



AGGLOMERATIONS URBAINES

Agglomération: Action d'agglomérer diverses matières à l'aide d'un liant

Agglomérations urbaines (titre provisoire) propose le journal de bord d'une marche de plusieurs jours dans les rues de Montréal. Le projet est une oeuvre générative composée de documents vidéo captés par un groupe d'artistes marcheurs. Cette oeuvre évoluera suivant le rythme varié des jours, mais aussi suivant les déplacements et les dérives des marcheurs. Elle sera composée de différents éléments que l'on retrouve dans la ville, que ce soit celui du mobilier urbain, des objets orphelins abandonnés dans les ruelles, des structures et axes de circulation, des habitations et complexes de toutes sortes, etc. Le tout s'organisera selon une programmation précise qui fera des liens entre chaque vidéo envoyé sur un serveur. Cet élément d'organisation est très important car l'oeuvre que nous projetterons devra avoir du sens dans son déroulement. On devra avoir l'impression de suivre un parcours. Suivant les changements des feux de circulation situés à proximité de la galerie, cette chronique urbaine sera modifiée régulièrement. Les feux de circulation auront comme autre fonction de dérouler la bande vidéo alors que le feu est vert et de l'arrêter alors que la lumière est rouge. (l'inverse pourrait être aussi envisagé).

Le projet *Agglomérations urbaines* donnera forme au mouvement des artistes marcheurs en utilisant d'une part, l'effort physique, le déplacement et le temps consacrés par l'artiste au projet, *une action dans laquelle quelque chose de l'esprit est engagée*, et, d'autre part, la légèreté des réseaux sans fil qui permettra une rediffusion rapide de l'espace traversé.

Le but du projet est la construction de trames vidéo expliquant une ville, Montréal, laquelle serait différente de celle que l'on connaît; ce serait une ville qui se fabrique dans le temps et composée d'éléments qui ne sont pas nécessairement rattachés.

Mes projets s'inspirent depuis quelques années des recherches et des concepts issus du monde de l'architecture et des interfaces numériques. Ils puisent leur inspiration surtout dans l'ouvrage de Philippe Rahm, *Décosterd & Rahm, Distorsions, Architecture 2000-2005* et dans celui de Thierry Davila, *Marcher, créer. Déplacements, flaneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*.

Les projets présentés par Philippe Rahm proposent des lieux d'habitation hors-normes créés par des phénomènes spectraux, météorologiques, hormonaux, etc. Il décrit ses projets ainsi: «Notre architecture procède par distorsions spatiales et temporelles. Nous travaillons sur la matière même de l'espace et du temps, par glissements, décalages, accélération, contraction.» Les projets étudiés par Thierry Danila proposent des analyses de trajets et de marches célèbres faites par des artistes contemporains. Il écrit: « Il s'agit toujours, dans la cinéplastique, de construire un processus à partir d'un mouvement, d'inventer un agencement comme trajet et ainsi de donner forme au mouvement.»

Comme l'explique Thierry Davila en prenant exemple sur les parcours situationnistes: «Dans son exécution, tout d'abord, la dérive apparaît selon les termes même de ses inventeurs comme une construction, c'est-à-dire en réalité comme un montage d'ambiances singulières liées à la diversité des décors urbains traversés, un montage producteur de moments d'accélération et de rupture [...]une succession de décors proche d'un collage urbain réalisé par le marcheur lui-même». Ainsi ce processus exercé par les marcheurs se rapprochait du montage cinématographique composé de changement de plan qui avait pour fonction de produire «un entre-deux, un entre-image créateur d'un exil nomade à l'intérieur même de la ville» (Les parcours situationnistes permettaient, en outre, de prendre un taxi pour aider le dépaysement automatique et accélérer le rythme). Le projet *Agglomérations urbaines* propose d'ajouter à cette esthétique de la marche et au montage aléatoire, la possibilité de retourner à la rue et à la ville les parcours enregistrés. En utilisant la façade de la Galerie Monopoli comme écran de projection, nous restituons à la ville les images que nous lui avons empruntées. Une boucle se forme entre le mouvement des participants, l'enregistrement du paysage qu'ils parcourent, les multiples

recombinaisons de l'espace pratiqué et la projection en façade d'édifice qui redonne à la rue ce que nous lui avons pris.

UN ESPACE DE TRAVAIL ET UN LIEU DE DIFFUSION : GALERIE MONOPOLI

De par son mandat, la philosophie qui détermine la programmation de la galerie Monopoli correspond à mes préoccupations concernant l'espace exploré réel et virtuel. Par son emplacement sur la rue St-Antoine et St-Urbain, (anciennement rue Craig et St-Urbain) et dans le ventre même du Palais des congrès, là où résidait il y a quelques années une caserne de pompier, la galerie offre une vitrine intéressante sur un espace urbain ayant subi sur une période de quarante ans de grandes ruptures au niveau du tissu social et de la vie de quartier. Pris entre le Vieux-Montréal et le quartier chinois, ce *no man's land* a été intégré il y a un peu plus de trois ans, au quartier des affaires, lequel fut finalement primé pour la qualité de son aménagement urbain. Ce lieu témoigne du mouvement et de l'évolution des pensées politiques et urbanistiques qui ont eu cours depuis les années 1960. C'est pour ces raisons qu'il est un lieu intéressant et que nous proposons d'utiliser la galerie comme atelier de travail.

La Galerie Monopoli accueillera les participants du projet qui s'y réuniront pour discuter des résultats obtenus et des nouvelles pistes à suivre. Durant les heures d'ouverture, la galerie présentera l'oeuvre en cours. Cette retransmission sur le grand écran (la vitrine de la galerie,) sera réglée par le feu de circulation devant la galerie Monopoli. Différents documents témoins seront exposés à l'intérieur de la galerie. Offerts en guise d'artéfacts aux visiteurs, des cartes, des itinéraires, des croquis, des photos et textes démontreront l'intention et l'évolution du projet. Ils varieront de semaines en semaines selon les trajets, les résultats et les découvertes. Le site Web sur le projet se développera au fur et à mesure de la progression de l'oeuvre et sera lié à la banque de données du projet. Ainsi, avec cet outil, les visiteurs pourront pister les chemins empruntés par les marcheurs dans la production de cet espace urbain et éventuellement avoir une influence sur leur déplacement.

Plusieurs artistes ont démontré leur intérêt de participer à cette exploration. Ils seront invités à collaborer en tant qu'experts, techniciens et conseillés aux différentes phases du

projet. Se joint à l'équipe une architecte, Annie Vilandré, qui nous aidera à faire le lien entre la pensée artistique et la pensée architecte, elle sera présente dans les différentes étapes du projet. Jean-Sébastien Sénécal de l'organisme Koumbit, agira comme programmeur de la base de données. En ce qui concerne l'interaction avec les feux de circulation, l'utilisation d'une programmation sur MAX est envisagée. La personne pressentie est Patrice Coulombe, un artiste et spécialiste en programmation Max et micro-contrôleur.

ETAPES DU PROJET

La première étape consistera à mettre au point les outils qui permettront aux artistes marcheurs de capturer, d'indexer et de téléverser plusieurs séquences vidéo sur un serveur. Ces séquences seront combiné selon un signal précis. L'intention dans cette première étape est de mettre en place la structure logistique et informatique du projet, laquelle comprend une base de données, une interface et une programmation qui permettra d'activer des scénarios aléatoires. Il faudra envisager dans ce travail l'utilisation de logiciels libres (Drupal et autres) et d'un système d'exploitation peu coûteux. Cette étape du projet sera initiée par une série ateliers offerts par le Banff Centre dans le cadre du programme Almost Perfect qui se déroulera du 5 novembre au 2 décembre 2006. Ces ateliers me permettront d'explorer les différents outils et logiciels qui pourraient être utilisés pendant le développement du projet. Le projet a été soumis et accepté en co-production, (voir la lettre de confirmation).

La deuxième étape consistera à demander aux artistes participants de vérifier le système afin d'ajuster les paramètres d'entrées et les associations de thèmes qui feront les liens entre chaque séquences et partie de document téléchargées vers le serveur.

La troisième étape consistera à optimiser le système selon les différentes contraintes observées durant la deuxième étape et procédera à un exercice prolongé sur une période de 6 semaines durant l'automne 2007 à la galerie Monopoli. Suivant un calendrier qui s'échelonne sur une période d'un mois, chaque artiste du groupe devra produire à intervalle régulier un court vidéo d'un secteur de la ville. Le montage autogénérateur sera

transmis dans la vitrine de la galerie Monopoli, une fête de clôture conclura cette recherche.

Un document imprimé relatant les différentes étapes du projet sera produit afin de promouvoir les résultats auprès de différents événements nationaux et internationaux intéressés par ce type de projet. Nous espérons pouvoir poursuivre ce projet internationalement afin de pousser un peu plus loin l'idée de cette ville qui existe partout.

OBJECTIFS DU PROJET EN GENERAL

1- • Construire un premier prototype

- Construire une base de données indexée
- Programmer et dessiner l'interface de téléchargement vers le serveur et site web.
- Déterminer et mettre au point le système de transmission sans fil (si possible) vers la banque de données.
- Faire la programmation pour la construction aléatoire des portraits en concordance avec certains signaux provenant des feux de circulation près de la galerie Monopoli
- Analyser les différentes façons de procéder.
- Transmission des montages aléatoires sur un grand écran.
- Session de travail galerie Monopoli

Équipement requis pour la présentation en galerie:

Une ligne haute vitesse : des démarches seront faites auprès de l'organisme Ile sans fil.

Un ordinateur et un projecteur: fournis par le projet

Un écran : rien de tel que du yogourt nature pour créer un écran de rétro-projection.

Des systèmes d'accrochages pour les artefacts : fournis par la galerie

Mobiliers, chaises et table de travail à définir.