

ETC



Une installation mimétique dans la ville

Magda Wesolkowska

Numéro 64, décembre 2003, janvier–février 2004

Mimétismes

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/35395ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Wesolkowska, M. (2003). Une installation mimétique dans la ville. *ETC*, (64), 19–19.

UNE INSTALLATION MIMÉTIQUE DANS LA VILLE

Le mimétisme est fondateur des comportements et des rapports humains. L'homme est principalement un être d'imitation, son moi se formant par identification à son image dans le miroir et dans le regard de l'autre.

L'architecture urbaine des métropoles nord-américaines n'est-elle pas une forte représentation du narcissisme ? Ne serait-ce pas le meilleur endroit pour y installer un dispositif mimétique ? Le mimétisme va cependant plus loin que le reflet de soi-même, il se présente aussi comme un moyen de s'approprier l'autre. Cette installation multimédia est une occasion de comprendre un peu mieux les processus d'interactivité en milieu urbain et les facteurs déterminants du lien entre le participant-moi et le média-autre. Une expérience où les témoins passagers sont involontairement impliqués et où la compréhension/impression se déroule dans un espace-temps entrecoupé de routines urbaines.

L'environnement

L'état de réceptivité d'un individu marchant sur une rue d'une métropole est particulier et fort différent de celui qui se trouve dans de vastes étendues. Les informations visuelles sont acquises par fragments d'images au gré d'une succession de fixations de l'œil. L'abondance de stimuli présents dans l'environnement urbain est si important que le flux d'informations perceptif pousse l'individu à faire une sélection mi consciente mi inconsciente, basée sur des critères très précis. Le phénomène d'habituation créé par la répétition sensorielle de constantes visuelles est essentiel, sans quoi on ne pourrait survivre face aux quantités infinies de stimuli présents dans notre vie. La reconnaissance générique des lieux de déplacements bien connus se fait avec un minimum de nouvelles acquisitions perceptives. Le contexte urbain est ainsi propice à une diminution de la sensation. Nous faisons beaucoup plus appel à notre mémoire qu'à nos sens. L'environnement visuel connu a beau être chaotique, il se présente à notre esprit comme une organisation quasi parfaite. Dans cette stabilité apparente, seuls les contextes et circonstances inattendus ont le pouvoir de réveiller nos sens. L'urbanité est un environnement impersonnel où chaque individu croise à tous les jours des milliers de personnes sans établir de contacts intentionnés. Alors que les rapports humains sont quasi inexistantes, la technologie sert d'intermédiaire entre les individus. Et même le temps réel des communications devient impossible lorsque chaque individu veut rester totalement maître de son temps. C'est dans ce contexte que l'installation mimétique se présente au passant. L'installation décontextualise sa propre présence en mimant le passant dans sa marche



pour ensuite l'amener à interagir avec l'œuvre. L'installation prend en considération les cycles de la ville. Elle suit le rythme sans toutefois l'imiter. Garder la pulsation de l'homme dans la ville. Les rapports stimulants sont modulés par les cycles de la ville et l'expérience sera ainsi vécue différemment selon l'instant du jour.

La technologie

Au premier abord, la technologie amène souvent plus d'appréhensions que d'agents évocateurs du signifiant véhiculé. La mécanique apparente captive tout l'intérêt et l'individu questionne plus le comment que le pourquoi. Une précaution s'impose afin de minimiser la distraction; cacher les fils, et toute trace de dispositifs pouvant déplacer l'intérêt. Effacer la technologie en évitant, par exemple, la sensation d'écran cathodique pour favoriser une sensation de texture. Fusionner l'écran à la ville. Le mur devient image, l'image devient mur. De plus, éliminer le contact physique avec une prothèse en utilisant un système d'analyse vidéo (*motion tracking*) et de senseurs de proximité. L'expérimentateur, de par ses mains et son corps, interagit alors avec l'œuvre, peu importe s'il s'active délibérément ou s'il ne fait simplement que passer.

MAGDA WESOLKOWSKA