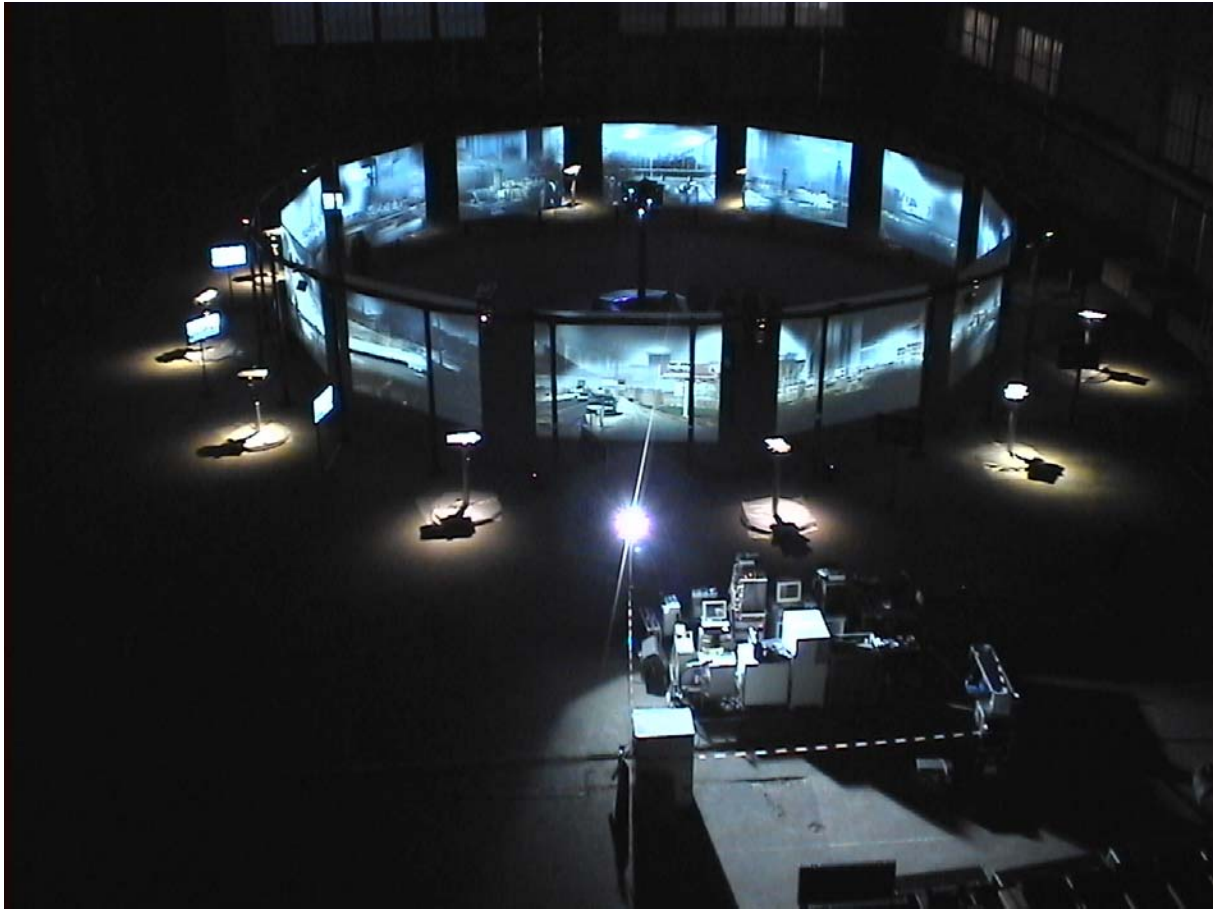


COSMOPOLIS, *réécrire la ville*

Exposition-installation, artistique et scientifique sur le développement urbain



L'urbanisation de la planète semble être devenue un processus inéluctable. Résultant d'une progression faite d'empirisme, d'opportunisme et de pragmatisme, cette évolution atteint maintenant des proportions qui obligent à penser le futur des villes en même temps que l'on bâtit le présent. Témoins vivants des diversités culturelles et sociales, des enjeux industriels et humains, les villes constituent l'expression dynamique, structurée ou chaotique du vivre ensemble. Cosmopolis se propose de confronter les réalités urbaines au travers du regard. Cosmopolis est aussi un décryptage artistique, ludique et scientifique de l'urbanisation en action.



Cosmopolis présente la particularité de mêler intimement, approche artistique et analyse scientifique, transformant la visite de l'exposition en une expérience intense et mémorable.

Le visiteur entre dans le grand panorama dynamique d'une ville en permanente mutation. Tout autour, douze lunettes d'observation, du type ce celles que l'on rencontre sur les belvédères, permettent à chacun d'observer à 360° douze réalités urbaines. Douze villes autour du monde sont données à découvrir chacune depuis cinq points de vue différents. Loin du paysage touristique auquel on pourrait s'attendre, ce sont ici les grandes problématiques urbaines qui sont posées par le simple choix du point de vue. Ce n'est que plus tard que le visiteur comprend que c'est son regard, dans les lunettes, qui vient peindre le grand panorama de Cosmopolis. Ville composite et spectaculaire qui n'en finit plus de se transformer. A intervalle régulier, le grand panorama est remplacé par un des paysages urbains qu'un effet de scanner vient décrypter. Balayant toute la circonférence de l'espace central, il fait apparaître sous forme de mots, de sons, d'images vidéo, d'interviews, les zones critiques, pointant ici les limites des orientations urbanistiques, là les solutions trouvées qui pourraient être reprises ailleurs. Cosmopolis est alors un espace d'échange et d'analyse, de contemplation et d'action présageant de nouvelles modalités de confrontation des grandes orientations urbaines croisant les regards des citoyens du monde.



Une équipe d'artistes, graphistes, compositeur, ingénieurs, de scientifiques, architectes, urbanistes, sociologues ont permis la réalisation de cette installation qui, durant l'année de la France en Chine a atteint jusqu'à plus de 10 000 visiteurs par jour (à Shanghai).

Production et conception artistique et scientifique

Creation: Maurice Benayoun

Production: Hugo Jacomet

Sound Design: Jean-Baptiste Barrière

Scientific Consulting: Jean-François Doulet

Artistic Consulting: Hou Hanru

Scenography: Maurice Benayoun / Olivier Ferracci / Samuel Jordan

Interactivity and Museography: CITU (University Paris 1 and University Paris 8)

Production Management: Murielle Jacomet

Production Coordination: Frédérique Jacomet

Technical Management: Samuel Jordan

Soft Development Management: Arnaud Balay

Shootings: Laurent Simonini & Alexander Brandt

Videos: Odile Fillon

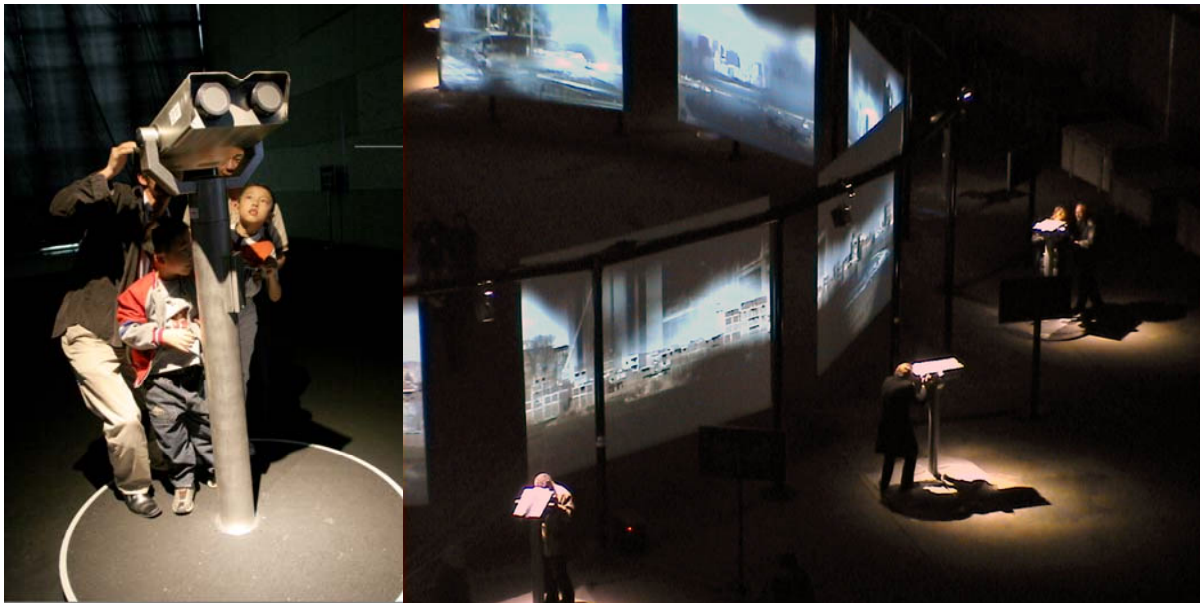
Direction artistique contenus multimédias: Alexander Brandt

Comité scientifique coordonné par JEAN-FRANCOIS DOULET

Eva Serra / Urban planner (Barcelona)

Finn Geipel / Architect, teacher at the technical university of Berlin (Berlin)

Francis Beaucire / Urban planning professor at the university of Paris I - Pantheon Sorbonne (Paris)
Didier Rebois / Architect, teacher at the architecture school of Paris Val-de-Seine (Paris)
Anne Jaluzot / Urban planner (Chicago)
John Betancur / Urban planning professor at the university of Illinois (Chicago)
Tomas Morera / Urban planner (Sao Paulo)
Marcelo Tramontano / Architect, teacher at the university of Sao Paulo (Sao Paulo)
Omneya Abdel Barr / Architect (Cairo)
Aurelia Wa Kabwe-Segatti / Director of the French Institute of South Africa (Johannesburg)
Liu Jian / Architect, teacher at the architecture university of Tsinghua (Beijing)
Pan Haixiao / Urban planning professor at the university of Tongji (Shanghai)
Zhao Wanmin / Urban planning professor at the university of Chongqing (Chongqing)
Du Chunlan / Architecture school, university of Chongqing (Chongqing)
Guo Shiwei / Urban planner (Chengdu)
Tang Wingshing / Professor at the Baptist university of Hong Kong (Hong Kong)
Gilles Guiheux / Director of the French Center of Chinese studies (Hong Kong)



Données techniques

Surface: 25mx25m (82 feetx82 feet), 600m² approximately (2000 square feet).

Floor protection: black coating

Local technique supplémentaire (min 16m²) à proximité de l'installation

Résistance du sol 500 kg/m²

Pas d'obstruction dans l'espace (colonnes, cloisons...)

Équipements :

12 écrans de rétroprojection, 4x3m
12 projecteurs vidéo
12 télescopes de réalité virtuelle
12 écrans plasma
38 PC
24 hp...

Électricité

Puissance électrique: 125 A, triphasé (380 V), 50 mètres maximum de l'exposition

Taille de la structure

Diamètre 22m cependant un espace supplémentaire autour de l'installation met en valeur la dimension spectaculaire un diamètre de 25 m peut être considéré comme minimum.

Hauteur 3.8m

Installation/démontage

Montage: 5 jours

Démontage: 2 jours

Annexe et documents complémentaires

Synopsis

COSMOPOLIS, la Ville-Monde est une exposition multimédia et interactive centrée sur le sujet de l'urbanisation planétaire et les défis majeurs qu'elle propose à l'humanité dans une perspective de développement durable. Elle invite les visiteurs à s'immerger dans ce sujet capital par une comparaison unique entre les réalités urbaines d'Asie et d'Europe.

COSMOPOLIS, La Ville-Monde prend appui sur deux idées liminaires :

- La ville de demain ne peut se bâtir que sur des regards et des expériences croisées.
- Il est urgent d'inviter les citoyens à « lire » différemment la ville pour mieux prendre conscience des enjeux fondamentaux liés à l'urbanisation et à sa maîtrise.

COSMOPOLIS, La Ville-Monde propose une façon unique et originale de croiser les regards et les expériences d'urbanisation asiatiques et européennes tout en donnant au visiteur de nouvelles clés pour mieux décrypter la ville. Celle qu'il connaît, celle qu'il découvre et celle qu'il imagine.

Cosmopolis en détail

COSMOPOLIS, La Ville-Monde n'existe pas encore au moment le public a accès à l'exposition.

Elle est en réalité une ville hybride, composite, improbable, complexe, protéiforme, fruit du regard croisé des visiteurs qui, chacun à leur manière, vont participer à son élaboration, à sa construction, à son évolution, à son façonnement, à sa « patine » pourrait-on dire.

Décodage artistique et scientifique

Le principe technique au cœur de Cosmopolis est l'utilisation de 12 lunettes d'observation dans lesquelles les visiteurs ont la possibilité de partir en **balade virtuelle, à la découverte de 12 environnements urbains contemporains** :

12 villes du monde :

En Europe : Barcelone, Berlin, Paris,
En Afrique : Le Caire, Johannesburg,
En Amérique du Nord : Chicago
En Amérique du sud : Sao Paolo

Des panoramas à 360° de chacune de ces villes leur sont proposés. Chaque ville offre cinq panoramas urbains différents permettant d'attirer l'attention des visiteurs sur des thématiques urbaines diversifiées : transport, environnement, architecture, énergie, santé...

Au moment de son observation, **chaque visiteur participe véritablement, de manière consciente ou inconsciente, à la construction de *Cosmopolis, la Ville Monde***. Par l'utilisation d'un logiciel de « capture rétinienne » le visiteur laisse sur les écrans géants situés en cercle et formant le centre de l'exposition, une trace visuelle de sa visite.

En d'autres termes, les images observées par chaque visiteur dans les 12 lunettes d'observation viennent en temps réel s'amalgamer, s'imbriquer, s'ajouter, se mélanger, se juxtaposer sur 12 écrans géants installés à 360°.

Une ville surprenante, à la fois étrange et familière, fruit du regard croisé et des expériences visuelles des visiteurs se construit alors petit à petit.

Les visiteurs installés au centre de l'exposition sont les témoins de cet acte à la fois étonnant du point de vue artistique et capital du point de vue symbolique : La Ville de demain doit être le fruit de regards et d'expériences croisées. Et en particulier entre l'Asie et l'Europe...

La visite de Cosmopolis

Cosmopolis offre aux visiteurs différents niveaux de lecture et d'implication potentielle et s'efforce de leur donner de nouvelles clés de décryptage de la ville.

La Ville-Monde écrite par le regard : la mémoire rétinienne collective

- 12 lunettes d'observation permettent aux visiteurs de visiter 12 environnements urbains différents. Chaque zone urbaine offre trois panoramas différents.
- Autour de chacun de ces douze postes d'observation, une zone avec écran plasma permet à d'autres visiteurs d'être témoins de cette itinérance dans les panoramas urbains de la planète.
- Les visiteurs maniant les lunettes d'observation participent alors, de manière consciente ou inconsciente (ou plus exactement en en ayant déjà ou pas encore conscience), à la fondation de Cosmopolis. En réalité, ils sont en train d'écrire cette Ville-Monde avec leur regard. Le regard des douze interacteurs laisse une trace sur le panorama central comme peignant la ville, le grand panorama urbain composé des villes du monde.

Cette dimension de l'exposition aborde de manière artistique et symbolique différents thèmes fondamentaux : la responsabilité individuelle, les réalités locales donnant naissance à une réalité globale...

L'exposition propose de remettre l'homme et son regard au centre de tous les débats sur l'urbanisme et le développement durable.

C'est aussi un grand laboratoire sur la perception visuelle de la ville. Le parcours visuel des visiteurs laisse une trace palimpseste sur le panorama central, éphémère et spectaculaire. Mais elle est aussi enregistrée en attente d'un travail d'analyse du regard sur la ville. Des centaines de milliers de visiteurs ont ainsi contribué à mieux comprendre la perception de la ville par ses visiteurs mêmes.

12 VILLES DU MONDE SCANNEES ET DECRYPTEES

C'est le deuxième niveau de lecture de l'exposition. Celui qui dépasse la dimension artistique et amène du contenu au débat.

C'est le niveau de lecture qui incite à la réflexion, celui qui donne de nouvelles clés de lecture, celui qui éveille à la compréhension des grands enjeux de l'urbanisation planétaire et du développement durable. C'est aussi celui où l'on va plus directement poser les problèmes et identifier les différentes tentatives de réponses en Asie et en Europe.

Toutes les 5 minutes, l'image de Cosmopolis (sur les 12 écrans formant un cercle) s'estompe pour laisser place à **une visite panoramique d'un environnement urbain** (l'un des douze sites « visitables » dans les lunettes d'observation).

Un effet de scanner balaye l'intégralité des écrans et des éléments écrits viennent s'ajouter en surimpression à la vue panoramique. **Il s'agit de commentaires en « réalité augmentée » venant commenter, expliquer, clarifier la vision de la ville en question.**

Chacune des 12 villes fait ainsi l'objet de trois « visites guidées et expliquées » (avec explications en surimpression en **trois langues** Anglais, Français, chinois et commentaire en bande-son) sur trois thématiques choisies pour leur pertinence et leur complémentarité.

Exemple : un panorama d'une ville scannée sous l'angle de la gestion de la mobilité.

Deux effets circulaires de balayage amènent sur ce même thème une lecture des enjeux (dangers, risques, effets négatifs) et des réponses (initiatives, solutions originales, réponses individuelles et collectives). **Chaque ville est donc scannée sur deux thématiques, elles-mêmes traitées sous deux angles : enjeux et solutions.**

Temps de « visite » commentée d'une ville : 3 minutes (pour 4 « décryptages »).

Cette dimension « contenu » de l'exposition permet d'aborder en profondeur les grandes thématiques liées à l'urbanisation planétaire, de manière appliquée et concrète.

Elle amène de la compréhension, pose les questions, interpelle les consciences et sollicite l'implication des visiteurs dans ce gigantesque chantier planétaire de l'urbanisation et du développement durable.



Visite type

L'arrivée au centre de Cosmopolis

Le visiteur de Cosmopolis pénètre une salle cylindrique constituée de douze écrans de grande dimension. De l'intérieur, il découvre un panorama continu qui lui révèle un paysage urbain surprenant. Quelle que soit la direction vers laquelle se tourne son regard, ce panorama révèle de nouvelles perspectives, dans la continuité apparente d'un paysage à 360°.

Panorama d'une ville composite dynamique

L'observation attentive du paysage lui permet rapidement de comprendre que ce qu'il prenait pour une ville est en fait un agglomérat de villes. Les fragments conjugués de villes asiatiques et européennes constituent un paysage spectaculaire, combinaison subtile ou provocante des traits urbains les plus remarquables. A bien y regarder, ce paysage semble quasi vivant. En effet de nouveaux fragments viennent se fondre dans l'existant traduisant une mutation inattendue faisant de cette ville un palimpseste qui n'en finit plus de se réécrire.

Le son qui se déploie dans l'espace de Cosmopolis semble composé d'une infinité d'échantillons sonores issus des ambiances propres à chaque cité, à chaque culture, assemblés en un environnement musical singulier adapté de manière dynamique aux mutations du paysage.

Les lunettes d'observations

Il s'assoit pour prendre le temps d'observer ces mutations ou encore, s'approche de l'image pour en saisir les détails. C'est alors qu'il aperçoit, entre les écrans qui constituent ce grand panorama, en retrait de la salle centrale, la silhouette d'autres visiteurs qui semblent s'activer autour d'une lunette d'approche, du type de celles qui, dans les sites touristiques, permettent d'observer le paysage environnant.

Les paysages urbains : points de vue sur la ville contemporaine

Il s'en approche et saisissant à son tour une des douze lunettes, il peut à loisir observer successivement trois panoramas de la même ville. Ce ne sont pas là les traditionnels panoramas touristiques mais plutôt des points de vue singuliers qui éclairent d'une manière nouvelle la perception de villes que l'on croyait connaître, du moins par l'image. Loin du Tower Bridge, Londres semble en phase d'absorption du tissu industriel, Paris conjugue réseau routier et fluvial dans une tentative sans cesse renouvelée de concilier transport et fluidité, Shanghai juxtapose des paysages contrastés qui témoignent de la volonté de bâtir la modernité sur des fondations historiques profondes.

La clef de Cosmopolis

Ce n'est que plus tard, revenant au panorama central, qu'il comprendra que son regard, parcourant grâce aux lunettes 12 villes et 36 panoramas différents, se peint en temps réel sur le grand paysage central, constituant en fait le principe même de développement de Cosmopolis. Ville monde, faite des regards croisés, des moments d'attention partagés.

Le tour des villes, promenade virtuelle

Passant d'une lunette à l'autre le visiteur découvre de nouveaux environnements urbains, de nouveaux questionnements sur la ville et son développement. Attendant pour accéder à une nouvelle lunette, il peut sur un écran plasma apprécier l'exploration de celui qui le précède, profitant ainsi largement de l'expérience des autres.

Le décryptage : villes à lire, les enjeux du développement. Le scanner

Le son semble changer. Un effet de balayage, visuel et sonore, parcourt le grand panorama central que le visiteur continue de percevoir de l'autre côté des écrans translucides.

Les villes à lire

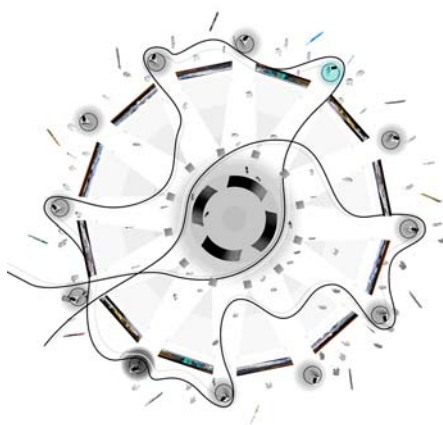
Il revient au centre du grand panorama et c'est maintenant une ville, une « vraie » qui l'entoure.

Un nouveau balayage, à la manière d'un scanner, révèle alors une lecture, un décryptage de cette ville qu'il croyait comprendre, superposant le regard du scientifique à celui du photographe. Les mots clés, l'accentuation des zones, les zooms photo ou vidéo sont autant d'indices, d'informations qui donnent à « lire » la ville. Le son aussi contribue alors à la compréhension de ce paysage didactique.

Deux lectures différentes et complémentaires

Un nouveau balayage nous donne une autre lecture. Alors que la première pointait des caractéristiques, des zones de crises, des questionnements, la seconde signale les solutions trouvées, mises en pratique ou projetées par les habitants ou les urbanistes. Solutions partout différentes, et dont la confrontation par la succession des villes, des points de vue et des lectures, apporte la synthèse d'une réflexion globale sur le devenir urbain de la planète.

À ces moments de lecture succèdent de nouveaux moments plus contemplatifs pour le visiteur du centre, plus actifs pour celui de la périphérie. Chacun circule ainsi librement d'un point de vue à l'autre, de la découverte à la contemplation, du questionnement à l'explication, de la surprise à l'analyse.



L'auteur : Maurice Benayoun

Artiste plasticien, enseignant à l'université Paris 1, co-fondateur et directeur artistique du Citu.

Maurice Benayoun est né à Mascara (Algérie) en 1957. Son travail explore les potentialités de divers médias allant de la vidéo à la réalité virtuelle, le réseau, les installations artistiques et la muséographie interactive. Ses œuvres ont été largement exposées et récompensées dans de très nombreuses manifestations internationales.

Co-fondateur en 1987 de Z-A Production, un laboratoire pionnier dans le domaine de l'image de synthèse et de la réalité virtuelle, il réalise de 1990 à 1993 avec François Schuiten, les Quarxs, la première série en images de synthèse haute définition diffusée dans plus de 15 pays.

Lauréat en 1993 de la Villa Medici hors les murs du Ministère des Affaires Étrangères pour son projet AME, « Après-Musée Explorable », une collection d'art contemporain en réalité virtuelle.

A partir de 1994 il se consacre à la création d'installations artistiques faisant appel à la réalité virtuelle et au réseau et notamment en 1995 le Tunnel sous l'Atlantique, projet de télévirtualité reliant le centre Pompidou et le musée d'art contemporain de Montréal.

En 1998 il obtient le Golden Nica, Prix Ars Electronica pour la meilleure œuvre interactive avec World Skin, un safari photo au pays de la guerre.

Ces deux travaux ont été considérés par la critique comme des pièces fondatrices de l'art interactif.

Parallèlement à son travail artistique, MB est impliqué dans la conception de la scénographie interactive de nombreuses expositions, événements et projets architecturaux et notamment : la Salle de Navigation et la Membrane pour la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette, les Tables Panoramiques en réalité augmentée pour le pavillon Planet of Visions de l'exposition universelle de Hanovre, le parcours multimédia de l'abbaye de Fontevraud et plus récemment l'exposition permanente de l'Arc de Triomphe de Paris.

Il est co-fondateur et co-directeur du CITU, Création Interactive Transdisciplinaire Universitaire, des universités Paris 1 et Paris 8

Photographies et documents complémentaire sur Cosmopolis : www.cosmopolis.info

Site web de Maurice Benayoun : www.benayoun.com

Site Web du CITU : www.citu.info

contact : mb@benayoun.com - 06 03 40 47 54