
Situations 2012

Géographies littéraires du Raval.

EURAU'12

ABSTRACT. The city, and more specifically the neighborhoods, as differentiated fragments of it, inevitably have to adapt to the new communication technologies which have already altered and will continue to modify the social organization of city dwellers. We must transform these small prostheses into elements of proximity and of dialogue between people who live in the same neighborhood and use the same spaces. To the usual urban signage and visual systems we must now add the icons and new situations relative to these new prostheses. We propose a landscape in which the physical and the virtual coexist knowingly, conveying different meanings both for frequent and occasional user. Our proposal implies living the neighborhood as a physical and virtual labyrinth where you can abandon yourself to leisure and enjoyment, losing all sense of time and space, only to find yourself again through a sequence of different epiphanies.

KEY WORDS. neighborhoods, communication, physical, virtual, labyrinth, game.

Luis GUTIERREZ*_Daniel FRAILE_Raffaele PUGGIONI*****

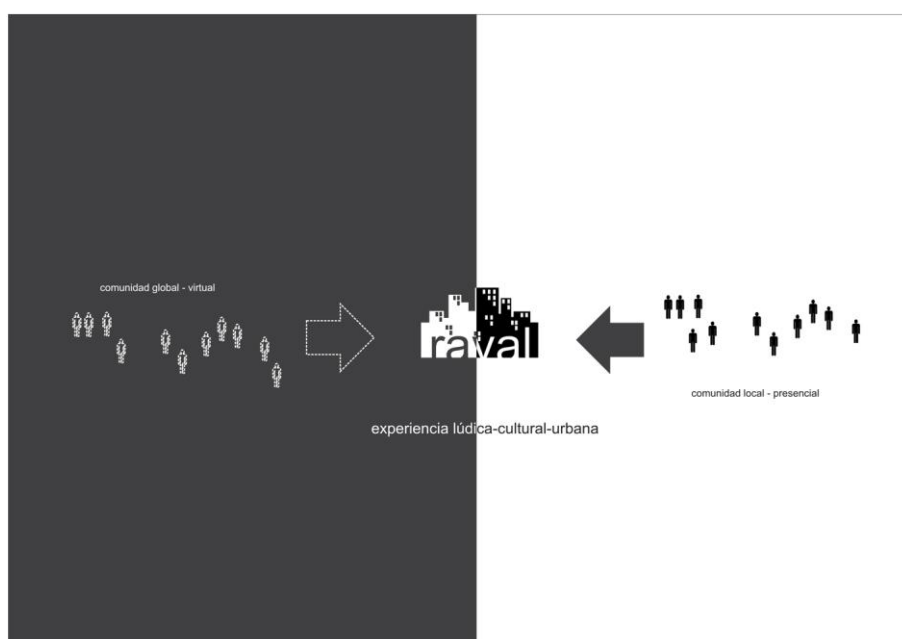
**Universidad Politécnica de Madrid (UPM)
Avenida de Juan de Herrera 4, 28040 Madrid (ESPAÑA) / luisantoniogc@gmail.com
+34 638385995*

*** Universidad Politécnica de Madrid (UPM)
Avenida Menéndez Pelayo 33, 28009 Madrid (ESPAÑA) / info@archivo.com
+34 609268848*

**** Universidad Politécnica de Madrid (UPM)
Calle San Mateo 28, 4ºIB, 28004 Madrid (ESPAÑA) / info@myraarquitectos.com
+34 653710086*

1. Objectif

Nous cherchons une manière d'obtenir qu'un plus grand nombre possible de personnes intériorisent le Raval comme un lieu qui leur appartient, en devenant les participants d'une expérience ludique, culturelle et urbaine. D'innombrables personnes pourront connaître en détail le quartier pour avoir joué dans ses rues sans l'avoir visité autrement que de façon virtuelle. Les principes générateurs de l'expérience seront ceux qui s'extraient des textes de Guy Debord en tant que théories situationnistes, principalement celles qui font référence à la psychogéographie et au détournement.



(Fig.1)

Nous proposons que cette expérience ludique se produise de deux manières:

La première se réalise dans un contexte virtuel, visuel et auditif.

La deuxième se complète sur place, de façon réelle, avec tous les sens.

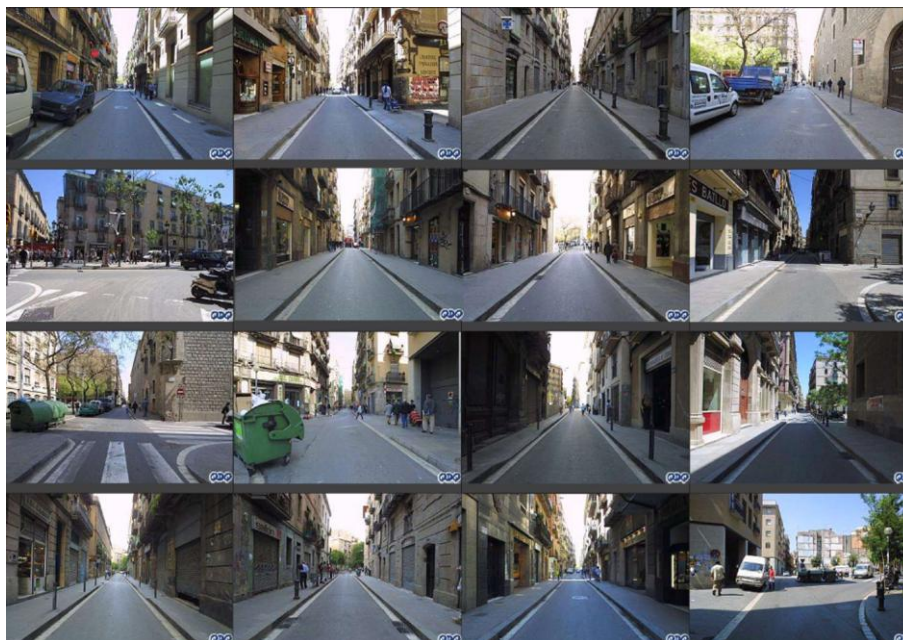
Dans le premier cas, la décision de dépasser la limite entre le virtuel et le réel dépend de chaque participant à conséquence d'un certain degré d'interactivité, tandis que dans le deuxième cas la participation se déroule sur le milieu physique, pouvant agir d'intermédiaire de façon exceptionnelle pour l'obtention de la première expérience (Fig.1).

Nous avons l'opportunité de créer une sorte d'oeil du big brother orwellien, fugace, interactif, à échelle globale, de participation spontanée et complexe, dont les citoyens sont à la fois usagers et participants.

2. Jeu virtuel

Le jeu se réalisera au long des quinze jours qui précèdent la célébration de la 'Ravaldiade'. Pendant ces jours les participants accéderont au site web. Ainsi que l'on a indiqué dans la structure du projet, le jeu sur le net répond à des mécanismes de caractère virtuel qui permettent à la communauté globale de participer du Raval.

Son fonctionnement est simple. Un espace web sera mis en place, sous le domaine *ravaldiada.com*, à travers duquel on aura accès au concours. Dans cette zone, après un processus d'inscription, on pourra accéder aux seize 'caméras espion' du Raval (Fig.2), que transmettront en temps réel pendant ces jours des fragments de ce lieu.



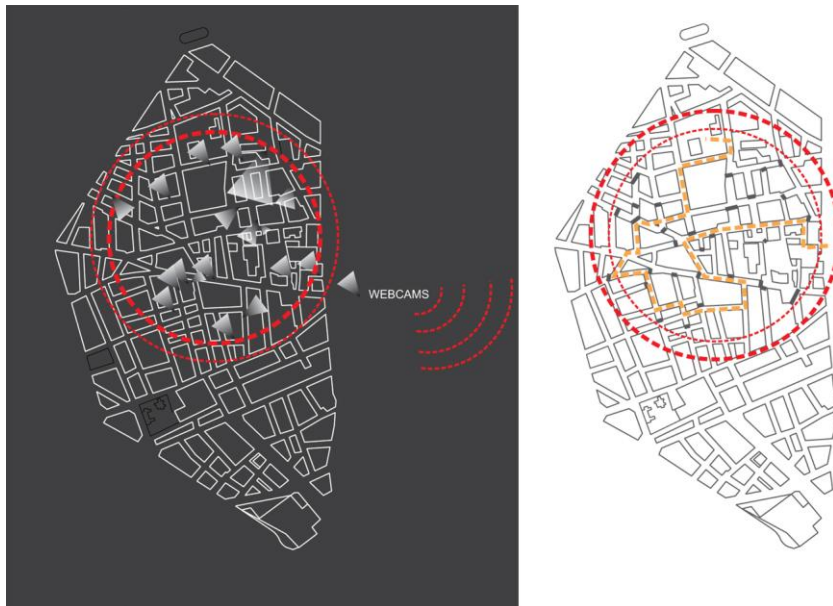
(Fig.2)

L'objectif sera de capturer des scènes (Ctrl+F7) qui se stockeront au début dans le disque dur des concourants jusqu'à ce qu'ils complètent les groupes ordonnés d'images et actions qui seront envoyées au serveur et ponctueront en fonction de la valeur conventionnelle qui leur est assignée. De la même manière une barre d'information continue introduira continuellement soit des pistes pour le jeu, soit de nouveaux et plus complexes défis, à la façon de valeurs en bourse, qui guident les participants dans le déroulement du jeu. L'introduction de ces pistes pourra être intentionnée (de part de l'organisation), aléatoire (de part des résidents du Raval) ou interactive (de part des joueurs mêmes). De la même manière il y aura un accès dans le site web au panneau des scores, qui, en forme de pyramide, montrera la relation des plus habiles au jeu, ou ceux qui auront le mieux assimilé le Raval.

Tout le déroulement du jeu fera appui sur des principes non linéaires de construction littéraire qui varieront en fonction des nouveautés offertes par le quotidien du concours, autrement dit le scénario du jeu se fera lui-même. Comme exemple imaginons un système de ponctuation proportionnel à la difficulté que suppose obtenir une image donnée appartenant à une oeuvre littéraire donnée. Une photo du boulanger du quartier ne vaudrait qu'un point, c'est facile, il suffit d'aller à sa boulangerie en horaire commercial. Une grand-mère penchée à sa fenêtre, dont il serait question dans cette oeuvre littéraire, qui apparaîtrait de forme arbitraire et pourrait passer des jours sans se faire voir, demande un affût qu'on pourrait estimer, par exemple, en 100 points. Le proxénète de cette même oeuvre qui sort son couteau à chaque fois que quelqu'un s'approche entraîne un risque supplémentaire que l'on pourrait estimer, par exemple, en 1000 points. Obtenir une image de mademoiselle Peggy de Pennsylvanie, qui prévient à travers du site web qu'elle passera par le Raval un jour indéfini d'automne, peut valoir jusqu'à 10000 points. On peut imaginer des milliers d'exemples, dans différents romans se déroulant dans le Raval, réels ou apocryphes. Le même principe peut s'appliquer aux lieux, avec la même proportion entre ponctuation et difficulté pour obtenir l'image.

3. Jeu réel

Il se compose de tous les événements qui auront lieu dans les journées pertinentes d'automne et qui pourront correspondre à un week-end. On le nommera 'Ravaldiade' et il constituera pour Barcelone ce qu'est le 'Bloom's day' pour Dublin.



(Fig.3)

Pour facilité technique, la zone d'opérations ne couvrira exclusivement qu'un cercle de près de 400 mètres de diamètre (Fig.3), qui contiendra, à chaque fois que se déroule la 'Ravaldiade', au moins un des éléments les plus significatifs du quartier, la Rambla Nueva, el Hospital, el Liceo, el MACBA, la Casa de la Misericordia, el Mercat de la Boqueria, El Palacio Güell, les Drassanes, etc. La zone proposée sera définie par la portée approximative d'une installation Wireless à l'intérieur de laquelle les communications se facilitent et surtout s'assimilent virtuellement.

Sa manifestation extérieure, réelle, se révélera par moyen d'un ballon aérostatique, comme un grand oeil orwellien, de dimensions suffisantes pour être vu depuis une grande partie du centre de Barcelone sans constituer d'autre part un danger pour la sécurité urbaine ou aérienne. Cette icône évoquera aussi un avion AWAK protecteur ou l'abominable vaisseau spatial de Independence Day.

Un habitant ou visiteur du Raval le jour de la célébration de la 'Ravaldiade' pourra participer dans une compétition et obtenir de l'auto-estime et un peu de prestige publique pour sa sagacité, esprit combatif ou connaissance de l'ancien 'quartier chinois' avec le simple établissement de relations, à travers des appareils élémentaires qui nous sont offerts par les nouvelles technologies (téléphones portables, appareils photo numériques, etc.), avec le quartier et les confronter avec les joueurs ayant le même but.

Pour cela on devra expérimenter le Raval et lui rendre hommage avec sa présence et grâce à l'interaction qui s'établira librement avec les propositions qui se rendront explicites moyennant la vidéo installation 'Tête enchantée' qui sera placée au CCCB à cet effet et qui seront annoncées avec suffisamment d'avance ou bien suivant les pistes et indications que se produiront ce même jour à travers la vidéo installation que nous appellerons 'Raval immersif'.

Dans ce point nous faisons référence à un des objets fondamentaux du jeu réel, étant donné qu'au long de son déroulement l'information fournie aux participants depuis la 'Tête enchantée' ou le 'Raval immersif' tournera toujours, à la façon de pistes, autour des manifestations littéraires qui ont comme protagoniste le Raval. Pour cette raison et en delà de la personnalité, profondeur, succès ou publicité des auteurs et des oeuvres littéraires qui touchent le sujet, ce sera toujours le lieu qui prévaudra. Pour atteindre ce but on isolera une série de caractéristiques spécifiques intimement unies au territoire et on choisira en fonction de celles-ci les citations ou les textes qui illustrent ces sujets à l'intérieur du cercle de référence. On propose, au départ, toutes les citations littéraires, tous les lieux caractéristiques, toutes les situations éphémères qui accomplissent les suggestions des suivants sujets:

Le Raval invisible. Croisement de destins. Trafic de signes. Le Raval métaphysique. Simulacres. Le Raval désert. Lieux de rencontre. Places. Bar. Déchets. Archéologies. Découvertes. Palimpsestes. Transitions.

Ces thèmes se manifesteront dans la vidéo installation que nous avons nommé 'Icônes', et s'évalueront en temps réel.

4. Structure du jeu

La structure spatiale qui représente au mieux le temps non linéal du loisir et du jeu est celle du labyrinthe (construction architecturale, sans apparente finalité, de structure compliquée y de laquelle, une fois qu'on se trouve à son intérieur, il est très difficile, voire impossible de trouver la sortie. On peut aussi remplacer la nécessité de sortir avec celle de se diriger à un endroit prééminent et désiré pour quelque raison).

Le mécanisme intérieur du labyrinthe réside dans des opérations de preuve et erreur qui sont spécialement efficaces dans l'apprentissage d'un lieu, qui est précisément ce que l'on prétend dans ce cas. On propose de vivre le Raval comme un labyrinthe virtuel ou réel à l'intérieur duquel s'abandonner, perdre la notion du temps et de l'espace et, postérieurement, se retrouver à travers une succession d'épiphanies progressives de caractère: littéraire et urbain, visuel et topologique, multidimensionnel et synchronique, onirique et immersif.

Ces parcours dans le Raval se divisent en deux:

Les uns sont nécessaires mais inconscients pour arriver au centre des actions, dans ce cas le CCCB, mais ne supposent aucune autre intention. On passe par un endroit et, pour le simple fait de passer, on est filmé de quelque sorte par les webcams. Ce filmage, manipulé, retardé avec un décalage déterminé, pourra être vu par l'individu postérieurement. On enregistre l'empreinte du passage par les lieux du Raval que l'on a parcouru pour arriver au but.

D'autres parcours, cependant, devront être intentionnés, ayant un but participatif dans une 'gymkhana' ou 'pinball' que l'on propose, étant donné que la présence sur les écrans se garantit par l'action antérieure sans nécessité de rien chercher ni de participer à la compétition. On peut jouir de la satisfaction warholienne de paraître à la télévision sans autre effort que de passer par le Raval le jour indiqué au moment opportun.

4.1. Labyrinthe virtuel

Il s'agit de sélectionner une série d'endroits physiques, soit de libre accès (rues et places), soit d'accès restreint (commerces et édifices institutionnels), soit d'accès privé (logements et lieux de travail) qui veuillent se convertir en support actif de filmage par moyen de caméras vidéo. On installera aussi une série de points mobiles constitués par des personnes ou véhicules comme instruments pour le recueil de données (caméras de photo ou vidéo, gps, enregistreurs de son, etc.). Les informations et images en temps réel qui se transmettent depuis ce réseau de caméras installées dans le Raval seront utilisées sur le site web pour rendre possibles les jeux pertinents sur le net.

4.2. Labyrinthe réel

Il consiste à délimiter ou dévier certaines rues, à partir d'interventions élémentaires. L'objectif est simple: désorienter. Les interventions vont de la création de barrières physiques, miroirs, écrans qui déconcertent pour la projection de différents types d'images, en jouant, par exemple, avec le temps (la vue réelle de la rue se prolonge en une vue du suivant trait de la même rue mais à un autre moment), avec l'espace (une rue se prolonge dans une prise de vue simultanée d'une autre rue voisine), avec l'échelle (détails agrandis d'un trottoir, ou vues de points lointains), le point de vue (images de la même rue mais d'angles inattendus, en faisant attention à l'usage de la photo aérienne, qui, étant la clef de tout labyrinthe, doit paraître de manière subtile), avec la perception (mirages, images de l'objectif apparaissant au fond d'une rue, décors impossibles) ou avec l'orientation (écrans mobiles qui changent de lieu selon l'heure, de manière qu'on ne puisse jamais déterminer un parcours définitif).

5. Vidéo installations

Quatre vidéo installations principales qui guident le déroulement de chaque partie.

5.1. Vidéo installation 1: Empreintes

Tout visiteur qui accède au fragment géographique délimité du Raval sera espionné dès le début par les caméras opportunément distribuées. Le parcours labyrinthique que doit effectuer le visiteur pour se diriger au CCCB sera manipulé par moyen des barrières physiques qu'on utilisera dans les rues et places qui se trouvent au long du parcours établi. Les images enregistrées seront projetées dans la vidéo installation qui se trouvera dans le CCCB et seront soumises à certaines manipulations virtuelles et espace-temporaires.

La vidéo installation consistera en une batterie de 16 écrans (4x4). Sur chaque écran apparaîtra l'image de la rue qu'il couvre et par laquelle le visiteur doit forcément passer. Chaque écran offrira des images complémentaires suivant une séquence spatiale continue, mais qui peut être altérée par moyen de décalages temporaires de durée variable, par moyen d'images enregistrées à l'avance à des moments antérieurs ou avec des vues en temps réel des événements immédiats, de telle manière que se compose un puzzle dans lequel le spectateur puisse se contempler en se promenant dans un écran et voir en même temps cet espace envahi pour d'autres visiteurs dans d'autres journées.

De temps en temps peut se produire un incident imprévisible qui altèrera le désordre espace-temporaire qu'on peut observer dans la vidéo installation et ensuite tout retournera à un moment synchronique et ordonné dans lequel les écrans décriront une réalité simultanée théorique pour commencer à nouveau le procès et ainsi de suite.

5.2. Vidéo installation 2: Tête enchantée

Que peut-on détacher comme significatif des nombreux auteurs qui ont eu une relation avec le Raval? Comment obtenir de ne donner de rôle principal à aucun d'eux, sinon mettre en premier plan le lieu, le quartier?

La réponse que l'on propose est celle de ne se centrer sur aucun auteur en concret, sinon sur la nouvelle structure littéraire qui peut engendrer de son mélange. C'est un système de citations qui se recyclent en se combinant librement sur cette installation, de manière toujours renouvelée et spontanée. On finira par générer une narration différente, sans structure a priori, semblable à la structure d'un hypertexte sur le net, dans lequel les particularités de chaque auteur céderont le pas à ce qu'elles ont en commun: le lieu, qu'ils décrivent depuis autant de points de vue et styles. On trouve dans ce manque de scénario établi la principale vertu de la proposition pour ce qu'elle suppose comme liberté et spontanéité, en considérant ce point de vue infiniment plus riche que tout référent littéraire concret et explicite. À la façon d'un 'cadavre exquis' des surréalistes, les citations littéraires et les textes utilisés de manière aléatoire s'offriront de la part des concourants ou, en leur défaut, comme pré-déterminés par l'organisation. Ils seront substitués au moment de leur réception par ceux qui seront apportés par les participants.

Toutes les citations littéraires et leurs possibles versions et variations se verront dans la vidéo installation nommée 'Tête enchantée' (Fig.4), composée par les

quatre écrans opposés deux à deux entre eux, formant un prisme rectangulaire dans lequel chaque face sera un front de tête humaine en permanente transformation gestuelle et changement de ses éléments constitutants (yeux, pommettes, bouche, oreilles, etc.). Un autre écran, avec les mêmes caractéristiques de changement, représentera un profil de la tête. L'écran opposé offrira le profil opposé et le complémentaire au premier émettra la partie postérieure de la tête, aussi en changement permanent (nuque, cou, oreilles, etc.).

La vidéo installation obtenue évoquera la tête enchantée qui paraît dans une des aventures du 'Don Quijote de la Mancha' localisée, sans doute, dans le Raval du siècle XVI. Les citations et leur signature personnalisée, envoyées par SMS, se renouvelleront comme les annonces des arrivées et départs des aéroports, avec une cadence sérieuse suffisante pour être lues et, le cas échéant, méditées.



(Fig.4)

5.3. Vidéo installation 3: Raval immersif

La vidéo installation qui provoque les parcours est le 'Raval immersif' (Fig.5).

Il s'agit d'une expérience complémentaire aux antérieures. Si au long du parcours le sujet actif est le participant, dans le cas de l'immersion le participant reste passif et reçoit des données ou stimulations.

Le quartier acquiert la prérogative de l'action. Le Raval parcourt le visiteur.

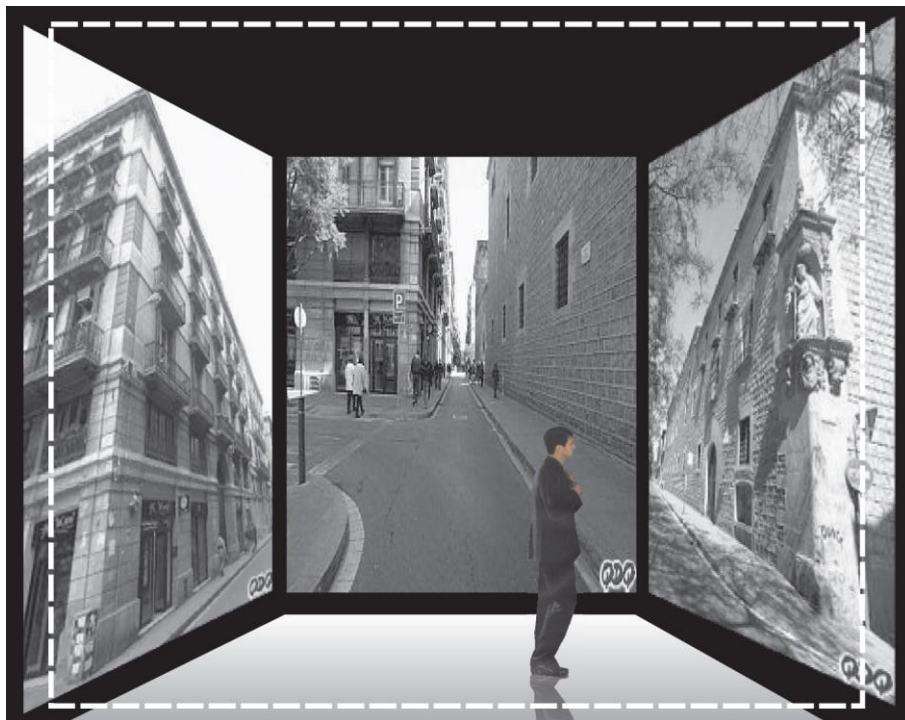
La vidéo installation qui le met en scène consiste en une boîte magique de 4,5x4,5x4,5 mètres, intensément obscure et avec suffisamment d'espace pour héberger une quantité très réduite de public. Quatre projecteurs vidéo émettent des images et sons qui ressemblent à la spatialité des rues et des places quand elles sont parcourues. Dans le théorique écran frontal on voit un avancement stroboscopique dans les rues du Raval formant des boucles différentiels. Sur les écrans de droite et de gauche apparaissent les façades de la même rue synchronisées avec les images de l'avancement. Sur l'écran postérieur se manifeste le parcours inverse de l'écran frontal.

Les émissions audiovisuelles en boucle racontent les parcours intentionnés des rues comprises à l'intérieur du cercle de référence, contenant les données, pistes et actions à réaliser.

Deux types de sensations pré-déterminées se relaient.

La première représente le parcours de tout visiteur qui n'habite pas au Raval et enferme une série de signes possiblement inappréciables dans la perception sensorielle complète y qui ne pourront être reconnus que par les habitants les plus familiarisés. C'est aussi le parcours de ce qu'il faut découvrir ou déchiffrer comme pistes pour le jeu réel. Elle a un caractère inquiétant, dubitatif, désorientant et énervant.

La deuxième est audiovisuelle et représente un parcours facilement reconnaissable par les visiteurs, étant plein de signes universellement compréhensibles. Elle émet des sensations tranquillissantes, ennuyantes, domestiques et même hypnotiques.



(Fig.5)

5.4. Vidéo installation 4: Icônes

L'autre objet de recherche pour participer aux émissions audiovisuelles qui se matérialiseront sur le panneau de 12 écrans 'Icônes', exposé au CCCB, seraient des images appartenant à l'ambiance décrite dans le recueil de données.

La chasse à ces icônes se ferait à travers des innombrables appareils numériques que nous utilisons, comme les téléphones portables ou les appareils photo, enregistreurs de son, etc. La transmission immédiate au centre de distribution et sa successive émission par les écrans générerait un puzzle dans lequel chacune des images entrerait en compétition avec celles des autres participants, offrant un mosaïque de ponctuations personnalisées comme une compétition de 'pinball'.

Le système de jeu pourrait se combiner avec une partie des caractéristiques du jeu proposé en ligne (dans un stade plus simple, devant agir plus rapidement). La recherche peut s'appliquer à n'importe quel bâtiment, lieu, situation et même un événement mobile et temporaire qui ait un référent littéraire spécifique.

Ces images dispersées, mais placées dans leur contexte, cependant, dans l'imaginaire de chaque participant, se projettent dans la vidéo installation de 12 écrans (4x3) dénommée 'Icônes'. Elles seront soumises à la vision et jugement de tous les visiteurs du Raval le jour de la 'Ravaldiade'.

L'émission d'images sera personnalisée et se réalisera avec les regroupements d'images provenant du concours du jeu virtuel stockés pendant les jours précédents à cet effet.

6. Géographies littéraires

Comme l'on a exprimé antérieurement dans le déroulement des deux jeux, réel et virtuel, tous les lieux caractéristiques, toutes les situations éphémères et tous les éléments de référence s'adapteront aux thèmes indiqués au point 3.

De cette manière se formeront des géographies littéraires du Raval, d'application directe et ouverte à l'intérieur de l'action globale prévue.

Ces thèmes auront deux manières de se manifester: comme citations littéraires depuis la Tête enchantée (virtuel-réel) ou comme icônes correspondant plus ou moins directement à ces citations littéraires et qui servent pour configurer les labyrinthes indiqués antérieurement.

Cette année se réalisera de préférence une association topographique-littéraire référée aux suivantes littératures: textes antérieurs au XXe siècle et textes postérieurs à cette date. Ces divisions coïncident à peu près avec la prise de considération de l'autonomie littéraire du quartier et que l'on définit comme avant et après la négation du Raval.

Comme exemple opportun cette année, entre les littératures les plus anciennes il faudrait prendre le texte du 'Don Quichotte de la Mancha' dans sa visite à Barcelone (sans doute les lieux qu'il visite – editoriales, maison de l'Hidalgo Don Antonio – se trouveraient à l'intérieur du Raval) à l'occasion de la célébration du Centenaire et de ses récentes versions pour l'opéra inaugurées au Liceu. Dans notre cas elle se manifeste et surtout se dramatise efficacement dans la vidéo installation de la tête audiovisuelle et parlante qui évoque la tête enchantée du chapitre 52 de la deuxième partie.

Le temps qui correspond au début du siècle XX le Raval narratif sera invoqué dans l'émission et actionnement à travers des citations littéraires par fragments, énonciations fictives, voyages intérieurs, etc. propres des écrits de Jean Genet.

De la même manière, un autre auteur utilisé de préférence serait George Orwell, quant à ses intuitions de la prépondérance des technologies des moyens de communication de masse sur d'autres techniques actuelles. De la même manière son anarchisme historique et surtout la pensée de la littérature comme arme interactive avec la ville qui, dans son moment historique, se mit en relation avec la guerre civile. On représenterait dans ce cas la littérature des années trente.

Une autre grande section couvrirait depuis les années soixante jusqu'à la fin du siècle, qui, pour être la première Raval diade, se décrirait à travers l'auteur le plus international, connu et compromis avec le quartier, mise à part sa récente disparition, comme est Manuel Vázquez Montalbán. Ses plus de vingt romans sur la réalité barcelonaise, catalane et espagnole ont situé ses principaux protagonistes (Carballo, Charo, etc.) dans les différents milieux du quartier, d'une manière indélébile et, malgré la transformation en cours, rendent impossible pour toujours la disparition des icônes urbaines inhérentes à l'essence littéraire.

Légendes

(Fig.1) Confluence des communautés globale-virtuelle et locale-réelle sur le Raval.

(Fig.2) Les seize caméras espion qui transmettent en temps réel des rues du Raval.

(Fig.3) Zone de déroulement du jeu virtuel et réel.

(Fig.4) Vidéo installation 'Tête enchantée'

(fig.5) Vidéo installation 'Raval immersif'

Biographies

Luis Gutiérrez est architecte par la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM), docteur et professeur dans ce même centre et membre du groupe d'investigation ARMO 'Arquitectura modulada' de la Universidad Politécnica de Madrid, depuis 2009.

Daniel Fraile est architecte par la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM), étudiant de doctorat, rédigeant dans l'actualité sa thèse, professeur du cours de 'Arquitectura transitoria' depuis 2005 dans ce même centre, professeur de thèses à l'Instituto Europeo de Design (IED), membre du groupe d'investigation ARMO 'Arquitectura modulada' de la Universidad Politécnica de Madrid, depuis 2009, et directeur de l'organisation 'Open this end'. Il dirige son bureau 'Arquivio' qui a reçu plusieurs prix en concours nationaux et internationaux.

Raffaele Puggioni est architecte par l'École Polytechnique de Milan, étudiant de doctorat de la ETSAM, rédigeant dans l'actualité sa thèse, professeur du cours de 'Arquitectura transitoria' depuis 2005 dans ce même centre et membre du groupe d'investigation ARMO 'Arquitectura modulada' de la Universidad Politécnica de Madrid, depuis 2009. Il dirige son bureau 'myra[arquitectos]' ayant reçu plusieurs prix en concours nationaux et internationaux, entre autres le prix a+ (Barcelone, 2011). Son travail forme partie du récent 'Archive des créateurs' (Madrid, 2011).