



**COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering life skills development and resilience through creative placemaking**

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



« Un programme de compétences de vie à travers les arts  
dans le contexte de la création de lieux créatifs »



## Module 5

### Rendons l'art public : introduire la création de lieux créatifs comme outil pour créer une communauté résiliente

#### Introduction

Selon le [Association américaine de planification](#), la création d'espaces créatifs est un processus par lequel les membres de la communauté, les artistes, les organismes artistiques et culturels, les développeurs communautaires et d'autres parties prenantes utilisent des stratégies artistiques et culturelles comme outils pour mettre en œuvre un changement dirigé par la communauté. La création de lieux créatifs est également décrite comme une nouvelle façon d'impliquer des personnes créatives et des activités pour résoudre les problèmes sociaux et économiques dans les communautés. En utilisant l'espace public en tant que canevas d'expression artistique, l'établissement de partenariats entre les secteurs locaux, la résolution des problèmes et des défis communautaires et la visée du changement économique, physique et social, sont les notions clés de la création de lieux créatifs. Les défis communautaires sont mis en évidence de manière inclusive, où les parties prenantes impliquées se rassemblent, décident et prennent des mesures sur les problèmes locaux, de la santé publique et de la mémoire historique locale au logement et aux infrastructures culturelles. Grâce à ces processus, la communauté peut renforcer ses liens, de nouvelles relations entre les organisations de la société civile peuvent être développées et les citoyens peuvent acquérir d'importantes compétences de vie qui les rendent plus résilients en temps de crise.

Ce module vise à présenter aux apprenants les caractéristiques spécifiques de la création de lieux créatifs en explorant la théorie et la bibliographie pertinentes récentes, ainsi qu'en partageant les meilleures pratiques.

Ce module est composé de 2 unités. La première unité fournira le contexte théorique du Creative Placemaking et son évolution au cours des dernières décennies. La deuxième unité fournira quelques bonnes pratiques de projets de création de lieux créatifs à travers l'Europe. Ces meilleures pratiques serviront d'inspiration pour les projets relatifs qui sont destinés à être mis en œuvre dans les communautés locales du projet Come2art, ainsi que dans toute autre initiative visant le même objectif.



## Unité 5.1 : Creative Placemaking : Contexte théorique / Familiarisation avec les notions clés

Dans cette unité, nous clarifierons et approfondirons le concept de création de lieux créatifs, nous passerons en revue son évolution au cours des dernières décennies et ferons référence à ses principales caractéristiques.

Cette unité comprend :

- Espace public
- Faire de l'art dans l'espace public
- L'importance de l'engagement communautaire
- Examiner la résilience des communautés
- Comprendre la relation entre l'intervention créative publique et le changement social communautaire

## Unité 5.2 : Meilleures pratiques de création de lieux créatifs

Cette unité couvre les meilleures pratiques de projets de création de lieux créatifs que les partenaires de COME2ART, et pas seulement, ont déjà mis en œuvre dans leurs communautés. Les apprenants se familiariseront avec les processus nécessaires, les défis et les risques lorsqu'il s'agit de concevoir et de mettre en œuvre de tels projets.

### Les principaux objectifs d'apprentissage de ce module sont :

- Compréhension de la notion de création de lieux créatifs
- Description d'études de cas où des projets de création de lieux ont été mis en œuvre et ont eu un impact social remarquable
- Conception co-créative et mise en œuvre de projets de création de lieux créatifs

## Évaluation

Le niveau de réalisation des objectifs d'apprentissage sera évalué à travers :

- Analyse des résultats des missions
- Questionnaire
- Essai
- Conversation de groupe
- Entretien 1 à 1 avec artiste-éducateur
- Évaluation des résultats créatifs résultant du processus d'apprentissage



## Exercice d'évaluation

À partir de ces éléments qui peuvent être utilisés pour analyser la perception d'environnements urbains complexes, s'est développé le sens des cartes mentales, qui sont des cartes schématiques que l'on peut soit dessiner sur une feuille vierge, soit résulter d'entretiens verbaux concernant son propre environnement. sens de l'image de la ville.

Il est recommandé aux stagiaires de dresser une carte mentale d'une zone, qui pourrait être soit la zone de formation, celle dans laquelle ils ont accepté de mettre en œuvre un projet ou une autre zone qui leur est familière, comprenant non seulement les 5 éléments de la ville telle que définie par Kevin Lynch mais aussi des observations personnelles qui abordent des questions d'expériences multisensorielles, comme les odeurs, les paysages sonores, les observations concernant la couleur et les textures d'une zone donnée, mais aussi les aspects émotionnels de l'expérience de l'espace public, comme la sensation de sécurité, de malaise ou d'anxiété qui peut s'exprimer lors du passage à un certain endroit.

Ces observations, collectivement mais aussi individuellement, peuvent aider à mieux et mieux comprendre l'essence d'un lieu ou le Genius loci, tel que défini par Christian Norberg-Schulz. Ce type d'analyse permet de mettre en lumière le fait que le lieu intègre des dimensions physiques, des relations sociales, des significations symboliques et des expériences humaines subjectives (Schofield et Szymanski, 2011).

Enfin, toutes les cartes individuelles peuvent être résumées dans une carte collective où les stagiaires peuvent tirer des conclusions sur le lieu, trouver des similitudes et des différences entre leur perception de l'espace et leur expérience.



## Unité 5.1 : Creative Placemaking : Contexte théorique / Familiarisation avec les notions clés

### Introduction

Dans cette unité, les apprenants doivent se familiariser avec la notion de création de lieux créative. L'espace public et la création artistique dans l'espace public sont les deux aspects qui seront examinés dans un premier temps. Le cadre d'intervention qui a été développé au début du projet sera utilisé comme principale ressource de connaissances. Les apprenants se rendront compte du rôle de l'art dans la cohésion sociale, ils prendront conscience de l'importance de l'engagement communautaire ainsi que des méthodes pour atteindre les groupes cibles intéressés. L'objectif le plus important est qu'ils réalisent que les projets créatifs de création de lieux n'ont pas l'art comme objectif principal. L'objectif est l'autonomisation de la citoyenneté active, ce qui conduit à une communauté plus résiliente. L'art et les activités créatives sont les outils, les moyens pour y parvenir.

Résultats d'apprentissage :

A l'issue de cette unité, les apprenants seront capables de :

- Comprendre la notion d'espace public
- Identifier les principales caractéristiques d'un projet de création de lieux créatifs
- Familiarisez-vous avec l'évolution du concept de création de lieux créatifs
- Réaliser l'importance de l'engagement communautaire dans les projets de création de lieux créatifs
- Comprendre la relation entre l'intervention créative publique et le changement social communautaire

### 5.1.1 Espace public urbain

Tout au long de l'histoire, les espaces publics n'ont cessé d'évoluer au gré des transformations urbaines et sociales. Si l'on réfléchit à l'évolution de l'image des villes à travers le monde, mais plus particulièrement en Europe, la ville autrefois organique et non planifiée du Moyen Âge s'est transformée grâce aux théories et au design de l'urbanisme de la Renaissance, en un ensemble



géométrique organisé. . L'émergence de nouveaux paysages urbains due à l'industrialisation des moyens de production conduit dans de nombreux cas à un environnement urbain chaotique et insalubre. Ainsi, de nombreuses théories et plans avaient été élaborés à la fin du XIXe siècle concernant la ville idéale et ses composantes géométriques mais aussi sociales et économiques. La rationalisation de l'espace public culmine à travers les transformations urbanistiques modernistes (projets de rénovation urbaine), bien que cette conception purement fonctionnaliste des environnements urbains ait conduit à l'aliénation des expériences sensorielles et personnelles dans la ville moderne (Kohn, 2004). En plus des espaces publics peu accueillants que la ville moderne a à offrir, la privatisation des espaces partagés dans les limites de la ville prive encore davantage ses citoyens d'opportunités viables et équitables de découvrir les espaces communs. Il a été prouvé à maintes reprises que les projets d'urbanisme à grande échelle ont tendance à perdre la portée de leurs buts et objectifs initiaux. la privatisation des espaces partagés dans les limites de la ville prive encore davantage ses citoyens de possibilités viables et équitables de découvrir les espaces communs. Il a été prouvé à maintes reprises que les projets d'urbanisme à grande échelle ont tendance à perdre la portée de leurs buts et objectifs initiaux. la privatisation des espaces partagés dans les limites de la ville prive encore davantage ses citoyens de possibilités viables et équitables de découvrir les espaces communs. Il a été prouvé à maintes reprises que les projets d'urbanisme à grande échelle ont tendance à perdre la portée de leurs buts et objectifs initiaux.

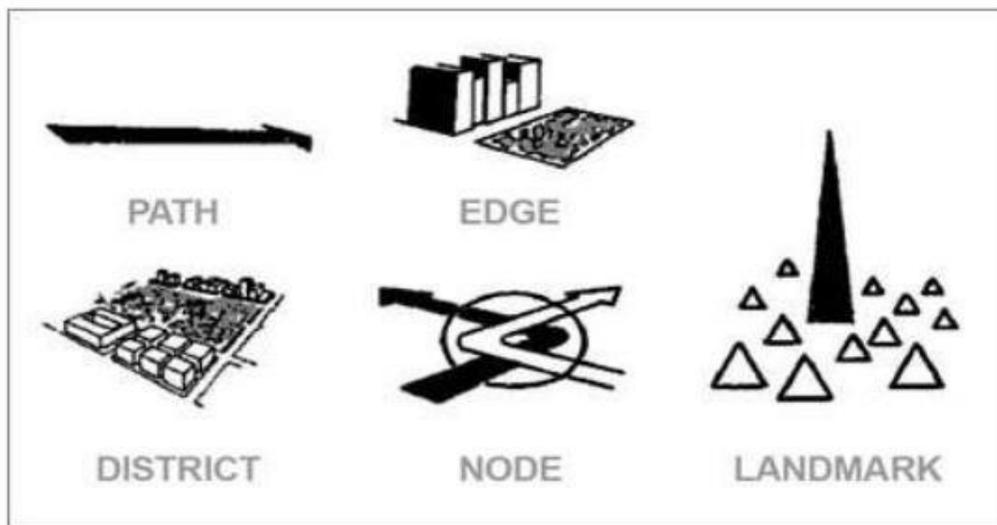
Ce n'est qu'au cours des dernières décennies que l'urbanisme s'est orienté vers une approche de conception ascendante dans laquelle les différents acteurs du paysage urbain jouent un rôle actif dans la définition de l'espace public. Les projets de conception participative ont tendance à être mieux accueillis par les utilisateurs de l'espace, du fait que des représentants de différents groupes se réunissent pour analyser, discuter et enfin transformer un espace public ou même un environnement urbain à plus grande échelle.

Quand on pense à la ville et plus particulièrement à l'espace public, la plupart ont tendance à visualiser une place ou une zone piétonne. Mais l'espace urbain peut être analysé selon 5 éléments clés. Kevin Lynch dans son livre charnière sur la perception de la ville et la façon dont elle est vécue par ses habitants, affirme que les éléments de l'environnement urbain se résument à :

1. les chemins, comme les trottoirs, les itinéraires, les routes, etc.,
2. les bords, c'est-à-dire les frontières entre deux zones discrètes considérées,
3. des quartiers, où l'on peut observer certaines caractéristiques communes telles que les usages (commerciaux, résidentiels,



- industriels, etc.), le moment de la journée où l'on peut y trouver des foules ou d'autres divisions mentales auxquelles on peut penser et qui constituent une zone à part avec une identité distincte.
4. des nœuds, où certaines activités peuvent se dérouler à forte densité. Ils constituent essentiellement des points focaux où se trouvent une forte concentration de certaines caractéristiques.
  5. des repères, c'est-à-dire des éléments physiques dont l'échelle peut varier ou des points de référence que l'on peut utiliser pour s'orienter, comme lieu de rencontre ou simplement pour observer lors d'une promenade dans la ville.



À partir de ces éléments qui peuvent être utilisés pour analyser la perception d'environnements urbains complexes, a été développée la notion de cartes mentales, qui sont des cartes schématiques que l'on peut soit dessiner sur une feuille blanche, soit résulter d'entretiens verbaux concernant son propre environnement. sens de l'image de la ville. Il est recommandé aux stagiaires de dresser une carte mentale d'une zone, qui pourrait être soit la zone de formation, celle dans laquelle ils ont accepté de mettre en œuvre un projet ou une autre zone qui leur est familière, comprenant non seulement les 5 éléments de la ville telle que définie par Kevin Lynch mais aussi des observations personnelles qui abordent des questions d'expériences multisensorielles, comme les odeurs, les paysages sonores, les observations concernant la couleur et les textures

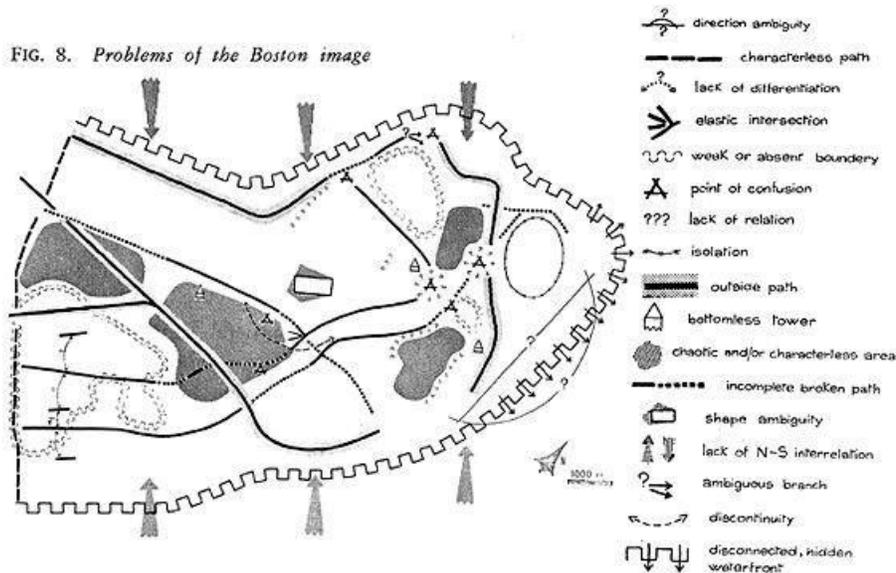
7



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

d'une zone donnée, mais aussi les aspects émotionnels de l'expérience de l'espace public, comme la sensation de sécurité, malaise ou anxiété qui peut s'exprimer lors du passage à un certain endroit. Ces observations, collectivement mais aussi individuellement, peuvent aider à comprendre les

l'essence d'un lieu ou le génie loci, tel que mieux et plus amplement défini par Christian Norberg-Schulz. Ce type d'analyse permet de mettre en lumière le fait que le lieu intègre des dimensions physiques, des relations sociales, des significations symboliques et des expériences humaines subjectives (Schofield et Szymanski, 2011).



## Histoire de la création de lieux

Dès les années 1960, des critiques de l'espace urbain tels que Jane Jacobs et William H. Whyte ont souligné les éléments obscurs des villes américaines modernistes résultant du zonage, du développement automobile, des vastes zones suburbaines et du développement général gentrifié/tentaculaire de l'espace urbain. .

Jacobs et Whyte prônent tous deux des quartiers vivants et des espaces partagés accueillants qui répondent aux besoins de leurs habitants. Ces nouvelles idées radicales concernant les espaces publics sont venues en réponse à de vastes projets de rénovation urbaine, qui ont éliminé les bidonvilles du centre-ville, au profit de nouvelles entreprises ou de zones

résidentielles de luxe.

En 1975, Fred Kent aux côtés de Kathy Madden fondent l'initiative Project for Placemaking, où de petites interventions dans l'espace public suscitent de nouveaux comportements concernant les espaces communs.



Figure 1 Jane Jacobs

Le terme Placemaking a été popularisé vers les années 1990 et ce qu'il véhicule a beaucoup évolué depuis.

### La création de lieux au 21e siècle

Les espaces urbains et les paysages urbains actuels subissent une transformation rapide en raison de l'émergence de nouvelles technologies. Des phénomènes tels que l'aliénation et la gentrification urbaine ont progressivement conduit à un paysage urbain en constante évolution. La création de lieux constitue une réponse immédiate et spontanée aux problèmes susmentionnés de la vie urbaine. Différents types de création de lieux sont apparus ces dernières années pour répondre aux besoins variés de la communauté. La création de lieux créatifs consiste en un processus par lequel les acteurs des secteurs public, privé et à but non lucratif, ainsi que les membres de la communauté transforment le caractère d'un quartier. Un lieu transcende ses caractéristiques géométriques et prend en compte les dimensions sociales, économiques et culturelles d'un espace. Les différentes nuances et couches d'un lieu peuvent déterminer son caractère et les personnes qui y participent. Les transformations qui peuvent se produire grâce à la création de lieux transcendent l'aspect physique et peuvent souvent avoir un impact profond sur l'engagement et la résilience des communautés. Les types de création de lieux créatifs comprennent, sans s'y limiter, les peintures murales, le mobilier urbain, les sculptures et les installations de transport en



commun. Quatre objectifs généraux ont été fixés pour que les projets de création de lieux créatifs soient considérés comme réussis par la NEA. Ces projets devraient renforcer et améliorer la communauté locale d'artistes et d'organisations artistiques, accroître l'attachement à la communauté, améliorer la qualité de vie mais également revigorer les économies locales. Certains indicateurs d'un projet créatif de création de lieux réussi à partir de l'expérience recueillie à partir de projets mis en œuvre à l'échelle mondiale sont le moment où la communauté s'y engage et lorsqu'il est basé sur des éléments uniques d'un lieu donné. impliquent une participation active et continue des communautés.

Les lieux ne peuvent donc pas être conçus de l'extérieur (par exemple par des experts) (Friedman, 2007). L'essence du placemaking en tant que pratique se retrouve dans les 11 principes définis par l'organisation Project for Placemaking.

1. Plus précisément, dans ce type de mise en œuvre de projet, la communauté est l'experte et son avis doit être considéré comme le plus précieux des partenaires impliqués.
2. Le projet consiste à créer un lieu, pas seulement à mettre en œuvre une conception, ce qui signifie qu'une partie du succès réside dans le processus et l'engagement communautaire.
3. La création de lieux n'est pas quelque chose qui peut être réalisé par une seule personne ou une seule partie prenante, le besoin de différents partenaires est essentiel au succès du projet.
4. La tâche à accomplir peut parfois sembler écrasante, mais elle peut être accomplie avec une bonne coordination et une bonne planification.
5. Le but ultime est de développer une vision de l'espace public et du sens que le lieu peut véhiculer.
6. Le projet, outre le fait de faire une déclaration ou de sensibiliser à une problématique commune, doit avoir
7. D'un point de vue plus pratique, les éléments d'un même projet de création de lieux devraient être triangulés. En d'autres termes, les nouveaux usages ou parties du projet doivent être proches les uns des autres, ce qui facilite l'interaction de la communauté avec eux.
8. L'idée est également de commencer petit et de développer des projets à plus petite échelle, ce qui signifie qu'il devrait y avoir une période de tests et d'erreurs, au cours de laquelle les groupes testent des idées à court terme ou moins ambitieuses et évaluent les résultats au fur et à mesure.



9. L'aspect financier ne doit pas être considéré comme le facteur le plus important pour le résultat du projet, en recourant à la créativité et à l'ingéniosité pour compenser un petit budget.
10. Enfin, le projet n'est jamais véritablement terminé et doit être géré après sa mise en œuvre pour assurer la pérennité des actions entreprises.

La création de lieux est une pratique qui crée du sens à partir des éléments spécifiques au site trouvés dans un lieu. Ce processus peut être initié ou piloté par l'histoire locale d'un lieu/ville, mais aussi par les opportunités, les forces et les faiblesses actuelles dépeint. Afin de comprendre le site convenu pour la mise en œuvre du projet, les individus du groupe sont encouragés à analyser le lieu à l'aide du format d'un diagramme SWOT, en identifiant les forces, les faiblesses, les opportunités et les menaces qu'un public donné affichages d'espace ou de zone. De cette manière, en plus des cartes mentales que les stagiaires ont été préalablement chargées, le groupe peut tirer stratégiquement des conclusions et des observations sûres concernant un domaine en fonction de ses propres expériences et critères.

Dans le passé, il y a eu des projets créatifs de création de lieux basés sur une cartographie mentale collective et les observations subjectives que véhiculent ces diagrammes. Par exemple, l'artiste visuelle Ivana Sidzimovska a mis en œuvre un projet de création de lieux basé sur 11 cartes mentales du célèbre quartier de Kreuzberg à Berlin.

Enfin, lorsqu'un groupe a l'intention de mettre en œuvre un projet créatif de création de lieux, il est recommandé, entre autres méthodes, de poser certaines questions pour déterminer le caractère du lieu et ses qualités.

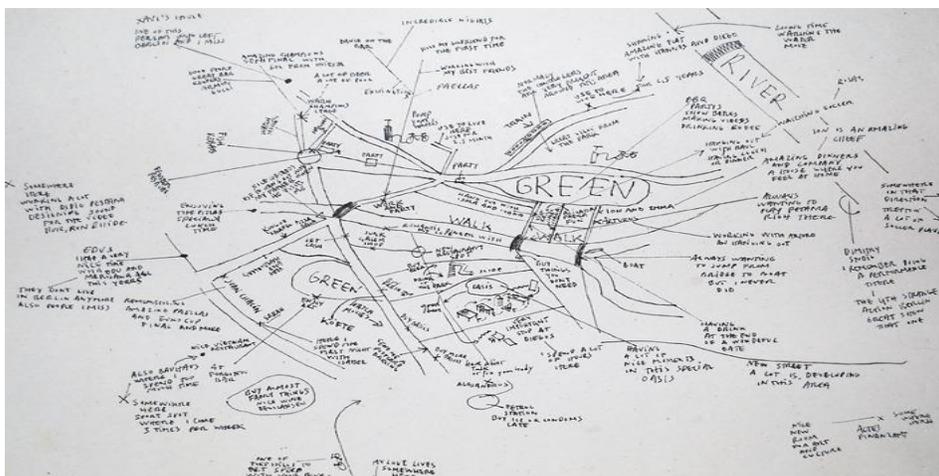


Figure 2 New York : Éditeurs Merrell, 210



Ci-dessous sont citées quelques-unes des questions exprimées par Fleming dans son livre concernant Placemaking.

1. L'espace présente-t-il une complexité qui permet à une variété d'utilisateurs d'en profiter ?
2. Une personne âgée peut-elle s'asseoir dans un endroit ensoleillé de l'espace et se sentir en sécurité ?
3. Est-on libre de se déplacer dans l'espace sans se sentir intimidé par les autres ?
4. L'espace prend-il en charge une palette de couleurs différente adaptée au paysage urbain ?
5. Existe-t-il une direction claire à travers l'espace vers des destinations populaires ?
6. Les éléments de conception de l'espace sont-ils liés à la figure humaine ?
7. La figure humaine crée-t-elle une impression de dimension dans l'espace ?
8. Pouvez-vous entendre des sons spécifiques au site dans l'espace : le bruissement des feuilles, le bruit sourd des fers à cheval, le chatouillement de l'eau ou le son d'un orchestre ?
9. Un petit enfant peut-il trouver des sources de divertissement dans cet espace ? Existe-t-il des indices de conception qui peuvent aider un enfant perdu à retrouver son chemin hors de l'espace ?
10. Y a-t-il des éléments narratifs qui relient les différentes parties de l'espace ?
11. L'espace permet-il à l'utilisateur de profiter de ses détails intimes ?

### Sources:

Fleming, RL (2007) L'art de la création de lieux : interpréter la communauté à travers l'art public et le design urbain. New York : Éditeurs Merrell

Ioannou, V. (2014) Urbanisme et architecture de la ville. Éditions Epikentro,

Jacobs, Jane (1961) La mort et la vie des grandes villes américaines. Éditions de livres vintage

Lynch, K. (1960) L'image de la ville. Cambridge : MIT, 41-56

Markusen, A. et Gadwa, A. (2010). Création de lieux créatifs : comment bien le faire. Chicago: Communauté Revue de l'innovation en matière de





développement, Banque de réserve fédérale de San Francisco

Toolis, E. (2017) Théorisation de la création de lieux critiques comme outil de récupération de l'espace public. Journal américain de psychologie communautaire, n°59, 184-199

« Qu'est-ce que la création de lieux ? » Projet pour les espaces publics, 2007, <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>



## Unité 5.2 : Bonnes pratiques des projets de création de lieux créatifs

### Introduction

Cette unité couvre les meilleures pratiques de projets de création de lieux créatifs que les partenaires de COME2ART, et pas seulement, ont déjà mis en œuvre dans leurs communautés. Les apprenants se familiariseront avec les processus nécessaires, les défis et les risques lorsqu'il s'agit de concevoir et de mettre en œuvre de tels projets. Les contenus multimédias illustrant les initiatives les plus pertinentes réalisées par les partenaires de Come2Art seront complétés par une liste sélectionnée de projets internationaux de création de lieux créatifs qui offrent des contributions et des idées sur la manière de lancer un programme de collaboration pour impliquer les communautés dans la création artistique.

### Résultats d'apprentissage

A l'issue de cette unité, les apprenants seront capables de :

- Mieux comprendre les défis et les risques liés aux projets de création de lieux créatifs
- Inspirez-vous pour des projets relatifs dans leur propre communauté
- Comprendre le large éventail de sujets auxquels de tels projets font référence
- Comprendre l'impact social que de tels projets peuvent avoir sur la communauté locale



## Les meilleures pratiques

*Une liste sélectionnée de projets internationaux de création de lieux créatifs pour offrir des contributions et des idées sur la manière de lancer un programme de collaboration pour impliquer les communautés dans la création artistique.*

<b>Titre</b>	<b>Le chemin du retour</b>
<b>Artiste</b>	<a href="#">Pâmoison</a>
<b>Année</b>	2017
<b>Lieu</b>	Philadelphie, États-Unis
<b>Description</b>	<p>The Road Home est un projet multidisciplinaire qui fusionne les arts thérapie, art public et plaidoyer communautaire pour guérir les traumatismes racines de la dépendance dans le quartier de Kensington à Philadelphie. The Road Home souhaite s'attaquer à l'impact communautaire généralisé de la dépendance aux opioïdes et s'appuie sur des outils créatifs pour changer la stigmatisation culturelle qui empêche les personnes dépendantes d'accéder au soutien dont elles ont besoin.</p> <p>Le projet comportait trois composantes principales. Le premier était une série d'ateliers quotidiens d'art-thérapie, avec des activités telles que des contes, des cercles de chant et des exercices de dessin, au centre communautaire Kensington Storefront. Le deuxième résultat a été une fresque publique, Healing Begins With Connection, située sur Kensington Avenue, juste en face de Prevention Point, un centre qui fournit des services sociaux et médicaux aux personnes sans abri et toxicomanes.</p>
<b>Points de réflexion</b>	<p>Le travail d'engagement communautaire a apporté une affirmation dans la vie quotidienne des habitants de Kensington Storefront, à la fois par leurs interactions en face-à-face avec les collaborateurs du projet et dans le paysage qui les entoure. En concevant une réponse qui a un impact sur l'individu, la communauté et les politiques publiques.</p>



<b>Titre</b>	<b><i>Projection d'Hiroshima</i></b>
<b>Artiste</b>	<a href="#">Krzysztof Wodiczko</a>
<b>Année</b>	1999
<b>Lieu</b>	Hiroshima, Japon
<b>Description</b>	<p>La projection a eu lieu les 7 et 8 août 1999, jour du 54e anniversaire du bombardement atomique d'Hiroshima. L'arrière-plan était formé par le Dôme de la Bombe Atomique, le seul bâtiment situé à proximité de l'épicentre de l'explosion qui n'a pas été complètement détruit. Sur la berge de la rivière Motoyasu, au pied des ruines du Dôme, aujourd'hui connu sous le nom de Mémorial de la Paix d'Hiroshima, l'artiste a projeté des images agrandies des mains des victimes de l'explosion, tandis que leurs témoignages enregistrés étaient diffusés par haut-parleurs. Les images des mains gesticulantes ou parfois immobiles se reflétaient à la surface de la rivière, dans laquelle des milliers de personnes moururent en sautant dans l'eau irradiée dans l'espoir d'apaiser les douleurs causées par les brûlures.</p>
<b>Points de réflexion</b>	<p>Wodiczko a commencé à travailler sur cette projection avec l'idée de réanimer le monument du Dôme de la Bombe A avec les voix et les gestes des habitants actuels d'Hiroshima de différentes générations : ceux qui ont survécu au bombardement ; leurs enfants, qui s'en souviennent peut-être encore ; leurs petits-enfants et arrière-petits-enfants. Toutes ces générations se connectent d'une manière ou d'une autre à travers cette projection, en ce qui concerne l'importance des bombardements et la manière dont la signification de ces bombardements est liée à leurs expériences actuelles.</p>



<b>Titre</b>	<b>VEILLÉE</b>
<b>Artiste</b>	<a href="#">Jenny Holzer</a>
<b>Année</b>	2019
<b>Lieu</b>	New York, États-Unis
<b>Description</b>	<p>La projection lumineuse VIGIL a abordé la question de la violence armée en Amérique, avec des textes de poètes, de survivants et de citoyens.</p> <p>Lors des installations de trois nuits qui ont eu lieu en octobre 2019, Holzer a illuminé les bâtiments emblématiques du Rockefeller Center avec des récits de première main, des poèmes et des réponses d'Américains qui ont vécu la réalité quotidienne de la violence armée. Dans cette œuvre d'envergure, chaque voix était magnifiée en lettres de lumière défilant sur les façades des bâtiments. À la fois austère et aimable, l'œuvre servait de veillée pour victimes de violences armées et une reconnaissance de la régularité avec laquelle ces incidents se produisent. Holzer a inclus une sélection de textes tirés de recueils de poésie et d'histoires sur la violence armée, ainsi que des poèmes d'adolescents ayant grandi dans un pays touché par des fusillades dans leurs communautés et leurs écoles.</p> <p>Le projet visait à centrer les voix de ceux qui sont directement touchés par la violence armée, en abandonnant l'utilisation de statistiques anonymes pour souligner le bilan humain. Les récits à la première personne servent à la fois de reconnaissance des communautés touchées par la violence armée et d'invitation au dialogue sur la prévalence de ce problème aux États-Unis.</p>
<b>Points de réflexion</b>	<p>Projeté sur l'un des monuments les plus emblématiques de la ville de New York, VIGIL témoigne de l'impact massif de la violence armée non seulement sur les individus mais le tissu même des communautés et des villes. Le texte empiète sur les façades et les fenêtres de ces bâtiments, entourant le spectateur et enveloppant la ville de messages de lumière.</p> <p>A travers le projet, la ville elle-même est transformée. Les mots qui défilent dans les projections exigent que le public les lise, avec une stratégie qui nie tout engagement passif.</p>



<b>Organisation</b>	<a href="#">Melting Pro</a>
<b>Année</b>	2019
<b>Lieu</b>	Rome, Italie
<b>Description</b>	<p>Là où se trouvait un bâtiment gris de plus de 22 mètres de haut que personne n'a remarqué, se dresse désormais une fascinante œuvre murale réalisée par Tellas, un street artiste de renommée internationale, en collaboration avec 15 jeunes créatifs réunis dans le cadre du projet SPACE Tor Pignattara.</p> <p>Les artistes, sous la direction attentive des partenaires du projet, ont exploré et expérimenté le quartier pendant environ un mois en produisant Herbarium, une œuvre spécifique au site impressionnante et fortement identifiable, inspirée par « les » et « des » communautés nombreuses et diverses du quartier.</p> <p><i>Herbie</i> incarne une valeur symbolique très puissante et produit un effet esthétique tant sur le plan artistique que paysager. C'est le produit d'un travail collectif, réalisé par la collaboration de plusieurs sensibilités artistiques, de différentes clés d'interprétation d'un territoire composite, dans lequel des communautés multiples et diverses cohabitent avec leur propre culture, leur propre foi, leur art, avec leur cuisine. Dans ce contexte, Herbarium est une œuvre qui ne s'impose pas car elle se structure de concert avec le territoire à travers un dialogue profond avec ses communautés.</p>
<b>Points de réflexion</b>	<p><i>Herbie</i> est né des histoires de gens recueillis par les artistes : restaurateurs, commerçants et citoyens ordinaires des différentes ethnies qui peuplent le quartier, décrits aux artistes de rue leurs traditions culinaires, ils ont parlé des épices et des herbes indispensables pour élaborer des plats traditionnels et qui ont donc été "transplantées" dans le quartier afin de les avoir à disposition en cas de besoin et d'en apporter un peu à Rome</p> <p style="text-align: right;">de l'air de la maison.</p>





This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

