

UGO ARSAC

IN URBE

2020

Dans son installation en réalité virtuelle *In Urbe*, l'artiste Ugo Arsac s'est intéressé aux souterrains des villes. Sous nos pieds se cache en effet un vrai labyrinthe, tout un monde que l'on ne devine pas à la surface, composé de réseaux d'égouts, de lignes de métro, de cryptes et de circuits électriques.

HISTOIRE **VOYAGE** **MÉMOIRE**
URBAIN **URBEX**
CARTOGRAPHIE **HUMAIN**

1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

PRÉSENTATION

CONTENU

In Urbe est une installation en réalité virtuelle de Ugo Arsac. L'œuvre propose une exploration immersive des souterrains de Paris, à travers une reconstitution numérique issue de relevés 3D réalisés lors d'expéditions dans des zones inaccessibles au public. Cette expérience sensorielle et contemplative met en lumière des réseaux urbains méconnus : égouts, galeries techniques, tunnels de métro, carrières... L'installation donne à voir une cartographie poétique et organique de la ville souterraine, appuyée par une création sonore originale composée à partir des objets et sons de ces dédales.

PISTE DE RÉFLEXION

L'œuvre *In Urbe* nous propose une plongée dans les entrailles de la ville. Elle amène à réfléchir sur notre connaissance des espaces que nous habitons, la part invisible de l'urbanisme, le lien entre les réseaux souterrains et les fonctions vitales du corps humain (les galeries deviennent intestins, les flux électriques des connexions neuronales...), la mémoire enfouie des villes, ce « patrimoine caché » et la poésie de l'exploration urbaine.

CONNEXIONS

La démarche de cette œuvre se rapproche de la pensée situationniste et psychogéographique portée par Guy Debord, qui proposaient de redécouvrir la ville par la dérive, en prêtant attention aux ambiances urbaines et à l'impact de l'espace sur les émotions en cartographiant le sensible.

Occupied Territory de Tirtza Even est une autre œuvre de la collection de l'Espace multimédia Gantner traitant également de cartographie et qui invite le public à en découvrir plus sur la réalité du terrain. Elle présente une carte à parcourir sous forme de vidéos tournées lors de visites de l'artiste dans des camps de réfugiés palestiniens de Deheishe, à côté de Bethlehem (Israël), et dans des maisons détruites des environs d'Hébron (Cisjordanie).

LE TITRE

«In Urbe» signifie «dans la ville» en latin. Ce titre renvoie à l'idée d'être au cœur même de la structure urbaine, mais aussi de plonger dans sa dimension cachée, souterraine, intime. Il joue sur le double sens d'une ville visible et d'une autre, enfouie, que l'on découvre par l'expérience immersive.

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Ugo Arzac est un artiste numérique et plasticien. Diplômé des Beaux-Arts et aux Arts décoratifs de Paris puis au Fresnoy - Studio national des arts contemporains. Il explore les relations entre territoire, mémoire, architecture et technologies immersives. Ses créations naviguent entre le documentaire, la recherche et l'anthropologie. Il cherche à révéler des récits minoritaires ou invisibles à travers des dispositifs immersifs et poétiques.

2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Le spectateur est invité à déambuler dans une modélisation 3D des souterrains parisiens grâce à un casque de réalité virtuelle. Le son spatialisé accompagne le parcours, et permet une immersion sensorielle totale. Le dispositif ne propose pas de narration : l'expérience est contemplative.

S'INTERROGER

- Est-ce que rendre visible l'invisible permet de mieux habiter un lieu et de le découvrir autrement ?
- Quels récits peut-on raconter à partir d'un territoire délaissé ou effacé ?
- Comment représenter et retranscrire parfois autrement un espace ?

ATELIER

- Explorer un quartier et créer une carte sensorielle (dessins, sons, matières).
- Reconstituer un lieu disparu à partir d'archives et de témoignages comme on se l'imagine.
- Fabriquer sa ville imaginaire en 3D/maquette (avec des parties cachées au premier regard mais qui raconte une histoire complémentaire sur la ville).

ENSEIGNER

COMPÉTENCES DU SOCLE ET DISCIPLINAIRES

Art plastique :

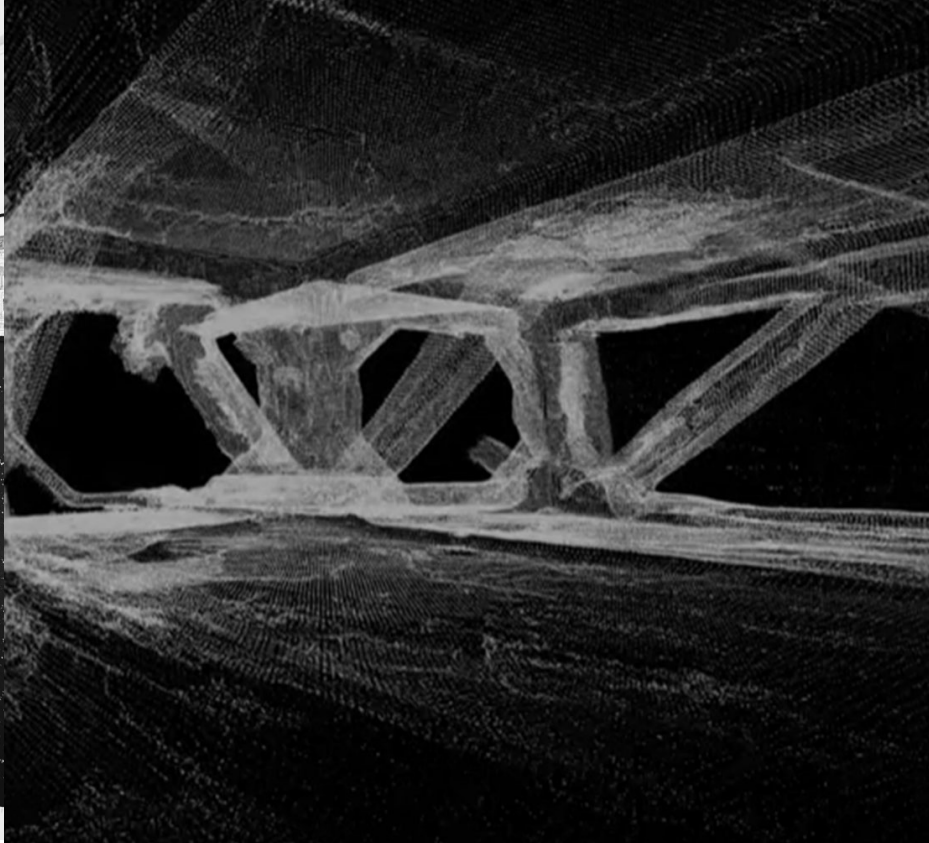
- Découverte de l'art numérique, Interpréter une œuvre, la matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre, Porter un regard curieux et avisé sur son environnement / Se repérer dans les domaines liés aux arts.

Histoire/technologie :

- L'architecture urbaine, patrimoine
- Relier culture artistique et l'histoire.

Français :

- Regarder le monde, inventer des mondes / La représentation ; images, réalité et fiction.



3 POUR ALLER PLUS LOIN

GLOSSAIRE

Réalité virtuelle : la réalité virtuelle est une technologie qui permet de plonger une personne dans un monde artificiel créé numériquement. Elle ne doit pas être confondue avec la réalité augmentée. Il peut s'agir d'une reproduction du monde réel ou bien d'un univers totalement imaginaire.

Lidar : technologie de numérisation 3D utilisant des impulsions laser pour cartographier des espaces.

Urbex : exploration urbaine de lieux abandonnés ou interdits.

RESSOURCES DOCUMENTAIRES

Découvrir la pensée du fondateur des situationnistes et psychogéographes :
Debord Guy, *la société du spectacle*, Gallimard, 2001

WEBOGRAPHIE

Site de l'artiste : <https://ugoarsac.com/>

Vidéo de l'installation : <https://youtu.be/4yiiOHgAWLE>

Fiche de l'œuvre sur le site de l'Espace multimédia Gantner :
<https://www.espacemultimedialogantner.cg90.net/fr/oeuvre/in-urbe/>

Découvrir des artistes et mieux comprendre les enjeux autour de la cartographie :
https://www.youtube.com/watch?v=zobSOVvxKsM&t=747s&ab_channel=TRACKS-ARTE