

Une application genevoise pour découvrir l'aspect artistique de Plainpalais

Nouveauté

A travers de petites vidéos, l'association Art sans rdv propose un point de vue inédit sur les œuvres de la plaine. A tester dès le 16 mai

Décidément, médiation culturelle et technologies numériques font bon ménage. Les projets se multiplient pour trouver de nouvelles manières d'initier les gens à l'art. Genève a fait figure de pionnier en accueillant en novembre l'événement Museomix au Musée d'art et d'histoire. Et l'EPFL a annoncé lundi la création d'une chaire en humanités numériques.

D'autres cadres de réflexion voient le jour de manière plus discrète. Comme l'association genevoise Art sans rdv. Son objectif? Faire découvrir de manière autonome les œuvres d'art dissémi-



Zsuzsanna Szabo, responsable de l'association Art sans rdv, sur le terrain de jeux imaginé par l'artiste Carmen Perrin. OLIVIER VOGELSANG

nées dans l'espace public. «Elles passent inaperçues pour la grande majorité des gens qui s'y trouvent, regrette Zsuzsanna

Szabo, responsable d'Art sans rdv. Et le cadre se distingue beaucoup de celui d'un musée. Très hétérogène, l'espace public con-

fronte les différentes époques.»

Composée de médiateurs culturels issus de divers horizons, l'association a imaginé une application mobile basée sur la géolocalisation. «L'idée est d'offrir un outil de médiation qui soit toujours à disposition, sans avoir besoin de prendre rendez-vous», explique Zsuzsanna Szabo.

Smartphone en main, l'utilisateur sera invité à se promener à sa guise sur la plaine de Plainpalais, haut lieu de l'art contemporain. De courts commentaires s'ouvriront au fur et à mesure de sa déambulation. Des interviews d'artistes, de spécialistes de l'art ou de personnes en lien avec le lieu, qui donneront chacun leur vision de la vingtaine d'œuvres situées sur le territoire.

«Lorsqu'on parle d'art à Plainpalais, on pense surtout à *Neon Parallax*, les néons installés sur les toits, réagit la médiatrice.

Mais il y a bien d'autres réalisations à découvrir dans ce lieu. Et nous souhaitons montrer la plaine dans son ensemble, pas uniquement des objets présentés de manière individuelle. Cela comprend aussi le contexte historique dans lequel ont été implantées les œuvres.» Pas étonnant que les capsules vidéo se multiplient!

Parmi les créations méconnues du grand public, citons le *Projet végétal* de Maria-Carmen Perlingeiro, qui dialogue avec le bâtiment d'Uni Dufour et complète les compteurs lumineux installés par Tatsuo Miyajima. Il y a aussi le terrain de jeux pour enfants imaginé par Carmen Perrin ou encore le *Monument en hommage à l'action des Brigadistes suisses* de Manuel Torres.

Lancé en 2012, le projet est à bout touchant. Il a fallu établir le concept, trouver des fonds, choisir les interlocuteurs, effectuer les

tournages, définir les paramètres et le design... Gratuite afin de rester le plus accessible possible, l'application sera inaugurée dans le cadre de la Nuit des musées genevoises, le 16 mai.

Mais ce rendez-vous ne couvrira qu'une première étape, faut que l'application vive, qu'elle ne se limite pas à un événement, insiste Zsuzsanna Szabo. Et vu que l'espace public évolue constamment, elle devrait évoluer avec. L'idéal serait de s'adapter à de nouvelles œuvres. Comme la sculpture *Frankie* de KLAT, installée l'année dernière sur la plaine. Et l'association a d'autres projets, notamment l'adaptation du même principe au trajet d'un tram. Avec un outil aussi riche, les idées ne manquent pas... **Muriel Grand**

Art sans rdv. Application pour smartphone dès le 16 mai. Infos www.art-sans-rdv.ch