## Chapitre II – Approche globale : De la géolocalisation aux « Locative Media ».

Les pratiques artistiques liées aux technologies de géolocalisation se situent donc au sein d'un paysage complexe et foisonnant qui entrelace divers domaines qui embarquent avec eux leur épaisseur historique, technique, sociale et symbolique. Si l'enjeu principal de ce travail est de questionner les arts des locative media dans une perspective qui recentre le corps dans le champ de la culture numérique et d'en évaluer les conséquences ontologiques, il ne peut s'accomplir sans reposer sur un socle plus général qui délimite les termes d'une approche globale de ces pratiques. Or, il se trouve qu'en regard de leur caractère émergent, la littérature les concernant est éparse et morcelée, peu relayée par les circuits traditionnels de publication, et ne fait l'objet, au moment où s'écrivent ces lignes, de très peu d'ouvrages et documents de référence sur le(s)quel(s) s'appuyer pour construire notre argumentation.

D'autre part, le paysage référentiel des pratiques artistiques des locative media se complète par une multitude de courts articles, pour beaucoup rédigés par les artistes eux-mêmes, qui proposent de désigner ces pratiques au sein d'un cadre théorique et formel. Ces articles ont parfois été publiés dans des revues et sont accessibles dans ce sens selon un mode de diffusion relativement structuré mais ne sont parfois disponibles que sur les sites de leurs auteurs et demeurent dans ce cas difficiles à repérer. Il nous a par conséquent semblé nécessaire, au vue de cette dispersion et en vue de les partager comme préalable à toute analyse plus approfondie, d'esquisser ce que pourrait être les bases d'une culture et d'un langage commun des arts des locative media.

Ce socle commun est édifié à partir de trois approches successives : une approche définitionnelle, qui procède davantage d'une résistance à elle-même, contre toute fermeture du sens ; une approche généalogique qui permet de dégager les éléments fondateurs d'une ontologie des locative media ; et une approche esthétique et discursive qui a pour objet d'en baliser le paysage ou domine encore

le flou et l'incertain et de rendre plus consistante la matière où tracer, entre réseaux et territoires, les cheminements du corps.

L'intention, aussi simplement prononcée d'une approche globale des locative medias, pose d'emblée une question d'ordre terminologique. Comme toutes pratiques en devenir, celles que l'on désigne ici faute de mieux par « arts des locative media » se retrouvent ici et là sous des terminologies différentes comme « pratiques artistiques de la géolocalisation », « art géolocalisé » ou « art de la géolocalisation », ou, de façon plus directe « locative media ». Ce phénomène d'ajustement terminologique relève du même processus, d'ailleurs toujours à l'œuvre, qui a morcelé les pratiques des arts numériques sous différentes appellations désignant plus ou moins le même objet. Cependant, cette fluctuation terminologique ne relève pas que d'une question de style car elle recouvre en partie une fluctuation du sens de l'objet que l'on cherche à circonscrire et permet aussi, par comparaison de ses différents avènements d'en cerner les nuances, les effets de distance et de recouvrement dans la proximité des approches, d'en identifier les lignées et les origines spécifiques. Dans le cas des arts des locative media, ces fluctuations terminologiques sont particulièrement sensibles dans le sens où, d'une part le terme même de « locative media » a été forgé dans un contexte artistique pour se répandre ensuite dans une sphère médiatique élargie, nous contraignant ainsi paradoxalement aujourd'hui à lui adjoindre le mot art ; et que d'autre part cette terminologie spécifique se démarque des autres en ce qu'elle ne dépend pas de la désignation de la technologie que ses pratiques mettent en œuvre. En s'en éloignant, elle tend ainsi à recouvrir un champ beaucoup plus vaste et ouvert que la seule mise en œuvre artistique des technologies de géolocalisation. C'est pourquoi il convient, afin de définir aussi précisément que possible notre objet d'étude, de franchir la distance qui sépare les technologies de géolocalisation des « locative media ».

## 1 - Définitions

En tant que champ émergent, les locative media, ainsi qu'ils se désignent depuis une dizaine d'années, ne disposent pas d'une définition de référence qui remporterait l'adhésion commune. Bien que le temps et les pratiques solidifient peu à peu la notion, les remarques de Drew Hemment formulées en 2004 à ce sujet demeurent recevables aujourd'hui :

« It is too early to offer a topology of locative media arts, however, or to tie the field down with strict definitions or borders. While artists such as Masaki Fujihata (JP), Teri Rueb (CN) and Stefan Schemat (DE) have been producing work in this area for many years, more widely there have been only a handful of fully realised locative art works, with many projects remaining in the beta stage if not still on the drawing board. We have not yet reached the point at which the technology disappears - all too often the tendency is to focus on the technology and tools rather than the art or content. A coherent discourse around locative art is only starting to emerge, and it is common to find different artists speak of or engage in a similar set of interests, without referencing other works in the field or contextualising their own practice. These points illustrate not a defect or shortcoming but that the locative project is in a condition of emergence, an embryonic state in which everything is still up for grabs, a zone of consistency yet to emerge. »1

« Il est trop tôt pour offrir une typologie des Locative Media Arts, ou de lier le champ avec des frontières bien circonscrites. Alors que des artistes comme Masaki Fujihata, Teri Rueb et Stefan Schemat travaillent dans ce domaine depuis des années, plus largement il y a seulement eu une poignée de projets complètement réalisés dans ce domaine, avec beaucoup de projet qui restent à un stade basique s'ils n'en sont pas au carton à dessin. Nous n'avons pas encore atteint le point où la

---

[1] HEMMENT, Drew, *Locative Arts*, 2004 [http://www.drewhemment.com/2004/locative_arts.html]

technologie disparaît - trop souvent la tendance est de viser la technologie et les outils plutôt que sur l'art et le contenu. Un discours cohérent sur les « arts locatifs » commence seulement à émerger et il est courant de trouver différents artistes qui parlent ou sont engagés dans des pratiques de ce type sans référencer d'autres travaux dans le domaine ou contextualiser leur propre pratique. Ce point n'illustre pas un défaut mais le fait que les projets locatifs sont émergents, à un stade embryonnaire dans lequel tout est disponible, une zone de consistance prête à émerger. »

S'il est admis que cette condition de champ émergent contribue à rendre complexe toute entreprise de définition, elle est aussi pour partie ce qui permet de susciter l'intérêt pour les locative media en tant qu'espace exploratoire dont les artistes se font les pionniers. Le champ des Locative Media ne peut en effet se définir en dehors de son incomplétude et de son caractère émergent. Les termes « possibilité », « possible » ou « potentiel » sont fréquemment utilisés pour rendre compte de pratiques dont les manifestations actuelles sont celles d'un stade de développement premier qui s'inscrivent avant tout dans leur devenir.

Ainsi, dans le même texte, Drew Hemment écrit :

« Artists are responding to the technical possibilities of location-aware, networked media by asking what can be experienced now that could not be experienced before, in some cases producing more-or-less conventional artistic representations using location data, in others playing with the possibilities of the media itself. The exploratory movements of locative media lead to a convergence of geographical and data space, reversing the trend towards digital content being viewed as placeless, only encountered in the amorphous and other space of the internet. (…) »

« Les artistes répondent aux possibilités techniques des médias géolocalisés connectés en se demandant ce qui pourrait être expérimenté maintenant qui ne l'avait pas encore été, dans certains cas en produisant des représentations artistiques plus ou moins conventionnelles utilisant des données de localisation, dans d'autres jouant avec les possibilités du media lui-même. Le mouvement

exploratoire des Locative Media tend vers une convergence de l'espace géographique et de l'espace de données, renversant la tendance selon laquelle le numérique est perçu comme sans lieu, qui se rencontre seulement dans l'anamorphose et autre espaces sur l'internet. (…) »

De même, pour rendre compte de sa pièce Location Location Location, Pete Gomes rédige un court texte uniquement composé de questions qui interrogent le devenir des locative media :

« Immersed in an invisible datacloud of the future : Will it change the way we feel? Will it change the way we remember? Will it change the way we move? Will it change the way we look? Will it change the way we walk? Will it change where we walk? Will it change the way we think of our physical world? »2

« Immergés dans le nuage de données invisible du futur : Changerons nous notre façon d'être ? Changerons nous notre façon de nous souvenir ? Changerons nous notre façon de bouger ? Changerons nous notre façon de marcher ? Cela changera-il là où nous marchons ? Cela changera-t-il notre façon d epenser le monde physique ? »

Esther Polak est l'une de celle qui énonce le plus clairement cet état et son intérêt direct pour la nouveauté du médium. Dans un article consacré à Nomadicmilk, elle compare le stade de développement à celui de la photographie au moment de son invention :

« The newness of the medium is very important to me.To see this in a perspective that makes sense, I like to compare the radical new possibilities of GPS data collection and visualization with the invention of photography around 1825-1838. It fascinates me to have the opportunity to witness a new visualization tool acquire a place in the world. During this process one could argue that all visualization tools undergo a comparable evolution: from a representation of the world that is as realistic as possible, towards a fictional story-telling tool, to finally becoming a medium for autonomous representation and art.

---

[2] [http://www.mutantfilm.com/node/31]

Let us assume for a moment that this evolution might also take place with GPS data visualization. If that is the case, it is now in an extreme early stage. Working with GPS data means that I have the opportunity to make evolutionary giant steps within the medium with relative ease. »3

« La nouveauté du médium est très importante pour moi. Pour replacer cela dans une perspective qui fait sens, j'aime bien comparer les possibilités radicalement nouvelles de la collecte et de la visualisation de données GPS avec l'invention de la photographie vers 1825-1838. Je trouve fascinant d'avoir l'opportunité de voir comment un nouvel outil de visualisation prend sa place dans le monde. Au vu de ce processus, on peut dire que tous les outils de visualisation suivent une évolution comparable : d'abord outils de représentation du monde la plus réaliste possible, puis outils de narration fictionnelle, ils deviennent enfin un medium de représentation autonome et un art.

Supposons un moment que cette évolution soit celle de la visualisation des données GPS. Dans ce cas, nous en sommes à un stade extrêmement précoce. Travailler avec les données GPS signifie que j'ai l'opportunité d'évoluer dans le médium à pas de géant avec une relative aisance. »

Si la définition des Locative Media est encore instable et fluctuante, son ontologie artistique posée en terme d'autonomie l'est encore davantage au vu de son processus de développement. Dans le même texte, Esther Polak se demande si ce medium « pourra tenir sur ses propres pied »s, s'il aura « de la valeur en lui-même, par sa propre expression » et devenir ainsi un véritable médium artistique par lequel les données de localisation écrirons d'elles-mêmes des histoires ou des « poésies de données spatio-temporelles abstraites »4

---

[3] POLAK, Esther, ElasticMapping : Implications of a GPS drawing robot in times of locative media, ISEA 2009.

[4] « That brings me to another aspect that I am very curious about, and that might be even more relevant from an artistic point of view. This is whether GPS data will develop as a mature medium that can stand on its own feet: that can have value just by itself, by its own expression: be an representational or artistic/poetic tool for expression: Will we soon become so literate in personal/subjective mapping that pure location data can tell stories or be used to write rather abstract spatial-temporal data-poetry? »

La définition de ce terme ne se constitue actuellement qu'au sein d'un agrégat de définitions éparses élaborées aussi bien par les artistes qui les mettent en œuvre que par les théoriciens qui les observent. Elle se forme au sein d'un espace sémantique qui diffuse une constellation de concepts et d'usages à partir d'un espace commun qui les désigne d'abord comme un média de communication qui utilise les technologies de géolocalisation et dont l'usage est spécifiquement déterminé en fonction de sa relation à un lieu.

Naomi Spellman les définit ainsi, à partir de leur usage artistique :

« Locative Media uses telecommunications and navigational tools to deliver media and information spatially in order to create an alternate experience of a particular site. [...] Artists are using these new tools and location-aware media to renegotiate how communication, navigation, and big data are played out in space. »5

« Les locative media utilisent les outils de télécommunication et de navigation pour délivrer des informations spatiales dans le but de créer des expériences alternatives d'un site particulier. [...] Les artistes utilisent ces nouveaux outils [...] pour renégocier comment la communication, la navigation et les flux de données ont lieu dans l'espace. »

Mais la plupart des définitions sont plurielles et ne sauraient se contenter d'enjeux purement fonctionnels, révélant en ce sens la pluridisciplinarité de leurs usages et la multiplicité des concepts qu'ils convoquent et relient entre eux. Ainsi pour Daniel Sciboz, ce terme recouvre « un ensemble de concepts dont la notion commune pourrait être la relation spatio-temporelle » ou désigne, selon Ben Russel « beaucoup de choses » parmi lesquelles se distinguent une approche de l'ordre du sensible et de la perception des lieux liée à la question de l'hybridation des espaces physiques et des espaces numériques, une approche plus communicationnelle qui interroge les nouveaux modèles d'interaction sociale, une approche politique de la société de surveillance, une approche scientifique et

---

5 Naomi Spellman, *The Performative and the Political in the Context of Locative Media*, American Association for Geographers Conference, Chicago, Illinois, 12 mars 2006. [http://34n118w.net/homecontents/AAG_Mashup.rtf]

prospective des technologies de communication mobiles, ainsi qu'une approche critique et épistémologique.

« Le principe de (géo)localisation a acquis depuis quelques années une importance sans cesse grandissante dans l'art contemporain et les nouveaux médias. Élargi au domaine de l'information dans l'expression locative media il recouvre aujourd'hui un ensemble de concepts dont la notion commune pourrait être la relation spatio-temporelle. Il désigne par exemple de façon nouvelle une forme de sensation et de perception consciente singulière qui relie l'individu aux lieux qu'il parcourt. Par extension, la localisation est aussi associée à toute forme de réflexion, d'exploration et de représentation des nouveaux modes d'échanges sociaux et de communications présents dans la société en réseaux, et fait référence au contrôle des territoires et aux infrastructures de (télé)surveillance. Enfin, il s'applique de façon plus générale à un ensemble d'analyses critiques, de recherches et de travaux relatifs au développement des technologies mobiles. »[6]

« Locative media is many things: A new site for old discussions about the relationship of consciousness to place and other people. A framework within which to actively engage with, critique, and shape a rapid set of technological developments. A context within which to explore new and old models of communication, community and exchange. A name for the ambiguous shape of a rapidly deploying surveillance and control infrastructure. » [7]

« Les locative media sont beaucoup de choses : un nouveau terrain pour des discussions anciennes à propos de la relation entre la conscience, un lieu et les autres. Un cadre critique dans lequel s'engager activement, et concevoir rapidement des développements techniques. Un contexte dans lequel explorer de nouveaux et d'anciens modèles de communication, de communauté et d'échange.

---

[6] Daniel Sciboz, Positioning System Exploration, Pratiques d'espaces et géolocalisation dans l'art et les nouveaux médias, sept. 2006, p.6.

[7] Ben Russel, TCM Online Reader Introduction, 2004 [http://web.archive.org/web/20060720212044/http://locative.net/tcmreader/index.php?intro;russell]

Un nom pour la forme ambiguë du déploiement rapide des infrastructures de contrôle et de surveillance. »

« Locative Media are communication media tightly linked or related or “overlayed” onto physical locations; in other words they could be considered ICT systems which somehow relate digital information to physical space so as to support the storage and retrieval of information in relation to particular locations thus triggering real (but digitally enhanced) social activities and interactions in a physical, digital or hybrid environmental context. » [8]

« Les Locative Media sont des medias de communication étroitement liés ou apparentés ou "superposés" aux lieux physiques ; en d'autres mots ils peuvent être considérés comme des systèmes ICT qui relie en quelque sorte l'information numérique à l'espace physique de façon à supporter le stockage et la récupération d'informations en relation à des lieux spécifiques, déclenchant ainsi des activités sociales réelles (mais numériquement augmentées) et des interactions dans un contexte environnemental physique, numérique ou hybride. »

« we would suggest that the locative media that is of most immediate concerns is that made by those who create experiences that take into account the geographic locale of interest, typically by elevating that geographic locale beyond its instrumentalized status as a 'latitude longitude coordinated point on earth' to the level of existential, inhabited, experienced and lived place. These locative media experiences may delve "into" the historical surface of a space to reveal past events or stories (whether fictional, confessional or standing on consensus as factual). Locative media experiences may also cross space, connecting experiences across short or long geographic, experiential, or temporal distances. At its core, locative media is about creating a kind of geospatial experience whose aesthetics can be said to rely upon a range of characteristics ranging from the quotidian to the

[8] Dimitris Charitos, in a moderated discussion on YASMIN beginning on December 3, 2007 with Dimitris Charitos, Martin Rieser and Yanna Vogiazou, Networked Performance [http://turbulence.org/blog/2007/11/29/yasmin-locative-media-art/]

weighty semantics of lived experience, all latent within the ground upon which we traverse. »[9]

« Nous dirions que la préoccupation la plus immédiate des locative media est constituée par ceux qui créent des expériences qui prennent en considération l'intérêt du lieu géographique, précisément en élevant cet endroit au delà de son statut instrumentalisé comme un « point de latitude et de longitude sur terre » vers le niveau existentiel des lieux habités, expérimentés et vivants. Ces expériences des locative media peuvent creuser « dans » la surface historique d'un espace pour révéler ses événements passés ou ses histoires (qu'elles soient fictives, intimes ou factuellement consensuelles). Les expériences de locative media peuvent aussi traverser l'espace, connecter les expériences sur des distances géographiques, concrètes et temporelles courtes ou longues. Fondamentalement, les locative media recouvrent la création d'une sorte d'expérience géospatiale dont on peut dire que l'esthétique repose sur une série de caractéristiques allant du quotidien aux sens plus substantiels de l'expérience vécue qui reposent tous sur le thème sous-jacent des sols que nous traversons »

Ainsi, la nature même de l'objet désigné par le terme est indéterminée, manipulé en fonction de points de vues disciplinaires ou d'approches différents comme un objet fluctuant, entre technologie de médiation et champ de pensée. Anne Galloway résorbe partiellement ce flou sémantique en réservant le terme « locative media » au domaine de la création, alors que le domaine de recherche consacré aux applications industrielles, commerciales ou de services des technologies mobiles de communication est attribué au champ de l'informatique urbaine. Mais elle précise dans le même temps, la porosité effective de ces domaines ainsi que la nécessaire collaboration de leurs acteurs développée et maintenue dans une relation de type collaborative. 10

---

[9] BLEEKER, Julian, KNOWLTON, Jeff, « Locative Media: A Brief Bibliography And Taxonomy Of Gps-Enabled Locative Media »,in Leonardo Locative Media Special, Vol. 14 Issue 3, juillet 2006

10 Anne Galloway, *A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media*, 2008,

« If earlier I described urban computing as the domain of academia and industry, and locative media as the domain of artists and activists, then I hope that I have also done something to muddle those categories. In fact, I might even go so far as to suggest that there is no research and development in either of these areas that is not collaborative. If artists work with commercial technologies (like GPS, mobile phones, etc.) then they are automatically implicated in both technological (i.e. military-industrial) and consumer cultures—even when their work challenges distinctions between production and consumption, powerful and powerless. But in the case of pre-competitive technologies, like all the examples in my case histories, relations are even more complex. The actual hardware and software is originally supplied by academia or industry, as a test or experiment in collaboration with artists, in order to encourage and enable the development of new technologies and applications that might otherwise be overlooked or underestimated. In other words, collaboration is—in both simple and complex ways—how 'innovation' gets done. »

« Si j'ai décrit plus haut l'informatique urbaine comme un domaine académique et industriel, et les locative media comme le domaine des artistes et des activistes, j'espère ne pas avoir contribué à embrouiller ces catégories. En fait, je pourrais même aller jusqu'à avancer qu'il n'y a pas de recherche et de développement dans chacun de ces domaines qui ne soit pas collaboratif. Si les artistes travaillent avec des technologies commerciales (comme le GPS, les téléphones mobiles, etc.) alors ils sont automatiquement impliqués à la fois dans des cultures technologies (par ex. militaires ou industrielles) et de consommateur – même quand leur travail traite de la distinction entre production et consommation, puissance et impuissance. Mais dans le cas de technologies pré-compétitives, comme dans tous les exemples de mon étude de cas, les relations sont encore plus complexes. Le hardware et le software est actuellement fournit par l'académie ou l'industrie, comme un test ou une expérience en collaboration avec des artistes, dans le but d'encourager et de permettre le développement de nouvelles technologies et

---

p.203-204.

applications qui auraient peut-être été négligées ou seraient restées inaperçues. En d'autres mots, la collaboration est – à la fois de manière simple et complexe – la façon dont l'innovation se fait. »

Si l'on devait ramasser l'ensemble de ces définitions en une et contribuer ainsi à l'émergence d'une définition commune, elle pourrait être la suivante:

Les Locative Media désignent un champ de production artistique émergent de la culture numérique qui se présente sous la forme de dispositifs mettant en œuvre les technologies de géolocalisation dans une perspective expérimentale et critique de la société en réseau et de ses constituants. Ils révèlent autant qu'ils donnent lieu à des espaces hybrides issus de la convergence de l'espace géographique et de l'espace des données numériques, induisant ainsi un renversement de l'inscription a-topique des technologies numériques, par la production de situations perceptives et sensorielles où s'éprouve le mise en relation des individus et des lieux qu'ils pratiquent individuellement ou collectivement.

Il nous semble cependant, et malgré cette contribution, tout à fait légitime de préserver la multiplicité de ces définitions et d'en assumer la fluctuation.

Car nous pouvons en effet nous demander si la résistance des locative media à se définir n'est pas constituante de leur définition elle-même, autrement dit, si ce qui définit le mieux les locative media n'est pas, justement, leur instabilité, leur hétérogénéité et le refus de tracer des lignes claires entre un dedans et un dehors.

Ces caractéristiques sont d'autant plus constituantes qu'elles s'initient en même temps qu'elles alimentent la genèse de ces pratiques dans toutes ses dimensions : celle de la mise en œuvre effective des dispositifs, celles des discours qui l'accompagnent, et enfin celle de la formation du terme même de « locative media ». La genèse des locative media nous permet de les saisir dans une perspective ontologique orientée par leur engagement dans une sphère médiatique et technologique élargie qui induit d'emblée la nécessité d'un rapport au champ critique.

## 2 – Généalogie

La question critique comme processus de formation

Si le contexte technologique et médiatique au sein duquel se développent les locative media contribue à alimenter l'imaginaire des Locative Media autant qu'il en permet techniquement l'existence, il contribue également, dans leur processus de constitution et d'émergence, à en dessiner l'ontologie11 en regard de la nature des relations que leurs acteurs et leurs pièces entretiennent avec ceux du monde de la production industrielle et commerciale. Cette question de l'ontologie des Locative Media apparaît très tôt dans leur processus de développement dans le sens ou ils se confrontent dès leur origine à la question de leur nature et de leur statut en tant qu'œuvres d'art immédiatement critiquées pour leurs accointances avec une logique marchande ou pour leur dépendance à une technologie d'origine militaire. D'emblée, les Locative Media furent désignées selon une logique du soupçon, celle de mettre à mal l'autonomie artistique, que ce soit pour leur démarche délibérément ouverte sur le monde industriel et marchand ou pour leur supposée naïveté à l'égard de la rhétorique et des instruments du pouvoir et de la surveillance généralisée qu'ils mettent en œuvre. Nous exposerons dans cette partie la teneur des critiques prononcées à l'encontre des Locative Media en précisant leur relation à un contexte socio-technique spécifique et esquisserons les réponses possibles qui construisent l'ontologie des Locative Media au sein de ce contexte avant d'en développer le contenu dans une partie ultérieure.

Marc Tuters et Kazys Varnelis exposent l'ensemble de ces critiques et leurs réponses possibles dans un texte intitulé Beyond Locative Media12 dont l'analyse

---

[11] Le terme ontologie est employé ici dans le sens qui lui est donné par l'ontologie analytique, distincte de l'ontologie phénoménologique en ce qu'elle rejette la dimension métaphysique de l'art pour se définir par la description et l'analyse du statut et de la nature des œuvres d'art.

[12] Tuters Marc, Varnelis Kazys, *Beyond Locative Media*, Networked Publics, http://networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media2006. [consulté le 3 déc. 2010]

nous permet d'esquisser la constitution possible des Locative Media en « art critique ». Au delà de la réplique elle-même, ce qui nous intéresse dans ce texte est la façon dont il expose le contexte d'émergence des Locative Media, et comment ce contexte d'émergence permet de penser les bases d'un processus ontologique.

À la première critique, qui consiste à pointer l'accointance un peu trop délibérée des Locative Media envers la sphère économique et commerciale, Tuters et Varnelis, tout en reconnaissant qu'elles sont fondées, exposent comment le contexte d'émergence agit comme un facteur d'influence exogène sur ces rapprochements.

Les auteurs identifient l'origine des Locative Media selon deux types de processus, plus ou moins simultanés, le premier relevant du champ de la théorie esthétique, le second d'un contexte socio-technique spécifique.

Les Locative Media émergeraient d'abord d'un processus d'ordre esthétique généré par un mouvement de réaction à l'encontre de « l'expérience écranique désincarnée du net art, réclamant le monde comme territoire au delà aussi bien de celui du musée que de l'écran d'ordinateur. »

Ils se sont en effet construis au moment où le Net Art manifestait les premiers signes d'un essoufflement constaté. Ils en apparaissent à ce moment là comme une extension, une ouverture possible vers son renouvellement et se déploient à son égard dans une double logique d'opposition et de prolongement : « Locative media's recent rise to prominence came at an opportune moment, just as the net art movement showed signs of exhaustion. On March 31, 2004, in response to the disappearance of an "Internet Art" section from that year's Whitney Bienniel, Ben Sisario, an art critic for the New York Times, declared that having lost its initial novelty, the net art boom had come to an end. Net art would continue, he concluded, but its earlier sense of purpose or distinctiveness was gone. In response to Sisario's article, net art practitioner Patrick Litchy observed, "this is not to say that net art is 'dead' per se, but at least in institutional discourse it has been chiseled into art history and so has been drained of its dynamism." Only if net art

could "morph into hybrid forms" he suggested, could it still retain its oppositionality. »13

« La récente percée des locative media est arrivée à un moment opportun, juste quand le mouvement du net art montrait des signes d'épuisement. Le 31 mars 2004, en réponse à la disparition d'une section « art internet » à la Biennale de Whitney cette année là, Ben Sisario, critique d'art au New York Times, a déclaré qu'en ayant perdu sa nouveauté initiale, le boom net art avait atteint sa fin. Le Net art continuera, conclut-il, mais ses premières intentions ou particularités sont parties. En réponse à l'article de Sisario, le spécialiste de net art Patrick Litchy observe : « cela ne signifie pas que le net art est mort en lui-même, mais du moins dans le discours intitutionnel il a été ciselé dans l'histoire de l'art et y a donc épuisé son dynamisme ». C'est seulement si le net art pouvait se « transformer vers des formes hybrides », suggère-t-il, qu'il pourrait conserver son caractère d'opposition. »

Les Locative Media conservent du Net Art les fondements issus de la culture du hacking et du « Do It Yourself », l'attachement au code et à la programmation, ainsi que la posture ambiguë vis à vis de l'institution artistique et critique. Ils s'en distinguent en revanche en ne revendiquant pas leur autonomie vis à vis du monde économique auquel, de fait, ils prennent part : « Unlike net art, which largely sought to emphasize its autonomy from the dot.com boom, this new media art practice is often eager to blur distinctions between art and capital. »

« À la différence du net art, qui n'a pas cessé d'affirmer son autonomie par rapport à la bulle économique d'internet, cette pratique des nouveaux médias est souvent plus enthousiaste à brouiller les frontières entre art et capital »

Ils semblent même se constituer sur la revendication assumée, voire provocatrice, d'entretenir volontiers des collaborations avec l'industrie et le gouvernement : « it appears that for the moment a fair number of locative media producers seems content to collaborate with industry and government. »

---

[13] idem

« Il semble que pour le moment un bon nombre de ceux qui produisent dans le domaine des Locative Media sont satisfaits de collaborer avec l'industrie et le gouvernement »

Il résulte enfin de leur relation au net art, une énonciation de ce qui constitue la qualité intrinsèque des Locative Media à savoir le mouvement qu'ils font suivre au arts en réseau qui, d'une forme essentiellement essentiellement écranique, se déploient sur et dans le monde dont les espaces et les paysages deviennent à la fois le lieu et le support de l'œuvre. En répondant clairement à ce qui est décrit comme une « expérience désincarnée », cette échappée de l'écran a à la fois pour cause et pour effet de situer le corps au coeur de l'expérience sensible des arts numériques.

Ce déploiement sur le territoire physique, dans le paysage, dans l'espace public, dans la ville, agit sur le processus de réception qui s'effectue alors davantage dans un espace partagé qui accroît la visibilité des Locative Media. Ainsi, évoquant le projet .walk (dot walk) du collectif Social Fiction, Tuters et Varnelis en expliquent le succès par le caractère représentatif de cette évolution des arts médiatiques :

« The success of this simple project is representative of a larger event taking place in the media art world, in which, having left behind net art, locative media escaped the bounds of the screen to enter the city at large. »

« Le succès de ce simple projet est représentatif d'un événement plus important qui prend place dans le monde des arts médiatiques, dans lequel, laissant derrière aux le net art, les locative media s'échappent des frontières de l'écran pour entrer dans la ville. »

Tuters et Varnelis décrivent par ailleurs le contexte d'émergence culturelle des Locative Media, celui du « mouvement des réseaux libres » (« free networks movement ») qui s'est notamment développé au début des années 2000 au Royaume-Uni avant de se répandre à l'échelle mondiale, au sein duquel la figure de l'artiste se dissout dans un collectif dont le but « est de créer des réseaux sans fil librement accessibles, échappant ainsi à la surveillance étatique et au contrôle commercial d'Internet »

« Here any distinction between artist and hacker disappears in an attempt to create wireless networks that would provide free connectivity while also eluding both government surveillance and commercial control on the Internet ».

Ce mouvement repose sur deux notions qui constituerons le socle fondateur des locative media : l'idée que l'accès ubiquitaire à Internet pourrait changer notre relation au lieu et la production de données géographiques partagées.

« In suggesting that ubiquitous Internet access would change our relationship with place by overlaying a second virtual world over the physical one, the free wireless movement was a seminal source for locative media's ambitions. Moreover, in the United Kingdom, the government's ownership of virtually all geographic data encouraged participants in free wireless, who sought to make information freely accessible, to move into more mapping-based practices when these became available »

« en suggérant que l'accès ubiquitaire à l'internet change nos relations au lieu en superposant un monde virtuel sur un monde physique, le mouvement du sans fil a constitué une source séminale aux ambitions des locative media. De plus, au Royaume-Uni, les propriétaires gouvernementauxde toutes les données géographiques virtuellement disponibles ont encouragé les usagers des réseaux sans fils, qui cherchent à rendre l'information librement accessible, à s'impliquer davantage dans la pratique cartographique rendue possible par la disponibilité des données. »

D'une façon plus générale, les Locative Media émergent dans le contexte socio-technologique spécifique des réseaux sans fils, de la connexion permanente et du web géolocalisé, et ont d'emblée été approchés et portés par les acteurs du monde économique et industriel qui reconnaissent à ces pratiques leur rôle pionnier dans l'exploration des espaces hybrides et en projettent très vite le potentiel commercial :

« In reaching beyond art, locative media has been welcomed with often remarkable claims, in particular by computer industry pundits suggesting that it will be "the Next Big Thing." Mike Liebhold of the Institute for the Future (IFF) understands

"geohackers, locative media artists, and psychogeographers" as key players in constructing the "geospatial web," in which the web becomes tagged with geospatial information, a development that he sees as having "enormous unharvested business opportunities." Even more emphatically, in another essay in Leonardo, Anthony Townsend, who works with Liebhold at the IFF and was formerly one of the most outspoken advocates of the free wireless movement, states: "[The IFF's] forecast for the next decade is that this context-aware computing will emerge as the third great wave of modern digital technology."14 While it is important not to overstate locative media's influence in the geospatial web, the fact remains that the IFF and others look to locative media artists as prime movers within this space. »15

« En allant au delà de l'art, les locative media ont été accueillis par beaucoup de demandes étonnantes, en particulier par les experts de l'industrie informatique qui ont indiqué qu'il s'agissait de « the next big thing ». Mike Liebhold, de l'Institute For the Future (IFF) conçoit les « geohackers, les artistes des locative media et les psychogeographes » comme des acteurs clés dans la construction du « web geospatial » dans lequel le web est taggé avec des informations géolocalisées, un développement dont il pense qu'il a « d'énormes opportunités commerciales non récoltées ». Toujours plus catégorique, dans un autre article de Leonardo, Anthony Townsend, qui travaille avec Liebhold à l'IFF et qui était l'un des défenseurs les plus directs du mouvement sans fil gratuit, a déclaré : les prévisions (de l'IFF) pour la décennie à venir est que l'informatique liée au contexte va émerger comme la troisième vague de la technologie numérique moderne. Bien qu'il soit important de ne pas surestimer l'influence des locative media dans le web geospatial, les faits rappellent que l'IFF et d'autres voient les artistes des locative media comme les premiers explorateurs de cet espace. »

Ainsi, Nicolas Nova écrit à propos du projet Cabspotting (Stamen) : « Si le projet Stamen avait un objectif initial plutôt exploratoire et esthétique, aujourd'hui, en

---

[14] Cf. Anthony Townsend, « Locative Media Artists in the Contested-Aware City », Leonardo, automne 2006.

[15] idem

analysant ces traces, il est possible d'en tirer des conclusions pertinentes pour la planification des sociétés de taxis ou pour les agences d'urbanisme locales. »[16]

Dans la même veine, on peut rapporter le récit de Christian Nold qui relate sa surprise face à l'engouement suscité par ses *Emotional Cartography* auprès des acteurs industriels et commerciaux :

« People who actually wore the device and trie dit out while going for a walk and then saw their own personnal emotion map visualised afterwards, were baffled and amazed. But their positive reaction hardly compared to the huge global newspaper and TV network attention that followed the lauch of the project. People approching me with a bewildering array of commercial applications (…) I was shocked : my device, or more correctly, the idea or fantasy of my device had struck a particular 21st century zeitgeist. A huge range of people had imagined ways of applying the concept, some of which I felt uncomfortable about. I realised that « Mapping Emotions » had become a meme that was not mine anymore, but one that I had merely borrowed temporarily from the global unconscious. »17

« Les personnes qui ont participé au dispositif ont eu des réactions de perplexité ou d'étonnement en visualisant leur « Emotion Map ». Mais leurs réactions positives n'étaient rien comparées à l'intérêt manifesté par les médias papier et audiovisuels qui a suivi le lancement du projet. De nombreuses personnes m'ont approché pour le développement d'un nombre déconcertant d'applications commerciales. (…) J'étais stupéfais : mon appareil, ou plus précisément, l'idée ou la fantaisie de mon appareil avait touché au cœur de l'air du temps du XXIè siècle. Une grande variété d'individus avait imaginé des applications au concept, dont certaines me mettaient mal à l'aise. J'ai réalisé que la « Cartographie des Émotions » était devenue un meme qui n'était pas le mien, mais que j'avais seulement emprunté temporairement à l'inconscient collectif. »

---

[16] NOVA Nicolas, Les médias géolocalisés, p.35

[17] NOLD, Christian, « Introduction », in *Emotional Cartography, Technology of the Self*, [http://www.emotionalcartography.net]

Il est évident que ce type de contexte confère à l'artiste et à son œuvre un statut particulier qui le pousse à se positionner, en premier lieu, face à cette pression industrielle et commerciale. Une grande part de la réflexion et de la structure ontologique de l'œuvre de Locative Media est issue de cet état de fait où la production artistique met en appétence la production industrielle et commerciale.

On voit que, loin d'être linéaire, le processus d'émergence des Locative Media est issu d'une situation multi-contextuelle où s'enchevêtrent des arguments d'ordre théorique, esthétique, économiques et culturels, où les rôles et les relations entre les différents acteurs de ces différentes sphères se reconfigurent partiellement par rapport à celles qui existent déjà dans le monde de l'art. Cette origine plurielle et les termes qu'elle pose : non autonomie vis à vis des applications commerciales des technologies de géolocalisation ; mouvements contraires de rupture et de prolongement avec l'art en réseau, liens ténus avec des mouvements activistes où se dissout la figure de l'artiste, si elle se doit d'être prise en compte dans la façon dont les Locative Media se définissent en tant que projet artistique, contribue également à en brouiller les pistes.

Si elle peut relever d'une part de l'intention délibérée de se positionner d'un point de vue théorique dans une opposition radicale à l'encontre de la théorie moderniste de l'art, on ne peut pas affirmer non plus que cette critique se situe au fondement même du régime ontologique des Locative Media. Autrement dit, cette énonciation n'émerge pas, *a priori*, d'une quelconque contestation ou opposition vis à vis d'une théorie ou des pratiques artistiques données, à partir desquelles se construirait le champ des Locative Media, mais, a posteriori, sur la base de débats et de discours générés par une pratique qui trouve davantage son fondement ontologique dans l'expérience que dans la théorie esthétique. En s'inscrivant de façon précoce - et sans forcément le présumer - au cœur même d'un système technique qui allait devenir l'un des développements technologiques les plus influents du début du XXIè siècle, les premiers artistes des Locative Media sont devenus les explorateurs pionniers d'un espace socio-technique dont ils allaient considérablement influencer le devenir.

La seconde critique formulée à l'encontre des pratiques artistiques des Locative Media dénonce leur usage d'outils et d'instruments qui sont ceux de la société du contrôle et de la surveillance. Elles pointent par exemple les origines et l'usage militaire du GPS, les systèmes de surveillance biométriques, les outils de traçage et de récupération de données identitaires liés au WiFi et aux puces RFID, ainsi que la pratique cartographique désignée comme un instrument du pouvoir. Dans leur texte, Tuters et Varnelis relèvent les propos de Andrea Broekman, alors directeur du Festival Transmediale de Berlin qui accuse les Locative Media, en référence un texte de Gilles Deleuze18, d'être « à l'avant-garde de la société du contrôle » ; de Coco Fusco 19 , artiste des media, qui déclare, en référence aux pratiques cartographiques des Locative Media, « c'est comme si plus de quatre décennies de critique postmoderne du sujet cartésien s'étaient soudain évaporée »[20], de Jordan Crandall21, artiste et théoricien, qui y condamne la « résurgence des spécificités temporelles et locatives observées dans les technologies de surveillance et de navigation »[22] ; et enfin de Brian Holmes23, qui écrit, à partir de son analyse de la récupération du Situationnisme par les Locative Media : « bien trop souvent dans la société contemporaine, la politique est le décor de l'esthétique... la forme esthétique de la dérive est partout. Mais aussi la grille hyper-rationnaliste de l'infrastructure Impériale. Et la question de la subversion sociale ou du

---

[18] Cf. DELEUZE, Gilles, « Post Scriptum sur les sociétés du contrôle », in *L'autre Journal*, n°1, mai 1990, article disponible en ligne : [http://infokiosques.net/imprimersans2.php3?id_article=214]

[19] Cf. FUSCO Coco, Questionning the frame : Thoughts about maps and spatial logic in the global present, In this Time, Déc. 2004,
article disponible en ligne : [http://www.inthesetimes.com/article/1750/]

[20] « It is as if more than four decades of postmodern critique of the Cartesian subject had suddenly evaporated. »

[21] Cf. CRANDALL Jordan, « Operational Media », in *ctheory.net*, Juin 2005, [http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=441].

[22] « resurgence of temporal and locational specificity witnessed in new surveillance and location-aware navigational technologies. »

[23] Cf. HOLMES Brian, Drifting Throught the Grid : Psychogeography and Imperial Infrastructure, extrait de la conférence donnée au RIXC dans le cadre de l'événement intitulé « Media Architecture », Riga, 16-17 mai 2003.

[http://www.springerin.at/dyn/heft_text.php?textid=1523&lang=en]

déconditionnement psychique est grande ouverte, sans retour, apparemment perdue dans nos esprits, à une époque où la société civile a été intégrée à l'architecture militaire des médias numériques »[24]

Ce que dénoncent ces critiques n'est pas l'usage en lui-même des ces appareils du contrôle, mais l'absence de positionnement critique des Locative Media vis à vis de l'objet technologique qu'elles infiltrent et la menace d'instrumentalisation et d'assujettissement des artistes, de leurs productions, et par conséquent de leurs publics et de leurs structures institutionnelles, à une logique impérialiste subie sans discernement. Ce à quoi elles enjoignent est l'absolue nécessité pour les artistes des Locative Media de définir leur pratique selon un point de vue critique alors envisagé comme un socle ontologique fondateur de l'autonomie légitimante aux yeux de l'Art.

Un tel argument est bien sûr recevable, dans le sens où une exploration critique de l'univers technologique mis en œuvre est une démarche artistique possible, l'injonction quant à elle l'est beaucoup moins, dans le sens où elle relève d'une logique aporétique qui annule l'autonomie artistique qu'elle cherche à préserver.

Nous verrons en effet que l'hypothèse d'un art critique constitue bien le socle fondateur du processus ontologique des Locative Media, mais que celui-ci ne se détermine pas uniquement à partir de l'origine militaire ou du pouvoir scrutateur des technologies de géolocalisation.

« Locative media » vs « Locative media arts »

En parallèle des recherches menées dans le domaine scientifique et académique, des artistes et activistes se réunissaient dans le cadre de workshops qui

[24] « All too often in contemporary society, aesthetics is politics as decor... the aesthetic form of the dérive is everywhere. But so is the hyper-rationalist grid of Imperial infrastructure. And the questions of social subversion and psychic deconditioning are wide open, unanswered, seemingly lost to our minds, in an era when civil society has been integrated to the military architecture of digital media. »), et que, depuis que l'armée des Etats-Unis contrôle les satellites GPS, nous nous autorisons en les utilisant à être ciblés par une infrastructure militaire et à être « interpellés dans une Idéologie Impériale. »

interrogeaient la dimension artistique de la géolocalisation. Si l'aventure artistique des Locative Media a commencé au milieu des années quatre-vingt-dix, au moment où les appareils et matériaux de la géolocalisation (principalement les récepteurs GPS) commençaient à devenir accessibles au grand public d'un point de vue financier et technique (Masaki Fujihata fait figure de pionnier dans ce domaine avec des pièces produites en 1994), les cadres conceptuels de ces pratiques ont commencé à être définis en 2003 et 2004 dans une série de workshops organisés sous la bannière du Locative Media Lab25. Ce moment d'inscription conceptuelle s'accompagne de manière significative de la formation même du terme de « locative media » proposé par Marc Tuters, Karlis Kalnins, Rasa Smite et Raitis Smits du RIXC lors d'une discussion de préparation du premier de ces workshops, qui s'est déroulé à Karosta pendant l'été 2003 à l'occasion de la 6è édition du festival international de la culture des nouveaux média Art+Communication au RIXC Center for New Media Culture dont le thème était « Media Architecture ». Cet événement posait les deux questions suivantes :

- « How lessons from the social dynamic of 'virtual 'networks, can be applied to the creation of open, public physical spaces; discussion on designs for process-based architecture, and hybrid spaces.

- How mapping/positioning and wireless networking impact on notions of space time and social organization. ».26

«Comment appliquer les enseignements tirés de la dynamique des réseaux «virtuels» à la création d'espaces physiques publics et ouverts ; discuter de la conception d'architecture issue de processus de calculs numériques ; et des espaces hybrides.»

- «Comment la localisation et les réseaux sans fil influencent la notion d'espace-temps et d'organisation sociale.»

Cette dénomination projette une double intention.

---

25 http://www.locative.net/ (inaccessible le 25.11.2010)

26 http://rixc.lv/03/info.html [consultée le 25.01.2010], reproduite en annexe ??

Elle inaugure tout d'abord un champ esthétique, dont les expérimentations, productions et termes même de la réflexion tendrait à se distinguer de ceux de la sphère industrielle et commerciale :

« The term locative media was initially proposed Karlis Kalnins at the RIXC Centre for New Media Culture in order to distinguished the latter creative explorations of the medium from the corporate hype surrounding location-based services (LBS) (...). »[27]

« Le terme locative media a été proposé initialement par Karlis Kalnins au RIXC Center for New Media Culture dans le but de distinguer les dernières explorations du médium du battage publicitaire des sociétés qui proposent des services de géolocalisation. »

Il s'agit d'un acte à la fois nécessaire et symptomatique qui témoigne une fois de plus de la posture ambiguë des arts technologiques vis à vis du mode de fonctionnement des industries culturelles notamment. Il ne s'agit bien sûr pas là d'y voir une quelconque forme de déni du réel ou d'énonciation solipsiste mais de l'affirmation d'une volonté de prendre part à la réalité sociale, politique, économique du monde.

« [...] locative media's practitioners have claimed an avant-garde position, insisting that their workis capable of not only creating a paradigmatic shift in the art world, but also that it can reconfigure our everyday life as well by renewing our sense of place in the world. »28

« [...] Ceux qui pratiquent les locative media ont revendiqué une posture d'avant-garde, en insistant sur le fait que leur travail n'était pas seulement capable de créer un tournant paradigmatique dans le monde de l'art, mais qu'il pouvait aussi reconfigurer la vie quotidienne ainsi que renouveler notre rapport au lieu dans le monde.»

Dans ce contexte où l'ombre de l'intrumentalisation technique plane, où le danger est d'être assimilé plutôt qu'intégré au mouvement vertigineux de la

---

[27] Tuters, Varnelis, Locative utopia

28 Tuters marc, Varnelis Kazys, Beyond Locative Media, 2006. [http://networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media]

mondialisation des industries culturelles, la nécessité de se nommer relève d'un processus de distinction et de reconnaissance d'un système de représentation et de production qui vise à en souligner la fonction critique et à solidifier le rôle de *l'imagination* technique de l'art dans un environnement voué à la logique de *l'exploitation* technique. Cette description quelque peu schématique ne doit cependant pas laisser croire à un fonctionnement manichéen, ni même à une posture avant-gardiste installée dans une attitude contestataire mais à une démarche de création dont le fondement même repose sur l'élaboration de dispositifs d'échange et de collaboration avec les domaines industriels et scientifiques, d'autant plus cruciaux et complexes, comme nous l'avons déjà signalé avec Anne Galloway 29, quand il s'agit de l'appropriation de technologies émergentes. Mais cette attitude ne va pas de soi et, nous l'avons vu, Tuters et Varnelis ont été conduits à défendre ce point de vue par un positionnement radical qui a peut-être pour contrepoint l'apparition quasi-simultanée de l'expression « locative media arts » dans laquelle l'adjonction du mot « art » semble en pointer l'absence dans la désignation originelle et peut résonner, sans que cela ne soit jamais explicite, comme une remise en cause de cette posture radicale. Cette petite bataille terminologique nous conduit à préciser l'usage qui est fait dans ce travail de l'expression « art des locative media » auquel nous préférions initialement « locative media ». L'adjonction du terme « art » s'est peu à peu imposée au fil de la rédaction en regard de l'élargissement progressif de l'usage de « locative media » en dehors de la sphère artistique.

Enfin, nous voudrions souligner comment la formation même du terme participe de ce processus ontologique du champ esthétique qu'elle désigne. « Locative media » ne se contente pas de reprendre au compte de l'art le terme d'un média ou d'une technologie préexistants. Avant de désigner un média, « locative » (« locatif » en français) est le nom d'un cas, celui qui sert dans les langues à déclinaison, dont fait partie la langue lettone, à indiquer le « où » dans une phrase nominale. Ce

29 cf. p.26

« où » n'indique pas seulement le lieu de l'action, mais aussi parfois le temps de cette action. « Locative is a case, not a place » aurait écrit Karlis Kalnins sur les pages d'un forum aujourd'hui disparu afin d'exprimer la relation entre le temps et le lieu d'une action que cherche avant tout à désigner le terme de « locative ». C'est dans ce sens que Douglas Rushkoff a commenté cette phrase dans un article consacré à l'influence des technologies sans fil sur l'évolution du concept cartographique :

« The phrase itself was originally coined by Karlis Kalnins, of gpster.net, who applies the precise logic of linguistics to an otherwise seemingly vague field. "Locative is a case, not a place," Kalnins says, meaning it stands for a final location of an action or the time of the action. In other words, it doesn't just happen in space, like a map, but also in time. »30

« L'expression elle-même a été forgé initiallement par Karlis Kalnins de gpster.net, qui applique précisément une logique linguistique à un champ qui resterait vague autrement. En disant « locative est un cas, et non un lieu », Kalnins veut signifier qu'il désigne le lieu d'une action ou le temps d'une action. En d'autres termes, cela n'arrive pas seulement dans l'espace, comme une carte, mais aussi dans le temps. »

Anne Galloway a commenté cette phrase dans un sens différent dans un article posté sur son blog en avril 2005. Elle y pointe fort justement les qualités d'accroche de la formule mais en récuse la méthode qui consiste à nier la notion de lieu pour mettre en évidence celle du temps, car selon elle, le lieu est toujours défini en fonction de coordonnées spatio-temporelles. Elle voit en revanche dans la récupération du cas grammatical la possibilité d'exprimer la cessation du mouvement, une sorte de solidification de la mobilité, le moment où se fige un état de relations.

« If the locative case "indicates a final location of action or a time of the action" then how is 'locative' not a place? From what I gather, Karlis was trying to introduce the concept of time, but I've never seen a definition of location that

---

30 Rushkoff Douglas, *Honey I geotagged the Kids*, http://rushkoff.com/articles/the-feature/honey-i-geotagged-the-kids, 2008. [consulté le 3 déc. 2010]

excludes time. Location and its most common synonym, situation, are always already space-time coordinates.
To me, what makes the locative case most interesting is how it expresses the cessation of movement, or the end of mobility. So side-stepping the disciplinary society vs. society of control debate, I'm intrigued by the tension that exists when mobile technologies are used to stabilise or freeze relations. »31
« Si le cas locatif « indique le lieu d'une action ou le temps d'une action », alors comment « locatif » ne peut-il être un lieu ? De ce que j'en vois, Karlis essayait d'introduire le concept de temps, mais je n'ai jamais vu une définition de la localisation qui exclue le temps. La localisation et son synonyme le plus courant, situation, sont toujours d'emblée des coordonnées spatio-temporelles.
Pour moi, ce qui rend le cas locatif plus intéressant est la façon dont il exprime la cessation du mouvement ou la fin de la mobilité. En évitant le débat de la société du contrôle vs la société du contrôle, je suis intriguée par la tension qui existe quand les technologies mobiles sont utilisées pour stabiliser ou figer des relations. »

Ce que désigne le terme de locative media va donc bien au delà de la seule appropriation d'un média ou d'une technologie par le monde de l'art et ne se referme ni sur ses outils, ni sur ses supports, ni sur un certain type de modèle de communication. Il s'agit d'un media pluriel, au référent abstrait qui renvoie essentiellement à une notion conceptuelle ouverte et complexe qui cherche à transmettre l'état de tension permanent entre les lieux, le temps et les individus qui les parcourent ou les habitent.
Cette genèse de la formation de l'expression « locative media » nous éclaire également sur les difficultés de traduction qu'elle rencontre en langue française. La traduction littérale qui correspondrait à « média locatif » n'est pas utilisée. Le français lui préfère l'expression moins subtile et plus réductrice de « media

---

31 Galloway Anne, *The places of locative media*, Purse lip square jaw blog archive, http://www.purselipsquarejaw.org/2005_04_01_blogger_archives.php [consulté le 3 déc. 2010].

(géo)localisés » ou « média de (géo)localisation », qui, en faisant référence plus directement à un principe technique, rend moins bien compte de la dimension abstraite des objets qu'elle manipule.

« Locative Media », workshops et textes fondateurs

Le Headmap Manifesto

« The headmap manifesto is a sequence of text fragments dealing with the social and cultural implications of location aware devices. Headmap argues a move from the 'inside' view that developed after the failure of the space programme, the closure of the frontiers, the rise of television, early computing, interiorised simulation and drug culture..
..towards an 'outside' view - a recolonisation of the real world, computers becoming invisible, mobile, networked and location aware, the real world augmented rather than simulated. People finding more outside than inside and developing sophisticated information based relationships to exterior spaces, computer games moving outside, technologies facilitating the tagging and annotating of spaces, places, people, animals and things, the emergence of new forms of spontaneous externalised real social interaction, constructs drawn from dreams and myth shape the outside more tangibly than ever before.
(...)
« Le headmap Manifesto est une collection de fragments de textes qui traitent des implications sociales et culturelles des technologies de géolocalisation. Le Headmap soutient qu'un mouvement se crée, depuis une vision "intérieure" qui a développé après l'échec du programme spatial, la fermeture des frontières, l'essor de la télévision, les débuts de l'informatique, la simulation intériorisée et la culture de la drogue ... vers une vision "extérieure" - une recolonisation du monde réel, où les ordinateurs deviennent invisibles, mobiles, connectés et sensibles au lieu, le monde réel augmenté plutôt que simulé. Les individus trouvent plus à l'extérieur

qu'à l'intérieur et développent des relations sophistiquées avec les espaces extérieurs à partir d'informations, les jeux vidéos se déplacent vers l'extérieur, les technologies facilitent l'annotation de l'espace, des lieux, des personnes, des animaux et des choses, l'émergence de nouvelles formes d'interactions sociales extériorisées spontanées. Des constructions tracées des rêves et des mythes donnent forme à l'extérieur plus tangiblement que jamais.

(...)

En 1999, Ben Russel rédigeait la première version du Headmap Manifesto32. Sous-titré « Know your place », ce document hétéroclite, rédigé et augmenté de 1999 à 2003, est constitué d'un assemblage de fragments de textes, récits, pensées, citations qui, avec une précocité étonnante, énonce les contenus, esquisse les frontières et dévoile la complexité d'un champ qui n'est pas encore nommé au moment de sa rédaction et dont l'existence ne se perçoit qu'au travers d'outils, de pratiques et d'expériences qui ne font encore que clairsemer le paysage technologique. Si le Workshop de Karosta constitue l'événement fondateur des Locative Media, Le Headmap Manifesto est aujourd'hui désigné comme texte fondateur et largement considéré comme une source d'inspiration par les acteurs de ce domaine. Par exemple,

« ...Headmap Manifesto is widely regarded as a stimulating force behind many projects. »

« ... Headmap Manifesto est largement considéré comme une force stimulante derrière beaucoup de projets »33

« In what is in many ways the ur-text for locative media, the 1999 Headmap Manifesto, Ben Russell described an incipient "new world" »

---

32 Au moment où ce texte est rédigé, la page web du *Headmap Manifesto* [www.headmap.org/] existe toujours mais affiche une page blanche. Les trois versions successives du *Headmap Manifesto* sont disponibles sur les archives du web [http://web.archive.org/web/*/http://headmap.org] :

dans sa version initiale du 10/04/2003 au 24/06/2003,

dans sa version intermédiaire (fusion supposée du *Headmap Manifesto* et du *Headmap Localis(z)ation*) du 09/07/2003 au 20/10/2003,

et dans sa dernière version intitulée *Headmap 3 Redux*, à partir du 03/12/2003.

33 Stedelijk Museum CS program, Locative Media http://www.stedelijkmuseum.nl/oc2/page.asp?PageID=831 (consulté le 03/02/2011)

« Dans ce qui est à plusieurs titres le texte fondateur des locative media, le Headmap Manifesto de Ben Russell (1999) décrit un "nouveau monde" naissant. » 34

« ...but my first exposure to these ideas was a year earlier when I read Ben Russell's (1999/2007) extraordinary Headmap Manifesto...In retrospect, if there is any single document or event which inspired my dissertation it would have to be the Headmap Manifesto—and it deserves far greater acknowledgement and attention than I can give it here. »

« ...mais mes premiers contacts avec ces idées ont eu lieu un an avant quand j'ai lu l'extraordinaire Headmap Manifesto de Ben Russell (1999/2007)... Rétrospectivement, s'il devait n'y avoir qu'un document à l'origine de mon mémoire, ce serait le Headmap Manifesto – qui mérite beaucoup plus de reconnaissance et d'attention que ce que je peux en donner ici. »[35]

« I enjoy taking walks in the morning. Also it is inspired by Ben Russel's Headmap Manifesto. There is this line in the manifesto: "imagine you can sell your morning walk". It's a creative research project about possibilities in locative media and new social networks. The manifesto interested me very much, and I strongly agreed with it. »

« J'aime les promenades matinales. Il [mon travail] est aussi inspiré par le Headmap Manifesto de Ben Russell. Il y a une ligne dans le Manifesto : "imaginez que vous pouvez vendre votre promenade matinale". C'est un projet de recherche créatif à propos des possibilités des locative media et des nouveaux réseaux sociaux. Le Manifesto m'intéresse énormément et je suis profondément en accord avec lui. »36

---

34 Mark Tuters, Kazys varnelis, Beyond Locative Media http://networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media. (consulté le 03/02/2011)

[35] Anne Galloway, p. 184-185

36 Taeyoon Choi, Email conversation with Markuz Wernli Saitô [MWS] in April, 2007 - http://www.momentarium.org/dialog/choi/ (consulté le 03/02/2011)

L'émergence de ce document en tant que référence commune prolonge et confirme le positionnement initial des Locative Media formulé par Tuters et Varnelis dans le sens où des artistes identifient comme point de repère une source extérieure au territoire de l'art tel qu'il peut être défini par ses limites classiques. Le *Headmap* ne se fait d'ailleurs l'écho d'aucune discipline en particulier, il est un hybride de textes issus de sources et de points de vues multiples, sans hiérarchie distincte, distribués par chapitres et sous-chapitres au sein desquels les considérations artistiques se distillent parmi d'autres. Trois mentions spécifiques les concernant sont selon nous à retenir37 :

la citation constituant le sous-chapitre « Artist Engineering » du chapitre « New Architecture », (p. 29) qui évoque en creux le statut et la posture des artistes contemporains par la mention de la figure de l'artiste-ingénieur de la fin de l'époque médiévale et de la Renaissance ;

la courte citation de Tristan Tzara constituant à elle seule le sous-chapitre « Modern fiction » du chapitre « Situations », (p.44) : « The modern artist does not paint, but creates directly ... » [[from 'Leaving the 20th Century. The incomplete work of the situationist international" edited and translated by Christopher Gray. First published in 1974] ;

les longues citations extraites des écrits situationnistes constituent à elles seules l'intégralité du chapitre « Situations », (p. 44-48) et expriment à ce titre de façon explicite la relation privilégiée, de l'ordre de la filiation qui se noue entre la pensée situationniste et les Locative Media.

Ces trois mentions suffisent à affirmer que le positionnement artistique des Locative Media correspond bien à celui d'un art qui se construit à partir des limites de l'art et de ce qui le relie à la réalité tangible du terrain social, politique et urbain, et dont l'une des manifestations les plus tangibles aujourd'hui sont ce que l'on appelle « les nouveaux territoires de l'art »38 qui désignent depuis les années

---

37 Le document source de ces remarques est la dernière version du Headmap Manifesto, *Headmap 3 Redux*.

38 Cf. à ce sujet, Fabrice Lextrait et Frédéric Kahn (coordonné par), Nouveaux territoires de l'art, Édition Sujet / Objet, Paris, 2005.

quatre-vingt-dix des pratiques artistiques qui questionnent la relation à la ville dans une démarche d'appropriation spontanée par des artistes de lieux délaissés par l'aménagement urbain, leur conférant, ainsi qu'aux habitants, le statut d'acteur de la transformation du cadre de vie et du territoire.

Il s'agit donc bien de créer des situations performatives, qui agissent concrètement et matériellement dans la sphère du quotidien mais aussi de les situer dans un espace dont l'horizon est celui de l'utopie. L'introduction du *Headmap* est à ce propos sans équivoque et en organise en quelque sorte l'hétérogénéité formelle et spatiale vers un point de fuite qui énonce dans des termes aux allures visionnaires la promesse d'un « monde nouveau ».

« New forms of collective, network organised dissent are emerging. Collectively constructive rather than oppositional. Now capable of augmenting, reorganising, and colonising real spaces without altering what is already there or notifying those being colonised.

The internet has already started leaking into the real world. Headmap argues that when it gets trully loose the world will be new again. »

« De nouvelles formes de contestations collectives et organisées en réseau émergent. Construites collectivement plutôt que dans une logique d'opposition. Maintenant capables d'augmenter, de réorganiser et de coloniser les espaces réels sans altérer ce qui est déjà là ou informer ceux qui sont colonisés.

L'internet a déjà commencé à s'écouler dans le monde réel. Headmap soutient que quand il se sera vraiment échappé, le monde sera neuf, une nouvelle fois. »

C'est dans ce sens que s'en empare Drew Hemment39, dans Locative Dystopia 240:

---

39 Drew Hemment est directeur associé de Imagination@Lancaster, institut de recherche interdisciplinaire de l'Université de Lancaster, Directeur artistique et fondateur du festival Futuresonic, Directeur de FutureEverything, membre du collectif artistique LOCA, commissaire d'expositions internationales dans le domaine des médias urbains, membre fondateur du PLAN (Pervasive and Locative Arts Network). [http://www.drewhemment.com/], consulté le 11/02/2011.

40 Drew Hemment, *Locative Dystopia 2. At what point do the exploratory movements of locative media diverge from new forms of synaptic surveillance?* 2004. [http://www.drewhemment.com/2004/locative_dystopia_2.html], consulté le 11/02/2011

« In place of an oppositional stance towards surveillance, or a conventional politics of dissent, Locative Media suggests a politics that is "collectively constructive rather than oppositional" (headmap.org), offering the opportunity to build another world, to create a space that can stand up as an alternative, a localised utopia. »
« Au lieu d'une posture d'opposition à l'égard de la surveillance, ou d'une politique conventionnelle de contestation, les Locative Media proposent une politique qui est « construite collectivement plutôt qu'oppositionnelle » (headmap.org), offrant l'opportunité de construire un autre monde, de créer un espace qui peut s'ériger comme une utopie alternative et localisée. »
Enfin, le *Headmap Manifesto* énonce comme principe fondateur le mouvement d'extériorisation opéré par les technologies de l'information et de la communication au sein de l'informatique ubiquitaire qui comme une lente détonation, a pour effet de répandre les usages de l'outil numérique au delà de ses interfaces traditionnelles et de les mettre à l'épreuve du corps et de l'environnement physique.

Locative Media workshop

Le premier workshop artistique qui fait clairement état de son intention d'explorer les dimensions artistiques des Locative Media a été organisé, du 16 au 26 juillet 2003, par le RIXC41, centre de culture des nouveaux médias situé à Riga en Lettonie. Il faisait partie de la programmation du festival Art+Communication 2003, organisé par le RIXC sur le thème « media architecture » qui interrogeait les applications possibles des dynamiques sociales des réseaux numériques dans la création d'espaces physiques ouverts, la notion d'espace hybride et l'influence des réseaux cartographiques et de la connexion sans fil sur les notions de temps, d'espace et d'organisation sociale42.

---

41 http://www.rixc.lv . [consulté le 8.11.2010]
42 http://rixc.lv/03/info.html. [consulté le 23.11.2010]

Ce workshop, intitulé « Locative Media » s'est déroulé dans le quartier de Karosta à quelques kilomètres de la grande ville de Liepaja, en Lettonie. La morphologie de Karosta, initialement construite sur ordre du tsar Alexandre III pour développer Liepaja, est issue des intérêts militaires qui ont influencé son développement tout au long du XXè siècle. Base militaire soviétique très importante à partir de la fin de la seconde guerre mondiale, Liepaja devient la plus grande ville fermée de Lettonie après l'expulsion de ses habitants civils et l'arrêt des activités du port commercial. Le quartier est définitivement abandonné par l'armée soviétique en 1994, après l'indépendance lettone laissant derrière elle environ 7000 habitants apatrides, porteurs de vieux passeports russes ou lettons, qui vivent aujourd'hui dans une ville partiellement en ruines. Actuellement en cours de réhabilitation, Karosta est devenu un lieu important de l'histoire et de la culture nationale qui abrite notamment le centre culturel K@2 qui a hébergé le workshop Locative Media.

Les enjeux artistiques du workshop étaient présentés en ces termes par ses organisateurs dans l'introduction et appel à participation43 :

« The international workshop entitled "Locative media" will focus on GPS, mapping and positioning technologies, and how wireless networking impact on notions of space time and social organization. (...) Attendees to the workshop will explore the radically disorganizing potential (social, spatial & temporal) of ad-hoc wireless networking (for synchronization, interpersonal awareness & swarming), and use open-source mapping/positioning technologies to audioalize and visualize data in space. »44

« Le workshop international intitulé "Locative Media" aura pour thème le GPS, la cartographie et les technologies de positionnement et la façon dont les réseaux sans fil influencent les notions d'espace, de temps et d'organisation sociale. (...) Les participants au workshop devront explorer le potentiel radicalement désorganisateur (social, spatial et temporel) des réseaux sans fils (pour la synchronisation, la communication interpersonnelle et l'essaimage), et utiliser des

---

43 http://locative.x-i.net/intro.html. [consulté le 8.11.2010]

44 Préciser

technologies de cartographie/positionnement open source afin de sonoriser ou visualiser les données dans l'espace. »

Ce workshop peut aujourd'hui être considéré comme l'événement fondateur des Locative Media Arts à bien des égards45. Dans sa dimension historique tout d'abord, en tant qu'objet pionnier de l'expérimentation artistique des médias de géolocalisation, mais aussi et surtout dans sa dimension conceptuelle par laquelle il pose les bases des enjeux et questionnements esthétiques, sociaux et techniques de ce que ce champ désigne et embrasse aujourd'hui.

Les intentions et objectifs du workshop étaient les suivants[46] :

- développement de tactiques et de méthodologies pour la pratique des Locative Media ;
- exploration et prototypage d'interfaces métaphoriques ;
- articulation d'un standard flexible pour des projets collectifs d'annotation géographique ;
- création de contenus géo-annotés comme élément d'une base de données cartographique de Karosta ;
- conception d'une application client wireless d'échange de fichiers avec cette base de données ;
- production de documents qui détaillent l'influence des locative media sur le processus créatif ;
- cartographier « depuis le bas » ;
- créer un contexte pour l'art mobile/numérique ;
- interroger la prochaine révolution sociale des réseaux sociaux ;
- contribuer au débat sur les technologies de coopération et sur les technologies sans fil ;
- interroger la notion de netwar et de l'appropriation de la surveillance ;
- interroger les relations entre les locative media et le magique.

---

45 Andrea Zeffiro avait déjà attribué en 2006 sa qualité d'événement fondateur à ce workshop. Cf. Andrea Zeffiro, *The Persistence of Surveillance : the Panoptic Potential of Locative Media*, 2006.

[46] Cf. http://locative.x-i.net/report.html / http://locative.x-i.net/report2.html

Le texte d'introduction du workshop, qui comprend une première définition des « locative media », permet d'en énoncer les grands principes fondateurs.

- les interactions entre l'évolution et le développement des technologies de communication mobiles sans fil et des signaux de positionnement et ceux des technologies numériques embarqués dans l'environnement génèrent un « paradigme hybride » appelé « Locative Media » qui se caractérise par la projection d'informations jusqu'alors « sans lieu » sur l'environnement physique.

« Networked wireless devices offer people both communication and computing capabilities that were never before possible, creating ad-hoc social networks that are mutating people's relations to space, time and indeed, to each other. From interpersonal awareness devices (like GayDar), to Wi-Fi hotspots, all the way to the role of text messaging in political protest (central to the fall of the Philippine government in '01); a whole host of new social phenomena have emerged with he arrival of always-on mobile data transfer. These devices are also increasingly capable of interacting with positioning signals and microprocessors embedded in the environment creating a hybrid paradigm we will call 'locative media' in which formerly 'placeless' digital information is mapped on to the surrounding physical environment; creating what Paul Virilio refers to as "stereo reality". 47»

- « Les supports de communication sans fil en réseau offre aux utilisateurs des capacités de communication et de calcul encore jamais atteintes, créant des réseaux sociaux ad-hoc qui modifient la relation des individus à l'espace, au temps et bien sûr, entre eux. Depuis les outils de communication interpersonnels (comme GayDar), aux points d'accès Wi-Fi, toutes les façons de donner un rôle au message textuel dans la contestation politique (central dans le cas du gouvernement philippin en 2001) ; une multitude de nouveaux phénomènes sociaux ont émergés avec l'arrivée du transfert de données permanent et mobile. Ces appareils sont aussi de plus en plus capables d'interagir avec des signaux de localisation et les processeurs embarqués créent un paradigme hybride que nous appellerons

---

47 ibid.

«locative media» dans lequel l'information numérique auparavant «sans lieu» est projetée sur l'environnement physique ; créant ce que Paul Virilio appelle la «stéréo-réalité» .

Cette formulation introduit la logique d'opposition à l'égard du web - qui n'aura de cesse de se confirmer tout au long du processus de construction du paradigme des Locative Media - comme système de médiation déterritorialisant - les informations « sans lieu » sont qualifiées d'« anciennes » - lié à un système de perception exclusivement écranique.

La référence à la notion de « stereo-réalité » élaborée par Paul Virilio permet d'une part de préciser le processus de superposition de données numériques sur l'environnement physique mais surtout de positionner les Locative Media dans un environnement théorique critique, qui s'il ne peut se réduire à la seule pensée de Virilio, souligne en revanche sa propre nécessité par le choix de cet auteur à la portée quasi symbolique dans ce domaine.

Le choix du lieu même du déroulement du workshop fait partie du processus de construction du paradigme des Locative Media. Les raisons multiples de ce choix sont explicitement éclairées dans le texte d'introduction du workshop.

« The idea of hosting the workshop in Karosta is twofold: as an explicit acknowledgment of Virilio's idea that "one cannot understand the development of information tech, without understanding the evolution of military strategy"; and, as an attempt to locate the event outside of the global market from which these technologies have emerged. In a location that itself foregrounds issues of place and time, we will explore the potential for mobile, locative media to express issues of memory and of place through wireless locative games and other artistic interventions involving the local community. »

« Organiser le workshop à Karosta relève d'une double intention : celle de reconnaître de façon expplicite l'idée de Virilio selon laquelle «on ne peut comprendre le développement des technologies de l'information sans comprendre l'évolution de la stratégie mulitaire» ; et celle de localiser l'événement en dehors du marché global dont émergent ces technologies. Dans un espace qui met lui-

même en évidence les questions de lieu et de temps, nous explorerons le potentiel des locative media mobiles à exprimer la notion de mémoire et de lieu grâce à des jeux géolocalisés et autres interventions artistiques qui impliquent les communautés locales. »

Les caractéristiques du lieu, enclave militaire devenue monument à l'échelle urbaine, font écho aux origines militaires de la technologie GPS et permettent de situer l'événement en dehors du marché global depuis lequel ces technologies émergent et constituent enfin une mise en abîme de l'expérimentation artistique de l'épaisseur mémorielle des lieux donnée comme l'une des intentions initiales du workshop.

Les principes de cartographie collaborative et d'annotation spatiale ou géographique sont identifiés comme les supports privilégiés de la sonorisation ou de la visualisation de données dans l'espace et ouvrent des perspectives et des possibilités d'expérimentations techniques pour le développement d'interfaces permettant de connecter, d'articuler et de visualiser des données individuelles sur une interface cartographique collaborative (Jo Walsh & Andrew Paterson).

L'expérimentation des lieux génère le développement de dispositifs qui impliquent une rhétorique de l'habitant, à sa mémoire et à ses pratiques ainsi qu'une rhétorique du paysage qui participent au processus d'élaboration cartographique (Carl Biorsmark & Ktistine Briede, Esther Polak, Ieva Auzina & Zaiga Putrama).

La question du rapport des individus et des corps au territoire et à l'environnement qui semble se poser comme cadre global d'une réflexion qui projette, dans le creux laissé par la disparition du « magique » (en référence aux pratiques aborigènes et autres traditions tribales anciennes), la question du rôle des technologies de géolocalisation dans la relation fondatrice de l'être à son territoire.

Présentation des résultats du workshop

Jo Walsh & Andrew Paterson ont développé une application permettant aux participants d'intégrer leurs annotations spatiales, échantillons sonores et visuels sur une carte collaborative. Cette application est conçue comme un modèle ouvert pour intégrer d'autres projets du même type.[48]

Ben Russel a développé une taxonomie de concepts de localisation basés, entre autre, sur des motifs traditionnels lettons à partir d'un travail de collecte et de tissage de récits locaux rapportés par Carl Biorsmark & Kristine Briede, fondateurs du K@2.

Signe Pucena & Andrew Paterson ont assemblés des échantillons sonores et visuels, inspirés de la cathédrale orthodoxe russe du centre de Karosta, créant un schéma lié de sons de cloches, de chansons et de mythes issus de l'histoire de la vie d'une vieille babushka, de marches militaires et de blocs d'appartements fantômes laissés à l'abandon. [49]

Esther Polak, Ieva Auzina & Zaiga Putrama sont allé(e)s dans la province de Latgale à l'Est de la Lettonie pour créer des visualisations GIS du paysage rural et des pratiques paysannes en voie de disparition.

Pete Gomes & Gabriel Lopez Shaw ont, en collaboration avec les jeunes du quartier, tourné un film expérimental dans les carcasses ravagées des anciennes demeures de l'ère tzariste

Le collectif Radioqualia a composé une courte animation d'images satellites de Karosta et a mené des expérimentations de réception et d'expédition de données sur une application Linux installée sur le PDA Sharp Zaurus.

Mari Keski-Korsu & Chery L'Hirondelle ont crée des séquences de film de lieux de Karosta en utilisant une technique de division d'écran pour suggérer les multiples perspectives de vision d'un même lieu.

Kristin Bergaust a crée une courte pièce video révélant le contraste entre des lieux similaires de Karosta à divers stades de délabrement.

---

[48] [http://space.frot.org/]
[49] [http://mapmyths.rixc.lv/]

Marc Tuters a tourné une video en accéléré de lui-même en train de peindre à la bombe les murs de bunkers abandonnés comme un jeu sur la notion de geo annotation
Mika Meskanen a travaillé sur des séquences accélérées de lieux autour de Karosta.[50]

La portée inaugurale de ce workshop est lisible aussi bien dans l'énoncé des de ses cadres et de ses intentions que dans la nature des travaux et des expérimentations proposés par les artistes. Le caractère multidimensionnel de ses questionnements reflète précocement la complexité d'un paradigme aux implications multiples - esthétiques, sociales, critiques, politiques ou techniques - qui sera exprimée un peu plus tard lors d'autres tentatives de définition ou d'expérimentation.

TCM workshops

À la suite de cet événement, en 2004, le RIXC a organisé la série des Trans Cultural Mapping Workshops sur le territoire Européen avec pour première intention de donner un cadre aux artistes souhaitant explorer le terme de « Locative Media » nouvellement forgé. Ces workshops, ont eu lieu dans six pays, dans la période du 15 décembre 2003 au 15 décembre 2004 dans le cadre du programme Culture 2000 « Cartographie Trans-Culturelle » élaboré à l'occasion des célébrations de l'élargissement de l'Union Européenne. Cette série d'événements, conçue comme un travail en étape ayant pour but de produire une « Cartographie Culturelle Trans-Européenne », s'est close par une présentation finale à Riga lors de l'édition 2004 du festival « Art+Communication ».
Ces workshops étaient rassemblés sous la thématique générale de « Local Culture and European Normalization »51 complétée par trois colorations socio-techniques :

---

[50] http://locative.x-i.net/report2.html

« Social Cartography and Tactical Mobility » pose la question des cartes collaboratives dont les données proviennent d'un mouvement pluriel et ascendant, par opposition à la vue unique et surplombante des cartes traditionnelles ;
« Locative Media » introduit la notion d'espace architectonique annoté par les médias numériques ;
« Spectrum Ecology » aborde la dimension critique des conséquences et implications du développement des ondes radios.
Leur texte de présentation52 confirme la posture engagée et la teneur critique des Locative Media, ainsi que leur relation consubstantielle aux pratiques cartographiques collaboratives et issues d'un mouvement ascendant. Dans le cadre de l'élargissement du territoire de l'union européenne, les Locative Media sont en effet positionnées en contrepoint critique comme outil d'exploration de la notion de localité en réponse à ce qui est aussi perçu comme un processus de normalisation :
« The festival will offer a space of exchange for new media practitioners and grassroots activists and who are critically exploring ideas of locality, in response to the continental European (and global) "normalization processes". »53
« Le festival offrira un espace d'échange pour les acteurs des nouveaux médias, les activistes et quiconque explore d'un point de vue critique la notion de localité, en réponse au processus de normalisation européen (et global). »
Autour de la question « Comment le "local" s'affirme t-il en évitant de devenir réactionnaire et fondamentaliste ?54 », la cartographie collaborative devient un outil pour ouvrir les débats à une plus grande diversité d'acteurs. Les Locative Media se posent dans ce cadre moins comme un médium ou un outil que comme un terrain d'expérimentation ouvert à des interprétations multiples. C'est à cette occasion que fut forgée l'une des premières définitions des Locative Media, proposée par Ben Russel dont on comprend mieux la teneur à la lumière de son

---

51 « Culture locale et normalisation européenne »
52 http://rixc.lv/04/en/info/index.html – Cette page est reproduite en annexe ??
53 Préciser source
54 « How does "the local" assert itself while at the same time avoiding becoming reactionary and fundamentalist? », idem.

contexte : il s'agissait, étant donné sa précocité, d'éviter de refermer les Locative Media sur des termes trop définitifs afin de donner un cadre extrêmement flou, multiple et ouvert pour laisser à l'expérimentation artistique l'occasion de se déployer et laisser entrevoir et évaluer ce que l'art des Locative Media pourrait être pour mieux laisser son devenir préciser ce qu'il est.

Six workshops ont donc eu lieu à cette occasion dans six pays d'Europe.

Locative media workshop, Helsinki, Finlande55.

Mapmyths, Inari, Finlande56 ;

Mobile Outskirts, îles Lofoten, Norvège57 ;

Mapping Iceland Inside and Out: A New Media Arts Workshop for GPS Artists, Reykjavik, Islande58 ;

Sémaphore, Cartographier l'espace acoustique des communications radio, Dunkerque, France.

Sourcing the Inputs / Mapping the Outputs,

Seuls les quatre premiers workshops cités, ayant répondus aux thèmes « Social Cartography and Tactical Mobility » et « Locative Media » seront traités ici, l'approche de la thématique « Spectrum Ecology » ne correspondant pas à l'objectif de recherche de ce travail.

---

55 Documentation du projet : http://www.pixelache.ac/locative/2004/[consulté le 28/02/2011] ; Andrew Paterson, Negotiating Rautatieasema, *in* Acoustic Space issue#5, Trans Cultural Mapping, The Center for New Media Culture RIXC, Riga, 2004, pp.178-179.

56 documentation du projet : http://mapmyths.rixc.lv/FrontPage.html [consulté le 28/02/2011] ; http://mapmyths.rixc.lv/InariChapter/elements.pdf ; Andrew Paterson, *Mapping Narratives and Fieldworks*, *in* Acoustic Space issue#5, Trans Cultural Mapping, The Center for New Media Culture RIXC, Riga, 2004, pp.171-175.

57 Documentation du projet : http://www.o-p-a.org/anotherreference/tcm.html [consulté le 28/02/2011] ; *Locating Locative Media : Observations from the Mobile outskirts Workshop, Lofoten Island, Norway, June 15-25*, 2004, *in* Acoustic Space issue#5, Trans Cultural Mapping, The Center for New Media Culture RIXC, Riga, 2004, pp.182-183 ;http://www.kristinbergaust.no/outskirts/outframeset.html [consulté le 28/02/2011] projet du collectif OPA : http://www.o-p-a.org/anotherreference/tcm.html [consulté le 28/02/2011] ; projet de Amy Franceschini, Stijn Schiffeleers, Nis Rømer, http://www.futurefarmers.com/survey/outskirts.php ;

58 Documentation du projet : http://pallit.lhi.is/~palli/tcmice/ [consulté le 28/02/2011], Annexe ??

Locative media workshop, organisé par Piknik Frequency dans le cadre du Festival annuel Pixelache59, 29 mars – 3 avril 2004, Rautatieasema (gare ferroviaire), Helsinki, Finlande60.

Le workshop s'est déroulé sur le site de Rautatieasema, la gare ferroviaire centrale d'Helsinki. Ce site a été choisi en raison de son statut d'"objet-frontière", interprétable par différentes communautés pour lesquelles il représente à la fois un objet de reconnaissance commune et un objet de discussion des différences d'interprétation permettant d'en former une compréhension partagée. La documentation et la problématisation des notions de spécificité locale et de lieu ont été abordées dans ce workshop à travers le prisme de la relation du corps et de la subjectivité au contexte spatio-temporel.[61]

Mapmyths, organisé par K@2, projet collaboratif d'Andrew Paterson et Signe Pucena, 5 séquences de juillet 2003 à juin 2005 à Karosta, Lettonie et du 1er au 8 décembre 2003 à Inari, Finlande62.

Mapmyths s'inscrit dans la continuité du workshop initial de Karosta et dans le projet de documenter l'acoustique spécifique d'un lieu et son environnement culturel par l'enregistrement d'images, de sons, de traces GPS et de films depuis le point de vue d'un acteur immergé dans une expérience narrative. Il explore, les expériences transculturelles et monoculturelles - c'est à dire ancrées dans la

---

59 http://www.pixelache.ac/helsinki/ [consulté le 28/02/2011]

60 Documentation du projet : http://www.pixelache.ac/locative/2004/[consulté le 28/02/2011] ; http://mlab.uiah.fi/~apaterso//projects/rautatieasema/2004/fragments/Andrew Paterson [consulté le 21/03/2011], « Negotiating Rautatieasema », in *Acoustic Space issue#5*, Trans Cultural Mapping, The Center for New Media Culture RIXC, Riga, 2004, pp.178-179.

61 Artistes participants : Participants : Victor Buchli, Izolde Cesniece, John Evans, Alison Gerber, Pete Gomes, Usman Haque, Wilfred Hou Je Bek, Margot Jacobs, Mari Keski-Korsu, Teemu Kivikangas, Sara Kolster, Sophea Lerner, Kiril Panteleev, Andrew Paterson, Mike Pearson, Angela Piccini, Jodi Rose, Ben Russell, Adam Somlai-Fischer, Lotta Svinhufvud, Pall Thayer, Marc Tuters, Ophra Wolf.

62 documentation du projet : http://mapmyths.rixc.lv/FrontPage.html [consulté le 28/02/2011] ; http://mapmyths.rixc.lv/InariChapter/elements.pdf ; Andrew Paterson, *Mapping Narratives and Fieldworks*, *in* Acoustic Space issue#5, Trans Cultural Mapping, The Center for New Media Culture RIXC, Riga, 2004, pp.171-175.

culture locale - de deux localisations distinctes (russe et lettone à Karosta en Lettonie, sami et russe à Inari, en Finlande).

Il consiste à interroger les formes mémorielles d'un lieu par l'enregistrement et la construction d'une base de données documentaire qui rende compte des relations entre les individus, les objets et les lieux.

Le travail, construit sur une méthode de terrain, consiste en des entretiens documentés avec les habitants des lieux. Il entretient à ce titre des liens avec la recherche ethnographique où l'expérience biographique et le contexte social révèlent des informations territoriales et communautaires par l'observation et l'interaction avec la vie quotidienne des gens. Il souligne ainsi l'importance de la relation entre le terrain et la mémoire et comment la mémoire informe les données récoltées, arrangées et reconstituées.

Il interroge, dans cette pratique, le potentiel des pratiques médiatiques collaboratives et mobiles émergentes et cherche à élaborer des représentations tangibles et les moyens appropriés d'interfaces de feedback pour encourager le croisement des récits et présenter le projet dans le contexte où les données sont collectées. Les expériences personnelles n'ont ainsi pas été notées dans des textes mais transmises par des contenus multimédias dotés d'un contexte temporel et/ou géolocalisé pour guider, structurer et assister le rappel mémoriel.

Mobile Outskirts, organisé par Nordland Kunst Og Filmskole, TEKS (Trondheim Electronic Arts Centre) et Kunstakademiet i Trondheim, 15-25 juin 2004, îles Lofoten, Norvège63.

Mobile outskirts est un projet de cartographie culturelle collective des îles Lofoten situées aux confins de la géographie nordique, entre environnement arctique et lumière persistante. Plusieurs projets ont pu être réalisés pendant le workshop à partir de l'investigation de zones spécifiques à cette région, laissant la part belle à

---

63 Documentation du projet : *Locating Locative Media : Observations from the Mobile outskirts Workshop, Lofoten Island, Norway, June 15-25*, 2004, *in* Acoustic Space issue#5, Trans Cultural Mapping, The Center for New Media Culture RIXC, Riga, 2004, pp.182-183 ; http://www.kristinbergaust.no/outskirts/outframeset.html [consulté le 28/02/2011]

une multiplicité d'approches ou la cartographie collective se dessine à partir d'une addition de cartographies personnelles64 [65].

Mapping Iceland Inside and Out: A New Media Arts Workshop for GPS Artists, organisé par Lorna, The Association of Electronic Artists, 30 juin – 9 juillet 2004, Reykjavik, Islande66.

Les participants au workshop, aux pratiques et aux horizons divers, ont travaillé individuellement ou de façon collective à la constitution d'une base de données du paysage et à la mise en œuvre de techniques émergentes capables de restituer et d'interpréter ces données67 [68].

---

– 64 Les projets énumérés ci dessous dont la page web est encore accessible sont référencés, dans leur ordre d'inscription, aux adresses suivantes :

- http://www.yougenics.net/traveloffice/NO/lofotenKit.html
- http://www.futurefarmers.com/lofoten/
- http://www.boutiquevizique.com/analoGps/index.html
- http://www.kristinbergaust.no/outskirts/joni.html
- http://randomseed.org/whale_mob/
- http://www.o-p-a.org/anotherreference/

[65] Artistes participants : Participants : Ryan Griffis, (Temporary Travel Office, regard sur la figure du touriste ; Amy Franceschini, Stijn Schiffeleers, Nis Rømer (Lofoten Game of the Future, jeu de reconquête de l'espace urbain) ; Timo Arnall, Amy Franceschini, Stijn Schiffeleers, Nis Rømer, Laura Beloff, analoGPS, (divers systèmes de traçage du paysage réalisé pendant les déplacements du car) ; Joni Taylor, Collaborative writing (projet d'écriture collaborative), Laura Beloff, Whaling ( suivi d'une pêche à la baleine) ; Denis Saraginovski, Slobodanka Stevceska (OPA), (Another reference, cartographie qui associe des données locales et le contexte social et culturel), Kristin Bergaust (catalogue et cartographie des espèces de plantes exotiques ou étrangères à Lofoten), Sue Mark (interviews de marins en mer) ; Sarawut Chutiwongpeti (documentaire vidéo sur les jeunes).

66 Documentation du projet : http://pallit.lhi.is/~palli/tcmice/ [consulté le 28/02/2011], Annexe ??

– 67 Les projets énumérés ci dessous dont la page web est encore accessible sont référencés, dans leur ordre d'inscription, aux adresses suivantes :

- http://pallit.lhi.is/~palli/tcmice/index.php?readme2=2
- http://www.elasticspace.com/2004/07/timeland (texte de présentation) http://www.elasticspace.com/timeland/ (projet)
- http://arje.net/proximitymapper (texte de présentation) http://arje.net/locative/mapper.aspx (projet)

[68] Artistes participants : Participants : Palli Thayer (carnet de bord géo-annoté), Timo Arnall, Even Westvang, Time that Land Forgot (prototype d'un outil de contextualisation temporelle et spatiale de photographies) ; Matias Arje, Proximity Mapper, (utilitaire de visualisations d'images par critères de proximité utilisant leur métadonnées et leur coordonnées GPS), Annie On Ni WAN, Jason Harlan, Hline Gylfadottir, Derek Holzer, Sara Hostler, Pete Gomes, Davis Bojars.

L'ensemble de ces workshops précise les premières expérimentations menées lors du workshop initial de Karosta. Leurs attendus, leur déroulement et les projets réalisés permettent de distinguer des problématiques distinctes bien que jamais isolées ainsi que des objets transversaux fondateurs et constitutifs d'une pratique des Locative Media. L'élaboration de dispositifs d'enregistrement et de restitution de données locales à partir d'un travail de terrain ainsi que la forme cartographique sont des éléments récurrents et traversent l'ensemble des projets. Ils donnent lieu à des traitements multiples dont on peut extraire quatre grands types d'approche : le corps en prise avec un contexte spatio-temporel spécifique, l'expérimentation narrative et mémorielle d'un lieu, l'interprétation intersubjective d'un espace donné et la contextualisation spatio-temporelle de données paysagères et culturelles locales.

Un numéro de la revue « Acoustic Space » éditée par la RIXC à été publié parallèlement au 7è festival International Art+Communication de Riga, comme conclusion à cette série d'événements. Il contient une partie explicitement intitulée « Locative Media » constituée d'articles consacrés aux déroulements et projets des workshops ainsi que de textes qui en dessinent les frontières théoriques.

Notre analyse se base sur la lecture des textes suivants69 :

Nina Czegledy, *Spatial Perception – Spatial Politics* ;

Bonnie DeVarco, *Earth as a Lens : Global Collaboration and Geocommunication* ;

Mark Poster, *Local/Global Space* ;

Anthony Townsend, *Envisionning the Ubiquitous City* ;

Marc Tuters, *The Locative Utopia* ;

Alison Sant, *Redefining the Basemap* ;

Drew Hemment, *Locative Dystopia 2* ;

Patrick Lichty, *Locative Media. Notes on Creative Uses and Social Concern* ;

Karen O'Rourke, *A Map Larger than the Territory*.

– 69 Cette liste exclut les comptes-rendus de workshops ainsi que les articles rédigés en langue lettone.

Ce recueil constitue un ensemble hétérogène et disparate qui offre à la lecture des textes de nature différentes (textes purement théoriques spécifiquement rédigés à l'occasion de la publication, compte-rendu parcellaire des workshops, extraits d'articles, notes...) sans réel motif ou questionnement commun autre que celui de contribuer à l'élaboration d'un panorama théorique sur lequel viendrait se poser les repères plus ou moins proches, plus ou moins denses, de l'articulation théorique des Locative Media.

Sur ce panorama se dessine en arrière plan le contexte d'une époque en mutation. Une époque où la terre, après la conquête spatiale, est perçue de plus en plus précisément dans son intégrité, et agit "comme une lentille optique" pour la visualisation et la construction d'un monde de collaboration et de communication globale ; une époque où grandit une génération "location-aware" en même temps que se répandent et se développent les téléphones portables et les GPS (DeVarco) ; une époque enfin, où se distingue un intérêt croissant pour les interrelations entre le développement des technologies de communication et de la mondialisation et la perception de l'espace (Czegledy).

Deux motifs se détachent nettement au premier plan :

- la pratique de la cartographie apparaît clairement comme l'un des outils de pensée prééminent de ce domaine (Sant, O'Rourke) ;
- la posture paradoxale des Locative Media, qui se situent à la frontière instable entre les formes coercitives de la surveillance et les territoires possibles de la résistance et de l'utopie (Hemment) ; positionnement d'où émergent la plupart des critiques (parfois violentes) formulées à leur encontre (Tuters) et qui exige de leur part, un regard critique qui donne lieu à la création d'une culture qui permette de concilier le traçage et la localisation à la protection des droits des individus (Lichty).

Il se distingue enfin, aux extrémités, comme une ouverture au bord du cadre, le territoire urbain, comme lieu spécifique où s'expérimente et s'évalue le potentiel des Locative Media. Comme le développement de la circulation automobile avait en son temps profondément modifié la structure urbaine et l'usage des villes, le

développement des Locative Media se présente comme un facteur de rupture dont il s'agit d'évaluer et d'anticiper rapidement les conséquences. Les auteurs soulignent à la fois l'urgence et la difficulté d'une telle évaluation qui participe de la nécessité de reconsidérer et d'ouvrir le débat des conditions urbaines contemporaines (Poster, Downsend).

## 3 - Panorama actuel des arts des locative media

Tenter de définir les pratiques créatives des Locative Media aboutit, on l'a vu, davantage à un éclatement du sens qu'à une condensation, ou du moins à la solidification d'un ensemble formel, théorique et conceptuel formant une totalité intelligible. Cet obstacle cependant, ne doit pas devenir un écueil sous peine de voir ces pratiques se diluer avant même d'avoir pu organiser leurs conditions d'existence. Il exige donc que l'on s'y confronte en traçant des lignes claires dans la nébuleuse, en y posant des points de repères, afin d'y aménager des plans de lecture et de visibilité. C'est ce que nous allons tenter de faire dans cette partie à l'aide des quelques documents répertoriés dont le contenu correspond à cette finalité et à notre propre analyse du corpus constitué pour ce travail. Les repères posés sont d'ordre esthétique et tentent de préciser les filiations de l'art des locative media avec le Land Art, l'art de la marche et des aspects du Situationnisme, puis formels et conceptuels (la cartographie, « dessiner », la géo-annotation, le jeu à échelle urbaine). Ces repères, au delà de leur fonction initiale de mieux cerner le champ examiné, nous permettent de préciser les questions, situées au cœur de ce travail, qui interrogent le corps dans sa relation aux réseaux et aux territoires et de leur articulation à un positionnement critique dans le champ de l'art.

Au cours de la courte décennie qui nous sépare des événements fondateurs précédemment exposés, le champs des arts des locative media a tenté de se structurer et d'énoncer plus clairement à la fois ses formes et ses discours. Si nous faisions état, en introduction à cette partie, de la rareté et de la dispersion des documents disponibles à ce sujet, nous sommes néanmoins en mesure de citer ceux qui nous ont semblés pertinents pour constituer les éléments du panorama actuel des ces pratiques.

Les trois documents repérés lors de notre recherche qui tentent de projeter une réflexion à la fois globale et approfondie de la question de l'usage artistique des

technologies de géolocalisation, émanent tous de projets de recherche universitaire et sont mis à disposition sur le web par leurs auteurs 70 71. :

- Daniel Sciboz, *Positioning System Exploration, Pratiques d'espaces et géolocalisation dans l'art et les nouveaux médias*, mémoire de master 2, Université Paris 8, 2006

Ce travail recentre la lecture des dispositifs artistiques de géolocalisation (GPS) autour de la cartographie et du parcours dans leurs dimensions esthétiques et leur profondeur historique. Il inscrit ces pratiques dans un faisceau de références artistiques articulées autour de la représentation et de la conscience de l'espace pratiqué.

- Anne, Galloway *A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media*, PhD dissertation, Department of Sociology and Anthropology, Carleton University, Ottawa, Ontario, 2008

Anne Galloway montre dans ce texte comment les locative media forment, avec l'informatique ubiquitaire, un paysage technologique dans la ville connectée où se recomposent nos expériences de la spatialité, de la temporalité et de l'incorporation.

- Andrea, Urlberger *Paysage technologique, théories et pratiques autour du GPS*, EdNM/Ciren, synthèse du rapport de recherche pour le programme interdisciplinaire de recherche Art, architecture, Paysage de la Direction de l'architecture et du patrimoine du ministère de la culture, Université Paris 8, sept. 2007

Cet ensemble de textes parus sous la forme de site web où le GPS est appréhendé de façon transversale, dans ses dimensions technologiques, théoriques et

---

[70] Ces trois documents se trouvent respectivement aux URL suivantes (consultés le 3 avril 2012) :
[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/gps_movies/M2.pdf]
[http://www.purselipsquarejaw.org/dissertation.html]
[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/Paysage_Technologique/index.html]

[71] On peut ajouter à cette liste l'ouvrage de Jason Farman intitulé *Mobile Interface Theory, Embodied Space and Locative media,* paru tardivement dans la chronologie de notre recherche, où les locative media sont envisagés depuis le point de vue de la mobilité et où la notion de "corps sensoriellement inscrit" ("sensory-inscribed body") permet d'interroger les statuts du corps et des espaces dans l'espace émergeant des médias mobiles.

artistiques, d'où émerge notamment la notion de "paysage technologique" en regard de la géographie nouvelle générée par sa propagation dans le paysage et l'intérêt des relations spécifiques qu'il nous avec l'individu. Cette notion de paysage technologique est aussi celle qui soutient l'analyse des pratiques artistiques liées au GPS qui en manipulent les formes de représentation, d'agir et d'inscription.

Nous avons ensuite repéré un ensemble d'articles dont l'objet commun était d'appréhender les locative media dans leur globalité, dont émergent notamment, les premières typologies produites à ce sujet.

BORDELEAU, Benoît, GPS, Dossier thématique, laboratoire NT2, Nouvelles Technologies, Nouvelles Textualités, Université du Québec à Montréal, sd.
TUTERS, Marc, VARNELIS, Kazys, Beyond Locative Media, 2006
HEMMENT, Drew, Locative Arts, in LEONARDO, vol.39, N°4, p. 348-355, 2006
HEMMENT, Drew, Dislocate – Art, Technology, Locality, 2008
HIGHT Jeremy, Narrative Archaeology : Reading the Landscape, Colloque Media In Transition 4, 6-8 mai 2005, Cambridge.
HIGHT Jeremy, KARGL, Michaël, RE:INTERVIEW #001 : Possibilities in Locative Media, 2006
RIESER, Martin, Locative Media and Spatial Narrative, 2005
Locative Media Arts, Towards New Types of "Hybrid" Places for Communicating Meaning - A moderated discussion on YASMIN beginning on December 3, 2007 - With Dimitris Charitos, Martin Reiser and Yanna Voglazou.
GALLOWAY, Anne, WARD, Matthew, « Locative Media as Socialising and Spatialising Practices: Learning from Archaeology ». in Leonardo Locative Media Special, Vol. 14 Issue 3, juillet 2006
BLEEKER, Julian, KNOWLTON, Jeff, « Locative Media: A Brief Bibliography And Taxonomy Of Gps-Enabled Locative Media »,in Leonardo Locative Media Special, Vol. 14 Issue 3, juillet 2006

TUTERS, Marc Tuters, The Locative Utopia, TCM Locative Reader, [http://rixc.lv/reader/txt/txt.php?id=186&l=en], sd.

Expérimentation des prorpiétés platisques de la géolocalisation

Toute entreprise de création exige un matériau, qu'il soit plastique, théorique ou même imaginaire, qui doit pouvoir en premier lieu se travailler pour lui-même pour trouver du sens en lui-même et en révéler les qualités intrinsèques. Ce lieu commun ne trouve son salut dans ce travail que par ce qu'il interroge de la matière même d'un art de la géolocalisation qui demeure à première vue bien difficile à pénétrer.

Dans un entretien avec Jean-Louis Boissier, Masaki Fujihata déclare : « J'ai été attiré par la technologie du GPS car c'est un instrument très intéressant : il nous dit où nous sommes, et aussi à quel moment, quand. Où et quand, c'est presque tout ce dont nous avons besoin pour attester notre existence. »72

Si la capture de l'espace s'affirme comme une propriété évidente de la technologie GPS propulsant le *où* au premier plan de ses applications, il s'articule en réalité à un *quand* plus souterrain mais non moins fondamental. Le GPS est en effet un outil qui capture de l'espace autant que du temps, de façon aussi élémentaire qu'une caméra capture l'image ou que la page capture du texte. C'est sur ce matériau spatio-temporel brut et abstrait que Fujihata déclare travailler dès ses premières expérimentations avec le GPS, notamment à propos de *Impressing Velocity* (Fujihata 2) :

« (…) the GPS is a kind of technology to capture the position altitude, longitude, latitude, but also there is a timer stamp. So these numbers are very simple, very ordinary numbers, but it's very strong to use these numbers. We can use them in

---

[72] BOISSIER, Jean-Louis, Entretiens avec Masaki Fujihata, Extraits d'entretiens avec Masaki Fujihata à propos du dispositif des Field-Works réalisés entre mars 2003 et juillet 2005, Arts des nouveaux médias, 2008. [http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?p=278]

different ways after we captured the data. This is why I was using GPS as a tool of my works. »73

« (…) Le GPS est une technologie qui capture l'altitude, la longitude et la latitude d'une position, mais c'est aussi une empreinte temporelle. Ces nombres sont très simples, très ordinaires, mais ils sont très difficiles à utiliser. On peut les utiliser de façon très différentes après avoir capturé les données. C'est pourquoi je les utilise comme un outil dans mon travail. »

Le système GPS détermine une position en calculant la distance qui sépare un récepteur GPS de plusieurs sattelites (4 dans la plupart des cas). Les satellites envoient des ondes électromagnétiques qui se propagent à la vitesse de la lumière. Les récepteurs captent ces ondes et calculent alors le temps que met l'onde pour parcourir ce trajet en comparant l'heure d'émission codée dans le signal émis par le satellite avec l'heure de réception. Ce fonctionnement, qui imbrique intrinsèquement des données temporelles dans la représentation de l'espace, constitue l'embase du travail de Fujihata notamment, où la perspective spatiale se double d'une perspective temporelle : les formes du Mont Fuji se modifient en fonction de la vitesse de vitesse de progression de ses grimpeurs, les lignes du système de représentation des Field-Works y sont figurées avec la représentation d'une dimension temporelle qui apparaît, comme en creux, selon « le principe qui veut que chaque image soit à sa place dans l'espace-temps » 74 dans la visualisation en trois dimensions. C'est ainsi que « profondeur de champ » et « profondeur de temps » dialoguent dans la formalisation de GPS_Movies 1 (Sciboz) qui met en apposition la capture vidéo et la capture GPS des trajets parcourus lors des workshops. Dans ce dialogue s'inaugure une perception inhabituelle de la perspective de l'image vidéo qui s' « opacifie » face à la

---

[73] FUJIHATA Masaki, Entretien avec Andrea URLBERGER, in URLBERGER Andrea, *Paysages technologiques, théories et pratiques autour du GPS*, 8 sept. 2005, Centre pour l'Image Contemporaine, Genève, 2008.

[74] BOISSIER, Jean-Louis, *Le linéaire actif. Remarques sur les* Fields Works *de Masaki Fujihata* (version inédite et abrégée).

transparence temporelle que dessine les tracés GPS : « D'un côté, si les apparences se lisent sans ambiguïté dans leur profondeur, elles se renouvellent sans cesse et ne disent rien de sûr quant à leur futur immédiat. De l'autre il y a une ligne qui donne à voir une profondeur mais dont la forme topographique est aussi et d'abord une ligne de temps. D'un côté la transparence optique s'est muée en substance opaque, de l'autre la trace historique fait paysage. »

Cette approche projette l'œuvre des locative media dans le prolongement du « rendez-vous » de Duchamp, « une occurrence dans l'espace-temps, une version du ready-made, une œuvre possible ». 75

Cette perspective temporelle connaît d'autres apparitions, notamment celles qui s'infiltrent dans l'espace infime qui distingue le temps satellitaire et le temps tellurique. Car ces temps ne sont pas synchronisés. Les satellites sont d'une part équipés d'horloges atomiques extrêmement précises que l'on ne retrouve pas dans les récepteurs. Cette différence génère des écarts qui, bien qu'infimes à notre échelle, se soldent par des erreurs de positionnement : une erreur d'un millionième de seconde provoque par exemple une erreur de 300 mètres sur la position. Les difficultés de synchronisation sont dues d'autre part à l'influence de la relativité restreinte et de la relativité générale qui mettent respectivement en jeu le différentiel de vitesse et de gravité entre le satellite et le récepteur. Des systèmes de correction existent pour réduire ces écarts de synchronisation (intervention d'un quatrième satellite dans le premier cas, introduction d'un léger décalage temporel dans l'émission des ondes dans le second) mais ne suffisent pas à garantir la parfaite exactitude de chaque calcul de positionnement. D'autre part, les signaux GPS sont soumis à d'autres facteurs de perturbation comme la capacité de calcul du récepteur, la traversée de certaines couches de l'atmosphère, l'alignement momentané toute une série de causes externes qui brouillent la réception (parasitage, orage, forte humidité, relief environnant), l'alignement momentané de quelques satellites ou un incident dans un satellite.

---

[75] *idem*

Il nous faut préciser ici que en mai 2000 le gouvernement américain a mis fin à la dégradation volontaire de service préconisée avant dette date pour des raisons de sécurité par son Département de la Défense. Cela signifie qu'à partir de cette date, la précision des GPS à usage civil qui sont ceux utilisés par les artistes des locative media, est passée d'une centaine de mètres à moins de dix mètres pour les GPS actuels. Cette remarque confère au matériau que constituent les données GPS des qualités esthétiques propre à une historicité qui relie la technique à un événement du passé, comme le grain d'une vidéo ancienne. Ainsi, masaki Fujihata déclare à propos de Impressing Velocity (Fujihata 2), reconnue comme la première œuvre d'art à mettre en œuvre la technologie GPS :

« (…) the data we collected in the year 1992 is very important, because these lines could not be generated any more. This is a jumble, a very noisy data. It's a kind of nostalgic data. It's true you know. When we go on the top of the Mount Fuji. Then we were seeing the data on a laptop. So, you know, we see, that we are up 100 m, then we down 50 m. Even when we are not moving. That was the situation with this scrambled data. »[76]

« (…) les données collectées en 1992 sont très importantes, parce que ces lignes ne peuvent plus être générées. Ce sont des données très désordonnées, avec beaucoup de bruit. Ce sont des données qui contiennent une sorte de nostalgie. Quand nous avançions vers le sommet du Mont Fuji, nous voyions les données sur un ordinateur portable. Nous étions parfois plus haut de 100 m ou plus bas de 50 m. Même quand nous ne bougions pas. Telle était la situation avec ces données brouillées. »

Cette instabilité, cette ironie consubstantielle de ces appareils qui, alors qu'il sont censés être capable de nous situer partout et à tout moment « contiennent en eux-mêmes l'impossibilité technique de définir précisément la localisation d'un simple point » ainsi que l'écrit[77] Laura Kurgan à propos de *You Are Here : Museu*

---

[76] FUJIHATA Masaki, Entretien avec Andrea URLBERGER, *op.cit.*

[77] « The system is being advertised as the definitive solution to the allegedly perennial question of knowing where you are. My interest was in the irony of the fact that the system which claimed to

(Kurgan). Dans ce dispositf, l'artiste tente d'inscrire le mot museu sur des écrans situés à l'intérieur du musée en captant ses déplacements sur le toit du musée. Lorsqu'elle est en mouvement, le GPS parvient à tracer un espace qui semble correspondre à celui qui a été effectivement tracé sur le toit, mais quand l'artiste reste immobile, différents points apparaissent, traçant un espace bien plus large que celui réellement occupé. L'instrument sensé mesurer une point ou un trajet précis, trace en fait un espace de l'ordre de l'errance et du doute créant ainsi non pas une représentation de l'espace qu'il projette, mais un espace autre :

« And even with the most accurate receiver available on the market, and the most precise correction possible, the point is always divisible into a series of points somewhere in the zone of an expected point. The GPS information refers to but does not simply represent the space it maps : it exceeds, tranforms, and re-organizes that space into another space. Not a representation of space, but a space itself… or rather, spacing itself, passage and inscription, light and motion, transmission and interface. »[78]

« Même avec le récepteur le plus précis du marché, et la correction la plus précise possible, un point est toujours divisible en une série de points situés quelque part dans la zone de ce point. L'information du GPS fait référence à l'espace qu'il cartographie mais ne se contente pas de le représenter : il l'excède, le transforme et le réorganise en un autre espace. Ce n'est pas une représentation de l'espace mais un espace lui-même… ou plutôt se spatialisant lui-même par le passage et l'inscription, la lumière et le mouvement, la transmission et l'interface. »

Il s'agit alors de savoir comment qualifier ces espaces au delà d'une indétermination qui demeure difficilement saisissable.

---

locate things, precisely and definitively, incorporated within its own architecture the impossibility of ever defining a single point » in KURGAN Laura, *Laura Kurgan: You are Here*, TPI-NGS Journal, juin 1998 »

[78] KURGAN Laura, *Laura Kurgan: You are Here*, TPI-NGS Journal, juin 1998

Leur altérité renvoit directement aux espaces hétérotopiques de Michel Foucault à proximité desquels l'on pourrait, avec précaution, tenter une relecture, ainsi que le suggère Drew Hemment :

« Whereas "mixed reality" posists the virtual and physical as layared or intersecting, these projects suggest that something else can be produced in between. In locative media projects we find a fold between virtual and physical, data space and geographical space. In some cases (…) these folds do not just mix realities but produce a reality of their own. They might in this sense be said to be counter-sites and – like Foucault's "heterotopias" or "other" places – to place all other sites into question. This might be metaphoric as much as literal. We might, for example, ask how the intensity of luminescence in *Amsterdam RealTime* or the trace of embodiment in *Biomapping* might be said to constitute a heterotopic image, an image of an other place, rather than a representation of the real. Likewise, we might ask of geo-annotation projects how they open an "other" space, which is not the same as providing more sophisticated interpretive tools. »79[80]

« Alors que la "réalité mixte" pose le virtuel et le physique comme superposés ou interprénétrants, ces projets suggèrent que quelquechose d'autre peut être produit entre les deux. Dans les projets de locative media, on trouve un pli entre le virtuel et le physique, les espaces de données et l'espace géographique. Dans certains cas, ces plis ne font pas que mélanger des réalités mais produisent leur propre réalité. Ils peuvent dans ce sens être dits contre-lieux et – comme les "hétérotopies" ou les lieux "autres" de Foucault – mettre tous les autres lieux en question. (…) Cela est plus métaphorique que littéral. Nous pouvons nous demander par exemple, comment l'intensité lumineuse dans *Amsterdam Real Time* ou la trace de l'incorporation dans *Biomapping* peuvent constituer une image hétérotopique, l'image d'un autre lieu, plus qu'une représentation de la réalité. De même, on peut se demander des projets de géo-annotation comment ils ouvrent un "autre" espace,

---

[79] HEMMENT, Drew, *Locative Arts*, in LEONARDO, vol.39, N°4, p. 348-355, 2006.

[80] Nous pensons pour notre part qu'il y aurait de ce point de vue sans doute davantage à tisser avec l'expérience mixte du miroir décrite par Michel Foucault comme une expérience intermédiaire entre le lieu sans lieu de l'utopie et l'utopie localisée de l'hétérotopie. Cf . FOUCAULT, Michel, *Des espaces autres,*

qui n'est pas le même alors qu'il propose des outils d'interprétation plus sophistiqués ».

« Marcher, sous le ciel satellite », écrit plus loins Laura Kurgan, « c'est écrire quelque part ailleurs ». Par cet ailleurs indéterminé se signifie la désorientation, propriété attribuée par les artistes des locative media à rebours de l'idéologie de positionnement global et absolu portée par les technologies de géolocalisation.

En réponse à une citation d'un article du New York Times Magazine, qui affirme que, grâce au GPS, « rien ni personne ne pourra plus être perdu » (« no-one and nothing will ever be lost again »), Laura Kurgan met en doute le « rêve » auquel donne naissance le GPS, celui d'une orientation fondamentale, un échec de l'échec, une solution définitive à toute les questions de localisation. Sa conviction est au contraire que la distorsion et l'incertitude doivent demeurer, que ce rêve est effrayant, que l'erreur doit demeurer irréductible, que l'errance et la désorientation, qui accompagnent la représentation et la médiation doivent être reconnues, travaillées, et non réprimée ou effacée.81

À l'utopie de la géolocalisation, les artistes des locative media répondent par une contre-utopie, qui distille de la confusion et de l'incertitude dans un système dominé par la croyance en l'exactitude, pour mieux déjouer, au sein même de l'idéologie de la précision, la menace totalisante des technologies de la surveillance. Ainsi Teri Rueb dans *Drift* (Rueb 2) renverse sur lui-même la processus de géolocalisation qui ne répond plus à la logique d'un *où* mesurable et quantifiable, mais qui repose tout entier, par son contenu et son fonctionnement, sur une dialectique de la perte et de l'errance.

---

[81] « But the claim that "no-one and nothing will ever be lost again" is something more than an empirical observation or prediction. It's precisely, as it were, and absolutely the dream that GPS gives rise to, of a more fundamental orientation, a loss of loss, once and for all, a final solution to the question of location. This is at once the dream of all these cyber-technologies, for their proponents, and the thing whose loss they seem most fearsomely to represent to their opponents. It's about this dream (whether positive or negative), and its implicit vision of subjectivity and space, that I've tried to raise some questions. My conviction is that it's important that some distortion remain, that the irreducible error–the drift and disorientation–which accompany representation and mediation be acknowledged, worked with, and not repressed or cleared up, once and for all. There's a space there that shouldn't be made to go away. », *idem*.

À la précision du système GPS s'objecte son inconsistance ou son inexactitude, comme le souligne Tracey P. Lauriault82 à propos du travail de Jeremy Wood :

« As Wood points out, 'GPS is very precise but not very accurate. The distinction is important as GPS is mesured with atomic precision but the accuracy is inconsistent and unreliable »

« Comme le remarque Wood, "le GPS est très précis, mais pas très exact". La distinction est importante dans le sens où le GPS mesure avec une précision atomique, mais son exactitude est inconsistante et peu fiable ». *Data Cloud* est l'une des pièces de Wood qui s'amuse de cette inexactitude en lui donnant une réalité matérielle qui renforce l'absurdité d'une situation où ce sont les moyens même de l'exactitude qui engendrent le doute :

« The more I study maps and mapmaking the closer I come to the belief we actually have no idea where we are. With the cosmic factors that influence the reliability of even the finest of surveying equipment, and with land tides and the fluctuating ellipsoid shape of the Earth, I'm not even sure if we know with exactitude where anything is. »83

« Plus j'étudie les cartes et la cartographie, plus je pense ne nous n'avons actuellement aucune idée de là où nous sommes. Avec les facteurs cosmiques qui influencent la fiabilité du plus précis des équipements de surveillance, les marées terrestres et la fluctuation de la forme ellipsoïdale de la Terre, je suis plus très sûr que nous sachions avec exactitude où chaque chose se trouve »

La recherche et l'expérimentation d'un langage esthétique intrinsèque et autonome des technologies de géolocalisation s'inscrit comme une strate souterraine des locative media qui prolonge certaines œuvres comme Location d'On Kawara (prolonger par une note). Ainsi, les coordonnées GPS « peuvent aussi être considérées comme des formes de langage, produisant des récits capables de

---

[82] LAURIAULT Tracey P., « GPS Tracing – Personnal Cartographies », *in The Cartographic Journal* vol.46 n°4, p.360-365, Art and Cartography Special Issue, nov. 2009.

[83] HIGHT Jeremy, *Interview with Jeremy Wood*, Re-Drawing Boundaries, Leonardo Electronic Almanac New Media Exhibition, mai 2011.

« narrer » et non de cartographier un paysage. En indiquant la longitude, la latitude et l'altitude, ces coordonnées construisent une forme de langage ». Peter Weibel utilise à ce propos la notion de « buchstabenketten », soit de chaînes de lettres « qui fonctionnent comme des systèmes de navigation à la fois dans l'espace physique et dans l'espace de représentation. »84

Le monde pour territoire

Ce qui nourrit la curiosité envers le potentiel artistique des technologies de géolocalisation est d'abord et avant tout un formidable appétit du monde. Ces pratiques se rassemblent en effet par leur désir commun de se mesurer à un monde qu'il s'agit moins de représenter, de décrire, ou de sublimer, que d'éprouver par et avec l'arpentage des corps qui l'habitent et en créent les espaces. Saisir les traces de l'être là des corps dans le monde, en déchiffrer la relation avec ses paysages et ses lieux, avec ses obstacles et ses passages, avec l'ici et le lointain, avec l'autre que l'on connaît ou que l'on reconnaît, que l'on croise ou que l'on rejoint. Les technologies de géolocalisation, en se posant sur le monde, y ouvrent un nouveau potentiel exploratoire, une occasion d'en percevoir différemment les espaces, de l'habiter autrement par le processus de convergence entre le donné matériel du monde et les données numériques qui deviennent accessibles où que l'on se trouve. À la croisée de ces deux mondes se forment de nouveaux espaces, non pas ailleurs, ni même à côté des lieux que l'on pratique habituellement, mais en eux et par eux, en faisant des terres à reconquérir plutôt qu'à délaisser.
Ce déploiement physique sur le monde ouvre dans un premier temps plusieurs perspectives évidentes qui créent une résonnance à la fois historique, formelle et conceptuelle entre le champ des locative media et d'autres pratiques artistiques. Ces autres pratiques, d'ailleurs fréquemment invoquées comme références directes par les artistes ou observateurs des pratiques artistiques des locative

---

[84] note ??

media, sont le Land Art et plus largement l'art « in situ » ou l'art contextuel, selon la formule réinvestie par Paul Ardenne ; l'esthétique de la marche dans ses dimensions phénoménologiques et plus largement la « cinéplastie » telle qu'elle est énoncée par Thierry Davila ; la cartographie, dans ses mises en œuvres esthétiques et techniques. ; et enfin, saisissant partiellement ces trois champs de reconnaissance, la dérive et la psychogéographie situationniste.

Ce positionnement appelle une remarque concernant la façon dont les locative media s'inscrivent dans la lignée des arts numériques et des arts en réseau. Il est en effet légitime de les considérer comme l'un des prolongements de ces pratiques, dans le sens où ils opèrent au sein d'un environnement technologique déterminé dont ils cherchent à révéler le potentiel esthétique, et au vu de leur positionnement initial, bien que polémique, formulé par Tuters et Varnelis en tant que réactivation du net.art. Ce dernier élément, cependant, s'affirme moins comme un prolongement qu'une rupture justement prononcée par cette ouverture au paysage dont les fondements formels et théoriques constituent l'un des premiers indices d'un tournant paradigmatique initié par les locative media et dont il sera fait état plus loin dans ce travail.

Si l'on devait classer les arts des Locative Media dans un ensemble catégoriel, celui de « l'art contextuel » nous semblerait d'ailleurs plus propice que celui des arts numériques. Cette proposition peut d'ailleurs sembler étrange dans le sens où aucune de ces deux catégories n'est énoncée de façon explicite par les acteurs des Locative Media, confirmant ainsi un peu plus l'éclatement du sens posé en introduction à cette partie. S'ils ne sont assimilés à aucune de ces familles qui s'imposent pourtant de façon évidente, c'est sans doute qu'ils se trouvent quelque part entre les deux, un entre-deux que notre proposition initiale permet de préciser. Ce que produit l'art des Locative Media ne sont pas en premier lieu des formalisations ou matérialisations des langages et des codes propres à une culture numérique (comme le net.art esthétise les codes et le langage du web ou comme l'installation interactive révèle par exemple la nature de l'interaction entre l'homme et la machine) mais une interaction avec une réalité géographique,

spatiale, urbaine, paysagère, sociale largement imprégnée de données numériques. Les objets, les langages, les systèmes numériques, et dans ce cas précis, les technologies de géolocalisation, ne sont pas considérées pour elles-mêmes mais seulement pour leur relation à un contexte tel qu'il se caractérise dans la définition de l'Art contextuel : « Sous le terme d'art « contextuel », on entendra l'ensemble des formes d'expression artistique qui diffèrent de l'œuvre d'art traditionnel : art d'intervention et art engagé de caractère activiste (happenings en espace public, « manœuvres »), art investissant l'espace urbain ou le paysage (performances de rue, art paysager en situation…), esthétiques dites participatives ou actives dans le champ de l'économie, des médias ou du spectacle.»[85]

Autrement dit, le champ des locative media ne se mesure pas seulement par la mise en œuvre de procédés techniques de géolocalisation dans une réalisation artistique. Nous n'avons d'ailleurs pas retenu comme élément pertinent du corpus une pièce du collectif hongrois Nextlab, intitulée *1575 MHz*[86] qui se présente sous la forme d'une sculpture à six sections robotisées animée d'un mouvement issu de la captation des mouvements satellites du système GPS en orbite au dessus d'elle mais qui ne porte pas de dimension d'expérience ou de mise en relation avec un lieu ou un territoire.

Dans les dispositifs de locative media l'enjeu est évidemment ailleurs que dans la capacité de situer, de façon aussi précise soit-elle, un élément sur une carte grâce à ses coordonnées de longitude et de latitude mais dans la relation que l'on entretient avec le lieu et va aussi bien au delà de la formalisation esthétique d'un fonctionnement technique intrinsèque. Toutes les questions inhérentes au paradigme que forme la relation entre l'œuvre d'art et le lieu y sont d'ailleurs posées de façon explicite ou souterraine : prévalence ou non du contexte, autonomie de la forme et autoréférenciation, rhétorique de la tension ou de la rupture, dimension mémorielle et commémorative, dialogue entre révélation

---

[85] ARDENNE Paul, Un art contextuel, création artistique en milieu urbain en situation d'intervention de participation, Flammarion, 2002, p.11.
[86] [http://nextlab.hu/1575MHz]

absence et présence, discours critique inhérent à la relation de l'œuvre dans l'espace public, sur lesquelles nous aurons plusieurs fois l'occasion de revenir.

Le fonctionnement technique du dispositif est en général peu visible en lui-même et pour lui-même, agissant en arrière plan au service de pratiques qui interrogent en premier plan un panel plus complexe de préoccupations esthétiques, sociales et urbaines. Cette intention, que l'on peut attribuer à l'ensemble du corpus retenu, de se décentrer de la fonction initiale des technologies de géolocalisation, est énoncée de façon particulièrement explicite par les auteurs du projet Sonic City où le terme « contextuel » est préféré à celui de « localisé » pour qualifier la relation d'un individu à l'espace dans le sens où la production sonore obtenue par l'interaction de l'usager à son environnement ne permet pas de localiser le lieu, de le situer précisément quelque part, mais d'en révéler par l'expérience la qualité intrinsèque87.

Cette perspective experientielle est par exemple énoncée par Esther Polak, interviewée par Andrea Urlberger à propos de Milk (Polak 2):

« (…) it's not like an art piece that you would see in a museum and enjoy for a couple of minutes. I could do that but what we like to do is get a device and experience the landscape through »88

« (…) ce n'est pas comme une pièce artistique que l'on irait voir dans un musée et dont l'on pourrait jouir pendant quelques minutes. Je pourrais le faire, mais nous préférons concevoir un appareil et expérimenter le paysage avec. »

---

87 « La relation de l'individu à l'espace sera qualifiée ici de « contextuelle » plutôt que localisée. Si la musique produite par le résultat de l'interaction entre l'usager et l'espace urbain est contextuelle, le lieu ne peut cependant pas être identifié, « localisé », par sa production sonore. Cette distinction entre lieu et contexte est particulièrement importante. Le lieu est considéré comme étant un point de longitude et de latitude, une mesure précise issue des technologies de géolocalisation. Le contexte est plus large et plus fluide, il dépend davantage des entrées dynamiques des technologies de captation qui reflètent la valeur « réelle » d'un lieu, c'est à dire l'expérience qu'en ont ses usagers. » in GAYE Lalya, MAZÉ Ramia, HOLMQUIST Lars Erik, *Sonic City: The Urban Environment as a Musical Interface*, Proceedings of the 2003 Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME-03), Montreal.
[http://www.music.mcgill.ca/musictech/nime/onlineproceedings/Papers/NIME03_Gaye.pdf]

88 POLAK Esther, Entretien avec Andrea URLBERGER, in URLBERGER Andrea, *Paysages technologiques, théories et pratiques autour du GPS*, 8 sept. 2005, Centre pour l'Image Contemporaine, Genève, 2008.
[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/Paysage_Technologique/art/polak/index.html]

C'est précisément cette expérience du paysage et du contexte qui inscrit les locative media dans un sillage référentiel énoncé en dehors de toute attache aux arts numériques comme celui du Land Art, des Happenings, et de certaines dimensions du situationnisme. L'expression fréquente de ce type de lignage par les acteurs des locative media forme une résonnance persistante qui constitue à terme un ensemble cohérent. De nombreuses occurrences ont pu être relevées dans les textes du corpus parmi lesquelles nous pouvons citer celles de Jeremy Hight, Daniel Sciboz, Christiane Paul (à propos du travail du collectif C5) ou Naomi Spellman :

« The most important aspects of the form are the ways it opens a new sense of interaction with space, with layers of information pre-existing in a space, of measurement and movement and with a new way to make a narrative that exists and works with the actual physical environment, be it city or open spaces. The main lineages are to Land Art, to Happenings, to elements of the Situationists but also to land interpretation, mapping and explorations of spatial data. »[89]

« Les aspects les plus importants de la forme sont la façon dont elle ouvre un nouveau sens de l'interaction avec l'espace, avec les strates d'information préexistantes dans un espace, de la mesure et du mouvement et des moyens de produire un récit qui existe et fonctionne avec l'environnement physique actuel, qu'il soit urbain ou agreste. Les principaux lignages sont le Land Art, les Happenings, certaines composantes Situationnistes mais sont aussi de l'ordre de l'interprétation du paysage, de la cartographie et de l'exploration de données spatiales. »

« À la manière du land art qui s'inscrit au plus loin de l'atelier, les usages artistiques du GPS conduisent hors du laboratoire, affirment des attaches territoriales et sociales et mettent en perspective la déterritorialisation attribuée aux réseaux numériques. »[90]

---

[89] HIGHT Jeremy, *Re : Interview #001 : Possibilities in Locative Media*, Interview avec Michael Kargl, CONT3XT.net, sd
[http://cont3xt.net/blog/?p=539]

[90] SCIBOZ Daniel, Texte de présentation de *GPS_Movies 1*, site web du projet.

« In its multiple manifestations, The C5 Landscape Initiative is positioned in the overlapping zones of conceptual, performance, and land art, as well as research, business, and exploratory adventure, raising questions about the contexts in which we construct meaning and about the status of exploration in art itself. »91

« Artistic practices have of course always had an important relationship to geography. (…)

« Dans ses multiples manifestations, le projet *C5 Landscape Initiative* se positionne au croisement de l'art conceptuel, de la performance et du land art, aussi bien que de la recherche, du commerce et de l'exploration, soulevant des questions à propos du contexte dans lequel nous construisons du sens et du statut de l'exploration dans l'art. »

« The 20th century addition to the trajectory of the art/geography relationship emerged from conceptually oriented performance art. First, the realization that the meaning in a work depends on the role played by the audience centers the art-place relationship on the individual participants more so than the artist. Follow this with Situationist Guy Debord's insight that "derive" (…), and "detournement" (…), could be applied to the relation between the body and geography, and we can conclude that the notions of participant, body and place become operative in a rather explicit manner in later 20th century performance art practice.

In the last few years, advances in wireless telecommunication, sensor technology, and Geographic Information System tools have inspired a tide of experimental creative projects. Artists are using these new tools and location-aware media to renegotiate how communication, navigation, and big data are played out in space. »92

---

[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/gps_movies/index.html]

91 PAUL Christiane, exergue au texte de présentation du projet *C5 Landscape Initiative*, site web du projet.
[http://www.c5corp.com/venues/camerawork/index.shtml]

92 SPELLMAN Naomi, *The Performative and the Political in the Context of Locative Media*, American Association for Geographers Conference, Chicago, 12 mars 2006.
[http://34n118w.net/homecontents/AAG_Mashup.rtf]

« Les pratiques artistiques ont bien sûr toujours entretenu une relation importante à la géographie (…). La contribution du XXè siècle à cette trajectoire émerge de l'art de la performance. D'abord la prise de conscience que les conditions du sens d'une réalisation artistique dépendent du public a recentré le lieu de la relation relation artistique sur la participation d'individus plus que sur l'artiste. Ajoutez à cela l'idée de Guy Debord que la « dérive » (…) et le « détournement » pouvaient s'appliquer à la relation entre le corps et la géographie, et nous pouvons conclure que les notions de participant, de corps et de lieu deviennent d'autant plus explicites dans l'art de la performance de la fin du XXè siècle. Ces dernières années, les avancées techniques dans le domaine des télécommunications sans fil, des capteurs sensoriels et des systèmes d'information géographique ont soulevé une vague de projets créatifs expérimentaux. Les artistes utilisent ces nouveaux outils et les médias de géolocalisation pour renégocier la façon dont la communication, l'orientation et les bases de données peuvent être interprétée dans l'espace. »

En se formalisant essentiellement dans l'espace public ou dans une réalité géographique terrestre (moins que dans les espaces de représentation traditionnels de l'art) les locative media nouent des relations intimes avec l'art in situ, l'art en espace public, ou le Land Art, qu'ils actualisent en quelque sorte à l'aune d'un paysage « étendu jusqu'aux orbites et simultanément densifié par l'intrusion de plus en plus massive de technologies sous diverses formes » (Urlberger, 2007). Ils produisent ainsi, en les prolongeant, une véritable hybridation de ces champs artistiques et des arts numériques : « Dans ce sens, le GPS en art peut être considéré comme une nouvelle forme de travail in situ qui reprend certaines logiques du Land Art et de l'art en espace public, mais aussi des arts numériques. La rencontre entre ces deux approches artistiques plus anciennes à travers des innovations technologiques de la localisation permet de faire émerger une nouvelle forme d'expérimentation qui incorpore, voire hybride ces deux dispositifs. En effet, les œuvres in situ cherchent à s'insérer dans un site en créant un dialogue entre une proposition artistique et la spécificité d'un lieu. L'art numérique met en place certains dispositifs de communication, de l'interactivité,

des représentations et des automatismes impossibles à réaliser avec des moyens analogiques (…) Si en apparence, ces productions se placent dans des espaces spécifiques et créent en permanence des articulations qui peuvent apparaître comme antagonistes, notamment les articulations entre l'espace physique et l'espace virtuel ou l'espace des réseaux, cette hybridation entre le numérique et in situ permet également de réinterroger ces deux approches artistiques en créant de nouveaux liens entre paysage et technologies, elles font émerger de nouvelles possibilités. »[93].

Daniel Sciboz souligne lui-aussi ce croisement lorsqu'il écrit que « l'exploration sensible de la société en réseaux et ses territoires recomposés (…) » est particulièrement pertinente dans le contexte actuel, où « l'art spatial rencontre les médias ». [94]

Cette dimension exploratoire, cette relation dense au contexte est notamment mise en évidence par une figure centrale : celle de l'homme qui marche. La coïncidence du terme, qui rencontre le titre de sculptures célèbres, n'est ici ni fortuite ni délibérée, mais énonce la contiguïté formelle et conceptuelle des locative media à un champ de représentations et de pratiques qui n'a cessé d'inscrire, dans l'histoire de l'art, son devenir protéiforme. Ainsi, le destin des arts des locative media s'imbrique dans les multiples de la marche, mouvement d'équilibre qui nous maintient à chaque pas "au bord de la catastrophe" selon la formule célèbre de John Napier95, figure première du mouvement, symbole métaphysique, tenseur poétique et littéraire ou force contestataire, qui même réduite à ses fonctions locomotrices, se noue toujours à l'exercice de la pensée. L'acte de marcher (et plus largement celui de se déplacer) rassemble en lui-même, dans la grande majorité des cas, les conditions performatives de l'art des locative media. Le déplacement

---

[93] Urlberger Andrea, Le paysage technologique et les pratiques GPS en art
Section Art, onglet texte
http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/Paysage_Technologique/art/index.html

[94] SCIBOZ Daniel, p. 10. La citation à laquelle renvoie ici Daniel SCiboz est extraite de l'ouvrage d'Ewen Chardonnet, "Espace, conversion, électromagnétisme".

[95] « Human walking is a risky business. Without split-sec- ond timing man would fall flat on his face; in fact with each step he takes, he teeters on the edge of catastrophe », in NAPIER john, *The Antiquity of Human Walking*, W.H. Freeman, 1967

de corps, géolocalisés et/ou géolocalisants, dans un dispositif, contribue à la production de formes filmiques (Fujihata, Sciboz, Fischer) , cartographiques (Ratti, Plan b 1, Nold, Polak), sonores (Audio Nomad, Reverberant), narratives (Knowlton, Nogo Voyages, ), mémorielles (Wollensak, Plan b 2), plastique (Beloff, C5 1, Rueb 1). Ils s'inscrivent en cela dans un réseau de sens et de pratiques communs avec celui de la « cinéplastie » qui selon Thierry Davila ne réduit pas « le mouvement à la translation, à la pure et simple mobilité physique » mais correspond à une « prise en charge du mouvement, des déplacements, dans toute leur ampleur, dans toutes leurs manières, y compris dans leurs dimensions psychiques et fantasmatiques. » 96 Cette zone de partage conceptuelle et formelle entre cinéplastie et art des locative media se mesure en outre par la résonance référentielle qu'entretiennent ces pratiques. Thierry Davila trace en effet les linéaments de la cinéplastie à partir du contexte urbain (autre déterminant majeur des locative media, nous le verrons) et comme la réactivation de la dérive Situationniste et de celle, plus lointaine, du flâneur baudelairien et benjaminien97, auxquels renvoient très fréquemment les observateurs des pratiques artistiques géolocalisées. Le Land Art, malgré la prévalence qu'il accorde aux paysages naturels dans leur opposition au tumulte de la ville et à l'absolutisme du système urbain, constitue également un repère historique commun notamment par le nomadisme de l'œuvre, la fonction essentielle conférée au concept de déplacement98, et la démarche exploratoire en tant que « processus inventif et cognitif » qui ouvre l'un sur l'autre un espace et un sujet pour créer les conditions de saisies nouvelle d'un territoire. Mais les liens avec le Land Art peuvent s'avérer

---

[96] Cf, DAVILA Thierry, Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXè siècle, Éditions du Regard, 2002, p.27.
[97] Cf. DAVILA Thierry, Idem, p.29-34.
[98] Cette notion de déplacement va bien au delà de la seule mobilité physique. Thierry Davila la saisit dans sa dimension philosophique énoncée par Georges Canguilhem pour qui elle s'inscrit comme une méthode à l'exploration d'un concept : « [...] travailler un concept, c'est en faire varier l'extension et la compréhension, le généraliser par l'incorporation de traits d'exception, l'exporter hors de sa région d'origine, le prendre en modèle ou inversement lui chercher un modèle, bref lui conférer progressivement, par des transformations réglées, la fonction d'une forme », Georges Canguilhem, Études d'histoire et de philosophie des sciences, Vrin, Paris, 1970, p. 206, cité par Thierry Davila, idem, p.41.

plus ténus encore. *Time Line ou Time Pocket* (1968)99 de Dennis Oppenheim, qui explorent l'arbitraire et l'absurde des conventions territoriales renvoient par exemple aux préoccupations similaires de Jeremy Wood dans *Meridians* [Wood] ; les tracés inscrits dans le paysage par les pas de Richard Long, au rythme de la marche et du temps du trajet rencontrent dans les tracés GPS des déplacements quotidiens de Daniel Belasco Rogers et Sophia New [Plan b 1] ou ceux des danseurs de Choregraphy of Everyday Movement [Rueb 1] une même volonté de rendre compte de la relation intime qui se noue entre un corps et l'espace qu'il traverse ; la pratique spécifique des *Earthworks*, œuvres à très grandes échelles dont la visibilité repose sur un regard surplombant, qui engage une réflexion sur la condition contemporaine et technologique du territoire de la même manière que les locative media s'emparent du système de repérage globalisant des satellites. Nous pouvons évoquer enfin, avec Smithson, sa volonté d'inscrire la pratique artistique dans la transformation des territoires et son travail en relation étroite avec la communauté scientifique engagée dans ce même processus, qui relève d'une ontologie artistique que l'on retrouve, largement amplifiée, dans le dépassement constant des frontières entre art, industrie et aménagement du territoire revendiqué par les artistes des locative media.

Le Situationnisme fait aussi figure de référence essentielle pour les arts des Locative Media par certaines de ses déterminations, notamment par la dimension urbaine de sa démarche et plus précisément par la pratique de la dérive psychogéographique, par le développement de la forme ludique, par le rôle actif du public et par la nature filmique de la construction de situations et de leur mode d'exposition. Beaucoup de dispositifs des locative media reposent en effet sur le principe de la dérive définie par Guy Debord comme « une technique du passage hâtif à travers des ambiances variées » qui précise que « ce concept est

---

[99] Pour Time Line, Dennis Oppenheim a tracé avec une motoneige deux lignes juxtaposées de trois miles de long qui suivent la séparation des fuseaux horaires le long du fleuve St-Jean, entre Fort Kent et Clair, respectivement situées de chaque côté de la frontière entre les Etats-Unis et le Canada. Time Pocket désigne la « poche de temps » symboliquement formée par l'interruption que constitue une île située sur le tracé d'une ligne de changement de date effectué sur terrain gelé avec un skidder près de Fort Kent.

indissolublement lié à la reconnaissance d'effets de nature psychogéographique, et à l'affirmation d'un comportement ludique-constructif, ce qui l'oppose en tous points aux notions classiques de voyage et de promenade. »[100] À ce titre, les travaux de Knowlton et Spellman, Ambient TV, Kate Armstrong, Audio Nomad (Virtual Wall), Marek Choloniewski, Ulrich Fischer, Lalya Gaye, Paula Levine (Speaking Here), Nogo Voyage, Christian Nold, Reverberant, Teri Rueb (Drift) ou Alison Sant relèvent tous de la dérive psychogéographique dans le sens où les dispositifs qu'ils proposent mettent en place les conditions d'une situation dans laquelle le public ou les « viveurs »[101] expérimentent par leur déplacement dans la ville les effets d'un milieu géographique sur leur comportement dans ce milieu. La dérive cependant, n'y est pas nue, soumise au simple fait du décor et de l'ambiance urbaine, mais s'accompagne d'une instrumentation sonore, cartographique ou narrative qui l'amplifie d'une rencontre intersubjective, ou qui l'ouvre à une dimension collective. Ces dispositifs de dérive ne sont pas sans rappeler le projet proposé par les situationnistes au Stedelijk Museum en 1959 (jamais réalisé en raison des contraintes de sécurité imposées par le musée) qui devait transformer en labyrinthe sensoriel deux salles du musées parallèlement à une dérive de trois jours de deux groupes dans Amsterdam reliés par talkie-walkie et orientés par Constant depuis le camion-radio de l'équipe cartographique chargée de suivre et tracer leurs déplacements.[102] Ce projet, qui se décline explicitement sous forme d'une série de jeux et la posture plus générale du situationnisme qui consiste à créer des conditions ludiques d'expérimentation et de construction urbaines (« Il est vain, d'autre part, de chercher à nos théories sur

---

[100] Guy Ernest Debord, *Théories de la dérive,* Les lèvres nues n°9, nov. 1956 in ANDREOTTI Libero, *Le grand jeu à venir, Textes situationnistes sur la ville*, Éditions de la Villette, 2007, p. 88.

[101] « La situation est ainsi faite pour être vécue par ses constructeurs. Le rôle du "public", sinon passif du moins seulement figurant, doit y diminuer toujours, tandis qu'augmentera la part de ceux qui ne peuvent être appelés des acteurs mais, dans un sens nouveau de ce terme, des "viveurs", in Guy Debord, *Rapport sur la construction des situations*, cité par ANDREOTTI Libero, *idem*, p.136.

[102] Cf. à ce sujet Constant, *Die welt als labyrinth*, Internationale situationniste n°4, juin 1960 in ANDREOTTI Libero, *idem*, p.157-161

l'architecture ou la dérive d'autres mobiles que la passion du jeu »103) renvoient très directement aux jeux à échelle urbaine du collectif Blast Theory dont les règles ne sont pas conçues pour organiser une situation de victoire ou de défaite (« L'élément de compétition devra disparaître au profit d'une conception plus réellement collective du jeu : la création commune des ambiances ludiques choisies »104) mais pour engager la réflexion du joueur sur la relation d'altérité conditionnée par le milieu urbain :

« Ce qui nous intéresse n'est pas de raconter une histoire, mais plutôt l'histoire du voyage de l'utilisateur, l'expérience, l'horizon du joueur. Nous conçevons une sorte de chemin sur lequel sont semées des missions, des interactions et des expériences. (…) Cela peut produire des dilemmes, donner à réfléchir sur des problèmes que nous voulons soulever. Généralement lorsque nous développons un jeu, nous essayons de trouver des situations qui mettent les gens dans une certaine posture, pour les faire réfléchir sur un sujet précis. Pour nous c'est une forme de narration : une personne est dans un certain état d'esprit et donc peut agir de telle ou telle manière »[105].

Enfin, comme dans le cas du Land Art, des liens plus ténus sont décelables, bien qu'ils ne soient pas toujours explicitement lié à un héritage situationniste par les auteurs des locative media. L'usage du taxi, par exemple, que l'on retrouve dans Teletaxi (Alstad 1) apparaît dans un article de Michèle Bernstein dans Potlatch n°9-10-11 sous le titre La dérive au kilomètre pour sa « liberté extrême de trajet », son interchangeabilité et la liberté qu'il laisse dans la possibilité d'être pris ou abandonné. La rapidité qu'il permet, par rapport à un déplacement pédestre, met en évidence l'importance des notions de rythme et de montage, auquel le terme « hâtif » utilisé dans la définition de la dérive donne une valeur particulière, et révèle la forme filmique prise comme principe de la dérive. Thierry Davila met

---

[103] Guy Debord, *L'architecture et le jeu*, Potlatch n°20, 30 mai 1955, in ANDREOTTI Libero, *idem*, p.76

[104] *Contribution à une définition situationniste du jeu,* Internationale situationniste n°1, juin 1958, in ANDREOTTI Libero, *idem*, p.135

[105] ARVERS Isabelle, Game in the City, in Amusement n°7, janvier 2010. [http://www.isabellearvers.com/texts/BlastTheoryITW.pdf]

ainsi en évidence cette relation entre le film et la dérive : « Les agencements résultants de la dérive, ce jeu entre des situations et des circonstances urbaines qui construisent un parcours, ou ces trajets qui ne se déploient que dans des écarts intenses entre des architectures traversées, sont ainsi essentiellement cinématographiques dans leur principe même d'existence, c'est à dire qu'ils vivent principiellement d'un mouvement capable de produire un entre-deux, un entre-image créateur d'un exil nomade à l'intérieur même de la ville 106 Les situationnistes n'ont jamais transposé leurs dérives sur pellicule, mais malgré un regard très critique sur le cinéma, Guy Debord a un moment envisagé l'usage de l'image filmée comme « une possible traduction visuelle du déplacement »107 108. Sous l'éclairage de ces lignes, il devient alors possible d'envisager que les productions sonores, narratives et filmiques des dispositifs des locative media (cf. notamment Knowlton, Choloniewski, Fischer, Gaye, Nogo Voyage, Reverberant, Teri Rueb 2, et Masaki Fujihata 1) puissent se constituer en partie comme l'actualisation d'un héritage situationniste au regard de leurs formes toujours fragmentaires, non linéaires, liées à des situations de déplacement et de lecture de l'environnement qui opère dans deux directions distinctes mais concourantes : l'ouverture vers un ailleurs spatio-temporel dans l'ici et le maintenant et une approche nouvelle de la production et de la lecture du document et de l'archive.

Nous n'avons livré ici que quelques éléments fragmentaires des liens qui se tissent entre les arts des locatives media et l'art contextuel, le Land Art et le Situationnisme à travers le prisme commun de la marche et du déplacement envisagés dans leur relation à un espace pratiqué. Si cette première approche,

---

[106] DAVILA Thierry, *op. cit.*, p.31.

[107] DAVILA Thierry, *idem*, p.33.

[108] « En plus des moyens directs qui seront employés à ses fins précises, la construction de situations commandera, dans sa phase d'affirmation, une nouvelle application des techniques de reproduction. On peut concevoir, par exemple, la télévision projetant, en direct, quelques aspects d'une situation dans une autre, entraînant de la sorte des modifications et des interférences. Mais plus simplement le cinéma dit d'actualités pourrait commencer à mériter son nom en formant une nouvelle école du documentaire, attachée à fixer, pour des archives situationnistes, les instants les plus significatifs d'une situation, avant que l'évolution de ses éléments n'ait entraîné une situation différente. » Guy-Ernest Debord, « Rapport sur la construction des situations », in i [1958-1969], Librairie Arthème Fayard, Paris, 1997, p. 700, cité par DAVILA Thierry, ibid. p. 34.

essentiellement constituée de rencontres formelles et conceptuelles, permet d'une part préciser les termes d'une filiation souvent exprimée de façon générique, nous nous demanderons plus loin dans ce travail si et comment cette relation pourrait s'établir à partir des enjeux critiques et politiques portés par ces mouvements.

La cartographie

Il n'est pas étonnant au vu de cette généalogie que la carte et la cartographie occupent une place privilégiée dans l'art des locative media qui engagent ainsi dans leur nébuleuse la dimension cartographique de l'art, telle qu'elle s'est justement développée sous l'impulsion du Land Art et du Situationnisme. Il semble que la carte et la marche aient avancé de concert vers leur prolifération dans l'art du XXè siècle, nouant un rapport dialectique constant entre l'en bas et l'en haut, le paysage et territoire, l'errance et le plan, l'immersion et la représentation. Car la carte est le pendant formel du parcours, la surface de visibilité de l'expérience des territoires. Ainsi que l'écrit Thierry Davila à propos de celles du collectif Stalker, « la carte est (…) une image possible des devenirs à l'oeuvre dans la métropole, le diagramme des territoires actuels, la visualisation de leur invention, c'est à dire la mise à plat de leur expérimentation, une mise en forme de leur traversée »[109]. Daniel Sciboz voit dans la « démocratisation de multiples technologies permettant de déterminer avec une précision accrue une position géographique ou de localiser un individu dans les méandres de l'environnement urbain et de la société de l'information » la source d'un « retour de la cartographie dans le champ de l'art » qui s'origine dans le « besoin de reconsidérer les représentations spatiales » faces aux « modifications internes à la société contemporaine ».[110]

L'art des Locative Media porte ce mouvement vers son achèvement par l'intégration dans le processus de mise en relation entre carte et mouvement d'un système technologique qui contient en lui-même un principe cartographique,

---

[109] Davila, p. 114
[110] Sciboz p. 12

même si celui-ci demeure matériellement invisible. Autrement dit, la carte des locative media est d'abord virtuelle, le quadrillage des réseaux sans fil et le système GPS déploient en permanence des données cartographiques actualisables partout et à chaque instant à l'aide d'un appareillage de traitement et de visualisation approprié. Ni mentale, ni matérielle, la carte virtuelle est implicite, toujours présente même quand elle n'est pas là. Le marcheur (ou le cycliste ou l'automobiliste), quand il se déplace équipé d'un appareil de géolocalisation, évolue simultanément, en même temps qu'il la trace, dans une carte virtuelle nichée dans les plis d'un espace hybride, entre espace de données et espace physique.

Il nous faut souligner ici les qualités spécifiques de la carte, mises en lumière par Deleuze et Guattari lorsqu'ils l'opposent au *calque,* qui relèvent de son instabilité et par conséquent de sa faculté à représenter des territoires mouvants, adaptables et singuliers, et de sa capacité à s'affranchir d'une logique normative dépendant d'un savoir préexistant : « Faire la carte et pas le calque. (…) Si la carte s'oppose au calque, c'est qu'elle est toute entière tournée vers une expérimentation en prise sur le réel. La carte ne reproduit pas un inconscient fermé sur lui-même, elle le construit. (…) La carte est ouverte, elle est connectable dans toutes ses dimensions, démontable, renversante, susceptible de recevoir constamment des modifications. Elle peut-être déchirée, renversée, s'adapter à des montages de toute nature, être mise en chantier par un individu, un groupe, une formation sociale. On peut la dessiner sur un mur, la concevoir comme une oeuvre d'art, la construire comme une action politique ou comme une méditation. (…) Une carte est affaire de performance, tandis que la calque renvoie toujours à une "compétence" prétendue. »[111]

Quand elles existent matériellement (nous considérons que l'affichage sur un écran est une forme d'existence matérielle), les cartes, dans l'art des locative

---

[111] DELEUZE, Gilles, GUATTARI Félix, Mille plateaux. CApitalisme et schizophrénie, Paris, Minuit, p. 20 (à vérifier);

media, peuvent prendre des formes variables et répondre à des statuts très différents.

Elles peuvent être plan (Knowlton 1, 2 ; Blast Theory 1, 2, 3, 4, Nogo Voyage, Active Ingredient 2), et servir de système de repère au déplacement du participant qui oriente son parcours en fonction des informations qu'il lui délivre. Ces cartes sont constituées d'un support cartographique préexistant sur lesquelles s'actualisent simultanément des formes issues de la carte virtuelle parcourue (un point qui représente le sujet en train de se déplacer, des informations graphiques qui permettent de contrôler le rythme de sa marche comme dans le jeu *'Ere Be Dragon* (Xilabs)).

Certains travaux renvoient à la dialectique entre l'ici et le là-bas, telle que Smithson a pu la mettre en œuvre dans ses sites non-sites dans les opérations de superposition/transposition pratiquées par Pete Gomes (Gomes 2) ou Paula Levine (Levine1)

Beaucoup de ces cartographies s'échappent cependant des conventions traditionnelles de la carte géographique ou réinterprètent un territoire en fonction de données nouvelles comme dans *Trace* (Sant) qui, en dressant la cartographie des zones WiFi de la ville, révèlent les frontières invisibles que trace l'accessibilité ou la non accessibilité aux réseaux sans fils infiltrés dans l'espace urbain. D'autres déconstruisent le système cartographique appréhendable d'un seul regard, dans une unité spatio-temporelle, et recomposent la représentation territoriale à partir d'éléments fragmentaires et discontinus, de décrochages spatio-temporels rythmés par le déplacement. Elles combinent, pour représenter un territoire et lui donner sens, vidéos, photographies, objets graphiques et sons (Ambient TV, Choloniewski, Elahi, Fujihata). Ce qui fait carte est alors l'ensemble des liens dynamiques qui se créent entre ces différentes formes de représentation. Yvonne Spielmann112 se demande ainsi « comment nous pouvons établir des connexions sur la carte numérique, complétement différentes des connexions de celles des

---

[112] SPIELMANN Yvonne, *Masaki Fujihata, Simultaneous Echoes*, 15è international Symposium on Electronics Art, 2009.

cartes géographiques dont nous nous servons habituellement pour nous guider» et note à propos des installations de Masaki Fujihata que : « À la différence des cartes géographiques, ce que représentent les cartographies dynamiques et interactives de Fujihata sont le sens de la marche, le mouvement des corps et des regards. » C'est bien par le terme de « carte audiovisuelle interactive » que Marek Choloniewski désigne ses performances visuelles et sonores interactives. Ce terme renvoie d'une part à la représentation du territoire que constituent les *GPS Trans* mais également au processus de découpage cartographique d'un quartier en zones qui préside à leur réalisation. Enfin, l'ensemble des images récoltées par Hasan Elahi, telles qu'elles s'affichent dans les installations qu'il met en place, peuvent être interprétées comme une cartographie quotidienne qui rend compte du territoire personnel parcouru par un individu.

La constitution de cartographies se présentant comme des SIG (Systèmes d'Information Géographiques)[113] ouverts constitue ensuite l'un des secteurs les plus actifs dans le domaine des locative media et a fortement contribué à l'émergence de ce champ. Tous ne se réclament pas comme spécifiquement artistiques, mais convergent néanmoins dans une approche commune qui consiste à construire collectivement, dans un système ouvert, des cartes qui ne dépendent plus seulement de données géographiques préexistantes mais sur lesquelles s'agglomèrent des informations issues de l'expérience urbaine d'individus qui habitent et/ou parcourent un territoire.114 Emblématiques en ce domaine, les cartes dynamiques du projet Real Time Rome (Ratti), qui superposent le traitement graphique des mobilités urbaines sur un support cartographique préexistant, révèlent les relations entre le fixe et le fluide de l'environnement urbain. Ces projets cartographiques ont pour objectif de produire des cartes

---

[113] Un SIG est « un système informatique permettant, à partir de divers sources, de rassembler et d'organiser, de gérer, d'analyser et de constituer, d'élaborer et de présenter des informations localisées géographiquement, contribuant notammentà la gestion de l'espace » (Société Française de photogrammétrie et télédétection, 1989) in *Qu'est-ce qu'un système d'information géographique ?*, Institut de Recherche pour le développement. – [http://www.cartographie.ird.fr/publi/documents/sig1.pdf]

[114] Le projet libre Open Street Map [http://www.openstreetmap.org/], qui consiste à établir une carte du monde à partir des relevés GPS de ses habitants, fait figure de référence dans ce domaine.

alternatives sur lesquelles figurent des informations librement partagées et modifiables comme les points d'accès WiFi ouverts (Frelih), les taux de pollution sonore et environnementale (FING, montre verte), où dans une dimension plus politique, les emplacements des caméras de surveillance (Rust). D'une manière générale, et même quand il ne s'agit pas d'un propos énoncé de façon explicite, ces cartes collectives renvoient à une dénonciation des systèmes cartographiques fermés et propriétaires, issus d'un point de vue unique, qui contribuent à faire de la carte, concrétisation du regard panoptique, l'instrument symbolique du pouvoir ou du moins à une volonté de se démarquer d'un modèle cartographique hégémonique. Luka Frelih ou Masaki Fujihata s'expriment très clairement à ce sujet :

« Or in the case of maps you ask why is this map better than the professional map? Because the professional map is scrubbed of anything that isn't of universal importance. All the interesting details are lost and only the public things -- you get churches or city hall is marked but not that there is this nice little cafe or here is a really good place to sit in the afternoon and listen to birds. It's all possible to put on a map. »

« Ou à propos des cartes vous vous demandez pourquoi cette carte est meilleure qu'une carte professionnelle ? Parce que dans les cartes professionnelles tout ce n'a pas une portée universelle est effacé. Tous les détails intéressants sont perdus et seuls les éléments publics – les églises et les centres commerciaux – sont notés mais pas cet agréable petit café ou cet endroit où s'asseoir l'après-midi et écouter les oiseaux. Il est possible de mettre tout cela dans une carte. »115

Ces cartes collectives, qu'elles soient issues de SIG ou de la captation des tracés GPS s'accompagnent souvent de documents audiovisuels qui intègrent au système cartographique la dimension subjective des commentaires effectués par leurs habitants. Christian Nold intègre aux données biologiques de ses *Bio Mapping*, les commentaires, remarques ou désirs des participants à ses workshops, sous forme

---

[115] Art Durt Redux, Interview with Luka Frelih [Transcript], 21 déc. 2005,

de courts textes ou de croquis reportés sur les cartes éditées en format numérique ou papier (Nold). Masaki Fujihata, dans ses *Field-Works* dispose, le long des tracés GPS de ses déplacements, des enregistrements sonores et visuels ou figurent souvent la parole et la présence des habitants des lieux traversés.

Ces projets offrent un portrait visuel évocateur de la vie urbaine et une projection collaborative de l'usage de l'espace urbain dont le point de vue inverse la traditionnelle vue cartographique surplombante dans le sens où d'une part les données cartographiques suivent un mouvement « du bas vers haut » et où d'autre part, ce n'est plus une carte figée dans le temps et dans l'espace qui nous est donnée à voir mais une carte dont l'objectif est au contraire de rendre compte du mouvement, ou plus précisément de la relation entre le mouvement et l'espace, dont émane une dimension temporelle qui est celle de la présence.

Un autre type de carte est constitué de celles qui se tracent au fil des parcours individuels ou collectifs dessinant, par la captation de données GPS, des territoires singuliers, sortes de journaux cartographiques où le voyage et le déplacement composent les seuls actants du récit (Schneider, Mac Gregor 1, Mattes, Plan b 1, 4, Polak 1, Rueb 1, Stamen, Torolab, Wood). Ces cartes renvoient aux « cartes-trajets » identifiées par Marie-Ange Brayer[116] auxquelles se rapportent par exemple les cartes mnémoniques de Stanley Brouwn ou les tracés des trajets journaliers de On Kawara. Le travail de Daniel Belasco Rogers et de Sophia New (Plan b) est emblématique dans ce domaine, où l'accumulation systématique des traces de déplacement forme le réceptacle de l'histoire d'une vie. Si ces cartes opèrent un double mouvement de déterritorialisation – reterritorialisation, pour reprendre le schéma deleuzien, où la carte et le territoire, déplacés sur le plan de la narration, n'entretiennent plus que des rapports très ténus avec le réel (on ne connaît pas, par exemple, le nom des villes dans lesquelles Olivier Schneider trace ses déplacements ; la fiabilité du système de repérage GPS n'est pas absolue, pouvant entraîner des écarts entre la trace dessinée et le trajet réellement suivi qui

---

[116] BRAYER Marie-Ange, « Mesures d'une fiction picturale : la carte de géographie », in *Pertes d'Inscription*, Exposé n°2, HYX, 1995.

ne cadre plus forcément point à point avec la réalité topographique du terrain), leur représentation, en revanche, dépend davantage du régime de l'objectivité que de celui de la subjectivité. Non seulement les traces obtenues le sont en effet exclusivement à l'aide de systèmes techniques automatiques basés sur une structuration objective du territoire mais l'intention qui y préside prétend à des visées objectives ainsi que le laisse entendre Daniel Belasco Rogers : « And so these drawings are not the portrait of the city as I want to see it, they are the portrait I have traced with my body since I began to chart my every movement in April 2003; the re-created lines, the everyday journeys, the summertime excursions and the escapes from its boundaries, one body in the millions of bodies that make up the software of this city. »117

« Ces dessins ne sont pas le portrait d'une ville comme je veux la voir, ils sont le portrait que j'ai tracé avec mon corps depuis que j'ai commencé à enregistrer chacun de mes mouvements en avril 2003 ; les lignes réitérées, les voyages quotidiens, les excusions estivales et les échappées hors de ses frontières, un corps parmi les millions de corps qui fabriquent le programme de la ville ». Car finalement, ce qui est observé dans la perspective cartographique de l'art de locative media est moins l'objet plastique de la carte ou la dialectique entre réel et imaginaire que la façon dont les cartes peuvent nous aider à saisir relation au paysage et pratiques urbaines. Cela est particulièrement prégnant dans le cas des cartes fabriquées collectivement, obtenues à partir de l'accumulation de tracés individuels comme *Amsterdam Real Time* (Polak 1) ou *A day in Life, Walkers of Brimingham* (Plan b 4) où la multiplicité spatio-temporelle inscrite dans l'expérience partagée d'une ville ouvre la carte à une dimension d'espace pratiqué où l'échelle d'une rue par exemple, rendue par la grosseur du trait qui la représente, ne dépend plus que de la fréquence selon laquelle elle est parcourue. La carte n'est plus alors cet objet où se fige un état du paysage, qu'il provienne d'une réalité topologique ou imaginaire, mais un objet toujours changeant où ce

---

[117] BELASCO ROGERS Daniel, « The Daily Pratice of Map Making », in HARDJANEGARA Linda, ASH Nick, *Radius Berlin*, 2004, Radius, p. 27.

qui se trace est le mouvement des corps dans la ville. Pour Esther Polak, ces cartes animées et habitées que produisent les technologies de géolocalisation renouvellent considérablement la notion de paysage : « Personally, I like to make maps, moving maps, maps that don't just show static landscapes as a fixed reality but as a changing one. New technology and especially GPS brings about the possibility and even the need to show that time is changing. A painting makes you feel that the landscape is still there. Thanks to new technologies it seems like everything is very flexible. »118

« J'aime faire des cartes, des cartes en mouvement, des cartes qui ne montrent pas seulement les paysages statiques comme une réalité figée mais comme une réalité en mouvement constant. Les nouvelles technologies et particulièrement le GPS provoquent la possibilité et le besoin de montrer que les temps changent. Une peinture nous laisse penser que le paysage est toujours là. Avec les nouvelles technologies, il semble, comme toute chose, très flexible. »

Cette citation nous renvoie à une question posée par Brett Stallbaum qui interroge les transformations et les interprétations possibles du paysage selon la logique des bases de données auxquelles fait appel tout système cartographique numérique. Dans ce contexte selon lui,

« The mapping model, even if in a trivial manner, becomes the primary and very compelling agent of the performance. The narratives come after the (re)discovery of place through the abstraction of the map, rather than the exploration of place in order to create the map itself. »119

« Le modèle cartographique, même de manière triviale, devient l'agent primaire et fascinant de la performance. Le récit vient après la (re)découverte d'un lieu par l'abstraction de la carte, plus que l'exploration d'un lieu dans le but de créer la carte elle-même. »

---

[118] POLAK Esther, Entretien avec Andrea URLBERGER, in URLBERGER Andrea, *Paysages technologiques, théories et pratiques autour du GPS*, 8 sept. 2005, Centre pour l'Image Contemporaine, Genève, 2008.

[119] STALBAUM Brett, *Database Logic(s) and Landscape Art*, Theory as Product, Research, C5.

L'application de la logique des bases de données dans le paysage ouvre « via des techniques algorithmiques des espaces d'exploration esthétiques impossible si on les envisage sous l'angle des voyages romantiques ou modernistes. » En ce sens « une zone alternative d'exploration du lieu devient sa relation à d'autres lieux, même si ce n'est pas à travers une relation géographique évidente. » modifiant ainsi la « valeur esthétique » d'un paysage qui ne repose plus seulement sur le « propre » d'un espace individuel qui en valorise la beauté, la désolation ou le sublime, mais s'engage dans une relation à d'autres paysages.120

Brett Stalbaum fait ici directement référence à son propre travail au sein du groupe C5 où l'exploration d'un paysage est indexée à l'analyse de données issues de paysages distants, aux caractéristiques topographiques communes (C5 1). De même Paula Levine dans *Shadows of Another Place* (Levine 1) ou Pete Gomes dans *Littoral Map* (Gomes 2), en repliant les données d'un paysage sur un autre, ouvre sur ce qui se trame non pas dans les paysages, mais entre les paysages, sur l'expérience de ce que Paula Levine nomme « l'interlocalité »121.

Enfin, nous aimerions nous attarder sur le motif récurrent de la carte des locative media que constitue la ligne. Or la ligne, pour Deleuze, est précisément ce qui dessine la carte ou plutôt la multiplicité des cartes :

« Ce que nous appelons une « carte », ou même un « diagramme », c'est un ensemble de lignes diverses fonctionnant en même temps (les lignes de la main forment une carte). En effet, il y a des types de lignes très divers, en art mais aussi dans une société, dans une personne. Il y a des lignes qui représentent quelque chose, et d'autres qui sont abstraites. Il y a des lignes à segments et d'autres qui sont sans segments. Il y a des lignes dimensionnelles et d'autres directionnelles. Il y a des lignes qui, abstraites ou non, font contour, et d'autres qui ne font pas de

---

[120] « An alternative area of artistic inquiry into place becomes its relation to other place, even if not through any obvious geographical relationship. It is even possible that relations discovered may not even be practical in an exploitative sense, but they would be no less actual relations simply because they did not yield a new pocket of crude oil or some such. As a result, aesthetic value changes from that of the landscape's own value as individual space (either beauty, desolation, the sublime), and moves toward a relationship with multiple others. », Brett STALBAUM, *idem*.

[121] Cf. note Levine 1.

contour. Celles-là sont les plus belles. Nous croyons que les lignes sont les éléments constituants des choses et des événements. C'est pourquoi chaque chose a sa géographie, sa cartographie, son diagramme. Ce qu'il y a d'intéressant dans une personne, ce sont les lignes qui la composent, ou qu'elle compose, qu'elle emprunte ou qu'elle crée. »122

Cette citation, qui semble au premier coup d'œil résoudre le statut ontologique des lignes cartographiques des arts des locative media, pose en réalité plus de question qu'elle n'en résout. Car ces lignes ont quelque chose d'irreprésentable, quelque chose de l'ordre de l'intraçable que tentent de révéler les « lignes d'erre », ainsi que nomme François Deligny les traces laissées par des enfants autistes par lesquelles il tente de saisir l'incommunicabilité de leur monde, auxquelles Deleuze fait référence. Pour Deleuze, l'approche de Deligny relève de la géo-analyse : « une analyse des lignes qui établit des relations entre la psyché et le lieu » comme révélation de « l'humain qui a lieu »123. Ces « lignes d'erres » apparaissent également dans les écrits de Michel de Certeau, en tant que figure que pourraient avoir ce qu'il appelle les « manières de faire » des consommateurs par lesquelles ils se réapproprient les espaces confisqués par l'organisation technique de la production socio-culturelle124. Mais plus que des trajectoires, qui réduisent les actes à leur trace, et où se perd « la prolifération des histoires et opérations hétérogènes qui composent les patchworks du quotidien »125 pour ne rendre visible que de « l'homogène », les lignes d'erre sont précisément ce qui trace la différence, ce qui se lit entre les lignes : « la différence, dit Deleuze, ne passe pas entre individuel et collectif, [...] entre naturel et artificiel, [...] ni entre spontané et organisé, ni entre segmentaire et centralisé. [...] Les différences effectives passent entre les lignes, bien qu'elles soient toutes immanentes les unes aux autres, emmêlées les unes dans les autres. »126

---

[122] DELEUZE, Gilles, *Pourparlers 1972 - 1990*, Les éditions de Minuit, Paris, 1990, p. 50.
[123] DELEUZE Gilles, idem, p. 155 (page à vérifier)
[124] Cf. DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien, Arts de faire* (t.1), Folio, Gallimard, 1990, p. XLV.
[125] DE CERTEAU Michel, *idem*, p. XLV - XLVI
[126] DELEUZE Gilles, idem, p. ? (page à vérifier)

Que sont alors ces lignes tracées par la captation du déplacement d'individus ? De simples trajectoires, qui réduisent l'acte à sa trace, perdant au passage toutes les qualités de l'énonciation comme le dirait Michel De Certeau 127 ? La représentation de « la fragilité des gestes individuels isolés au système de surveillance de l'infrastructure satellitaire (de nature militaire) qui soutient (et conditionne) l'infrastructure publique du GPS. » comme l'affirme Doina Petrescu128 ? Ou peut-on y voir à l'inverse, le signe indiciel d'une présence au monde, qui ne renvoie pas à l'absence de ce qui s'est passé, mais à la présence permanente d'un être au monde dont la lecture réside précisément dans un écart, entre l'invisibilité des lignes virtuelles tracées en permanence par les systèmes de géolocalisation et la visibilité mise au jour par l'événement contingent de leur actualisation ? Mais comment appréhender l'ambivalence de ces lignes qui se tracent, comme le fait remarquer Doina Petrescu, sous l'emprise d'une idéologie qui promeut le pouvoir de la surveillance généralisée ? À ces questions, qui mériteraient par ailleurs d'être précisées, nous tenterons d'apporter des éléments de réponse qui ne pourront être que parcellaires en regard de l'étendue du champ de réflexion qu'elles ouvrent sur la nature même de ce qui se trace dans ou entre les lignes des systèmes de géolocalisation. Nature induite par le régime technologique et spatio-temporel dont elles dépendent, où le corps est saisi de façon inédite entre présence et absence, réseau et territoire, global et local et où les enjeux critiques, sous-tendus par leur contexte technique, ne doivent pas

---

[127] « Certes, les procès du cheminer peuvent être reportés sur des cartes urbaines de manière à en transcrire les traces (ici denses, là très légères) et les trajectoires (passant par ici et non par là). Mais ces courbes en pleins ou en déliés renvoient seulement, comme des mots, à l'absence de ce qui a passé. Les rélevés de parcours perdent ce qui a été : l'acte même de passer. L'opération d'aller, d'errer, ou de « relicher les vitrines », autrement dit l'activité des passants, est transposée en points qui composent sur le plan une ligne totalisante et réversible. Ne s'en laisse donc appréhender qu'une relique, posée dans le non-temps d'une surface de projection. Visible, elle a pour effet de rendre invisible l'opération qui l'a rendue possible. Ces fixations constituent des procédures de l'oubli. La trace est substituée à la pratique. Elle manifeste la propriété (vorace) qu'a le système géographique de pouvoir métamorphoser l'agir en lisibilité, mais elle y fait oublier une manière d'être au monde ». DE CERTEAU Michel, *op.cit.* p. XLV - XLVI

[128] PETRESCU Doina, Tracer là ce qui nous échappe, Multitudes n°24, 2006.

seulement présider à principe d'exclusion mais contribuer à en élaborer les termes d'une ontologie artistique.

Dessiner

Drew Hemment (Hemment, 2006) évoque rapidement une pratique qui consiste à utiliser la technologie GPS pour « dessiner » sur le territoire. L'enregistrement des traces GPS d'un déplacement préalablement défini inscrit des signes, des motifs et des figures qui sont ensuite le plus souvent projetés sur une représentation cartographique du territoire effectivement parcouru. Certaines qualités graphiques des dessins ainsi obtenus sont parfois soulignées, par analogie avec le dessin sur papier :

« Weather I'm riding on a car or on bicycle or walking, each line has certain characteristics. (…) it is really similarly to the line when you saw a notebook, which was made by a pencil or by a fountain pen or a board pencil. »129

« Que je conduise une voiture, fasse de la bicyclette ou que je marche, chaque ligne a certaines caractéristiques. (…) Elles sont vraiment similaires aux lignes faites sur un cahier à l'aide d'un crayon, d'un stylo ou d'un marqueur. »

« The qualities of line in GPS drawings can reveal a great deal about movement and process. Just like a pencil drawing where smooth lines have a different speed to jagged edges, GPS drawings can detail the elegant lines of a railway and a squiggly walk to the local shop. As a pencil can momentarily pause in its progression, we might hesitate or wait before crossing a road. The speed of travel can also be coloured to indicate the cold blues of slow dithering to red hot top speeds, and the altitude of tracks can add pressure and depth of line. »130

---

[129] FUJIHATA Masaki, Entretien avec Andrea URLBERGER, in URLBERGER Andrea, *Paysages technologiques, théories et pratiques autour du GPS*, 8 sept. 2005, Centre pour l'Image Contemporaine, Genève, 2008.

[130] HIGHT Jeremy, *Interview with Jeremy Wood*, Re-Drawing Boundaries, Leonardo Electronic Almanac New Media Exhibition, mai 2011.

« Les qualités de la ligne du dessin GPS peuvent révéler beaucoup du mouvement et de ses processus. Comme un dessin au crayon dont les lignes régulières ont une vitesse différente des bordures dentelées, les dessins GPS peuvent distinguer les lignes élégantes d'une voie ferrée de la marche tortueuse vers une boutique proche. Comme un crayon peut momentanément s'interrompre dans sa progression, nous pouvons hésiter ou attendre avant de traverser une rue. »

Bien que cette pratique s'avère pléthorique (on y trouve de nombreuses manifestation sur le web) nous ne les avons pas consignées dans notre corpus dans le sens où elles n'ont pas réellement de portée esthétique bien qu'elles soient désignées par le terme de « GPS art » et ne trouvent, d'une façon générale, pas leur place dans le champ des locative media. Le travail de Jeremy Wood, justement intitulé *GPS Drawings*, et cité par Drew Hemment pour illustrer ce type de pratique, assure en quelque sorte une fonction d'objet frontière entre un dehors et un dedans des locative media. Souvent désigné comme « parent pauvre » et en prise à des appréciations qui pointent son manque de consistance critique, ce travail va cependant bien au delà du seul exercice ludique qui consiste à « dessiner » sur le territoire. D'une part, ses figurations, malgré leur caractère parfois un peu anecdotique, entrent toujours en résonnance avec le territoire sur lequel elles s'inscrivent, cherchant ainsi à en révéler les aspects historiques, sociaux ou topologiques (ce qui est loin d'être le cas dans la majorité des manifestations du « GPS art »), et d'autre part, certaines pièces comme *Meridians* (2005) questionnent de façon subtile la normalisation des systèmes qui façonnent nos repères de localisation, les questions spatio-temporelles et le rapport à l'intime qu'induisent le fait de collecter les traces de son propre déplacement (*My Ghost*, 2000-2012 ; *Mowing the Lawn*, 2000). Il nous faut constater cependant que la pratique du « GPS art », au delà de son aspect ludique et parfois inconsistant, projette, sans achèvement attendu, les germes de l'un des fondements esthétiques des locative media, celui de la mise en réflexion de la relation entre le déplacement d'un corps et le territoire qui le contient. C'est dans ce sens que va le propos de l'article de Benoît Bordeleau, dont la section consacrée à ces pratiques s'intitule

justement « Le terrain comme support ». Il met en évidence l'impératif pour l'artiste de « composer avec les difficultés du terrain (…) afin de rendre le plus fidèlement possible le dessin préalablement conçu » qui fait du corps « un instrument de précision et devient le principal agent d'expression par la mise en évidence de la relation entre les paysages réel et technologique » et nuance la simplicité apparente de l'exercice ludique :

« Si le résultat final peut paraître simple, la démarche appuyant l'œuvre propose une réflexion sur la pratique du lieu, une démarche qui, rappelons-le, est animée par les conventions et les mouvements humains engendrés par sa topographie. »

Ces remarques permettent de tempérer tout jugement définitif de ce qui se pratique aujourd'hui sous l'égide du « GPS art ». Si, en dehors de la façon dont se il met en œuvre dans le travail de Jeremy Wood, il ne peut tel qu'il se réalise actuellement trouver sa place dans le champ des locative media, il est indéniable cependant qu'il fait partie de sa périphérie immédiate et qu'en ce sens des porosités sont toujours possibles, actualisables.

Geo-annotation, narration / mémoire : vers la question du lieu.

L' « annotation géographique » (« geo-annotation ») est notamment identifiée par Drew Hemment et Tuters et Varnelis comme l'une des manifestations essentielles des locative media. Pour Drew Hemment,

« "Geo-annotation" is a central concept within locative media and is here understood as making data geographically specific or placing a digital object in space. Geo-annotation involves authoring media in a environnement and accessing it at that same location. Media contents – digital photos, for example – are assigned spatial coordinates, recording the place at which they were taken as metadata, in the same way that time and date are stored. These photos may be accessed by an enabled device, configured to select digital objects whose spatial attributes correspond with the device's current location. »

« La géo-annotation est un concept central des locative media et peut être compris comme le fait de rendre des données géographiquement spécifiques ou de placer un objet numérique dans l'espace. La géo-annotation embarque l'édition de contenus médiatiques et leur point d'accès dans un même environnement. Des coordonnées spatiales, qui enregistrent le lieu où ils ont été produits sous forme de métadonnées, sont assignées à des contenus médiatiques – des photographies numériques par exemple – de même que des données temporelles comme la date sont stockés. Ces photographies sont accessibles via un terminal approprié, configuré pour sélectionner des objets numériques dont les attributs spatiaux correspondent à la position de ce terminal. »

Ces dispositifs permettent donc la lecture de récits localisés dont l'accès est conditionné par la présence dans un lieu et dont la trame narrative est suspendue au déplacement, qu'il soit de l'ordre de l'errance ou du trajet. Les récits, enchassés dans le paysage ne se donnent alors à lire que par l'engagement corporel du lecteur dans ce paysage. Ils se déploient schématiquement selon deux grands modèles articulés autour de deux type d'auctorialité, le premier reposant sur une auctorialité traditionnelle qui donne à lire un contenu produit par un auteur individuel ou collectif, qui construit une trame narrative en fonction de l'histoire et de la topologie des lieux et des parcours possibles (Knowlton 1 et 2, Active Ingredient 1, Alstad 1, Audio Nomad 2, Nogo Voyage, Plan b 2, Rueb 2, Rueb 3, Rueb 4, Rueb 5), le second sur une auctorialité partagée et collaborative où les habitants sont invités à déposer leurs récits sur les lieux mêmes qui les inspirent (Levine 3, Micallef, Wollensak).

Selon Drew Hemment, « alors que la localisation physique des contenus est une base de données, en ne rendant possible leur accès qu'à partir d'une position particulière et unique, sa localisation semble alors se trouver dans l'environnement physique. »131 La personne qui les déclenche devient alors une

---

[131] « While the 'true' location of the content is a database, by making it possible to access that content in a particular position – and only in that position – its place migrates into the physical environment. »

sorte de « curseur qui parcoure les medias numériques situés dans le monde. »132 Ces dispositifs sont parfois utilisés comme un moyen de documenter et d'augmenter l'environnement avec des informations additionnelles qui développent ou expliquent quelque chose qui est déjà là, ou d'ouvrir un espace partagé, où les participants peuvent produire sur place et laisser là leurs propres contenus. Drew Hemment pointe, dans beaucoup des projets qui mettent en œuvre ce type de dispositifs, leur approche réductrice de l'espace alors réduit à une série de coordonnées géographiques d'autant plus remarquable qu'elle ne s'accompagne généralement pas d'une vision critique permettant d'en mettre la mécanique en tension autrement que de façon accidentelle ou ambiguë (dans la négociation des caractéristiques du paysage ou la granularité de l'équipement technique par exemple). Cette négociation critique ou « abstraction préalable » constitue pour Hemment la « condition du possible » pour les arts des locative media, celle qui offre une relation pleine et entière à « l'incorporation, à la physicalité et au contexte » dans le sens où cette dernière n'est pas « le résidu d'un système de coordonnées. »133

Selon Tuters et Varnelis, « l'annotation » constitue avec « le traçage » l'un des deux grands types selon lesquels ils proposent de classifier l'art des locative media. Ils définissent les projets annotatifs comme ceux qui « cherchent à changer le monde en lui ajoutant des données »134. Ils font correspondre cette double approche des arts de locative media, toutes deux constitutives du « mapping », aux deux pôles archétypaux qui ont, selon eux, orienté la marche de l'art à travers le XXè siècle, l'art critique et la phénoménologie. Cette analyse fonde l'articulation théorique des arts des locative media avec les « pratiques jumelles » des Situationnistes du détournement et de la dérive qui pourraient figurer d'une autre manière ce double

---

*132* « The person becomes a kind of « cursor » navigating digital meida located in the world ».

133 « Locative art's condition of possibility is a prior abstraction, and as a consequance its emphasis on location is accompanied by a distancing from embodiment, physicality and context, xhich – within such a reductive understanding of spatiality – become a mere residue of the coordinate system »

*134 « Annotative projects generally seek to change the world by adding data to it (…) »*

mouvement, et auxquelles pourraient respectivement correspondre l'annotation et le traçage.

L'annotation géographique, quand elle n'est pas mise en œuvre dans le cadre d'applications à visée informative ou promotionnelle135, peut être considérée comme un support narratif qui transforme l'espace physique du paysage en une double surface d'inscription et de lecture, chacun de ces deux termes pouvant être envisagés selon différents points de vue. Une surface d'inscription pour le participant, parfois invité à laisser là ses commentaires, réflexions ou récits personnels mais aussi surface d'inscription auctoriale quand l'auteur d'un récit installe sa propre stratégie narrative au cœur de l'imbrication entre texte et lieu. Une surface de lecture des lieux, pour un auteur ou un participant qui y pose un regard orienté par une présence projetée ou immédiate ; et de façon réflexive une surface de lecture de contenus orientés par la présence physique des lieux et dans les lieux. Ce système narratif multimodal est décrit par Jeremy Hight (HIGHT 2005) sous le terme « d'archéologie narrative » (« narrative archaeology ») qui permet de mettre en évidence le récit et la mémoire comme motifs récurrents des arts des locative media. Selon lui, l'usage du GPS et des technologies sans fil modifie les conditions de la narration dans le sens où le récit peut désormais être situé dans le monde physique. À l'image de l'archéologie qui creuse les strates du sol pour en extirper les objets du passé et en extrait les histoires, la narration ainsi inscrite dans les lieux mêmes du récit peut être extirpée des strates temporelles recouvertes par les solidifications successives des lieux. Il s'agit alors d'un nouveau paradigme d'écriture et de lecture qui se forme, où l'espace du récit et l'espace physique se confondent en un seul et même espace narratif généré à la fois par le déplacement du « lecteur » et par la dissémination des contenus dans un même lieu. Lecture et écriture sont alors plus proches d'un art de la « conversation » qui s'opère « entre le lieu (les rues, les bâtiments, les structures), ses infrastructures (trottoirs, routes, rythme des signaux lumineux et des vitesses de déplacement en

---

[135] Exemples

voiture ou à pied, voies ferrées, croisements…) et les mouvements choisis par la personne qui marche. »136 Dans cet espace, le nouveau récit peut travailler avec des parallèles comme ceux que l'on pourrait établir entre la ponctuation du texte et celle du mouvement, des flux et des rythmes qui marque les déplacements et ses ruptures dans l'espace. Jeremy Hight perçoit dans ces nouvelles formes narratives un potentiel esthétique pluriel de paysage en attente d'être lus :

« As multiple works come to occupy areas in the cities, towns and open spaces, the possibility will emerge for areas to be "read" with multiple and differing voices, aesthetic approaches and thrusts and points of entry. As more locative narrative projects are emerging, areas of the landscape are beginning to fill in with a new resonant narrative interpretation and agitation of space. The city is to be read, but so are the open spaces, suburbs, farmlands, and even the dams, bridges and other infrastructures and their locations, contexts and past. The possibilities are as resonant and vibrant in cities and beyond; the landscape is waiting to be read. »

« Alors que ces multiples travaux viendront occuper l'espace des villes, des centres-villes et des espaces ouverts, émergera de ces zones la possibilité d'être « lues » selon des voix, des approches esthétiques, des portées et des points d'entrée multiples et variés. Plus les projets de narrations localisées émergeront, plus le paysage résonnera de nouvelles interprétations narratives et d'émotions spatiales. La ville est en attente d'être lue, mais le sont aussi les espaces ouverts, les banlieues, les espaces agricoles et bientôt les barrages, les ponts et autres infrastructures ainsi que leurs lieux, leur contexte et leur passé. Les possibles résonnent autant dans les villes qu'au delà ; le paysage est en attente d'être lu. »

Ces propos nous renvoient directement à « l'énonciation piétonnière » ou aux « rhétoriques cheminatoires » formulée par Michel De Certeau137 qui compare, dans le contexte urbain, l'acte de marcher à celui de parler et les cheminements des passants à des « figure de style ». L'énonciation piétonnière est par exemple ce

---

[136] « The "conversation" is between the place (streets, buildings, structures), its infrastructure (sidewalks, roadways, streetlight timings and traffic speeds in car and on foot, railway crossing, etc) and the movements chosen by the person walking. »

[137] DE CERTEAU Michel, *op. cit.* p. 148-154.

que produit un usager de la ville quand il parcoure ses espaces normés, en s'y conformant ou en les détournant tandis que la « rhétorique cheminatoire » désigne la « manière de faire » ces cheminements qui, comme la rhétorique, manipulent « les élements de base d'un ordre bâti » dans les écarts qu'ils produisent par rapport au système urbanistique assimilé à un « sens littéral ». Les dispositifs narratifs des locative media participent de ce processus, ils le rendent visible, manipulable, concret. Mais ils le modifient également dans le sens où l'énoncé et sa rhétorique ne sont plus seulement ceux de la ville mais aussi ceux d'une intéprétation, d'un regard singulier porté depuis une posture auctoriale.

Cette pratique de l'annotation géographique, en mettant le lieu au cœur de l'œuvre d'art, renvoie naturellement à une série de questions inhérentes au paradigme que forme leur relation et qui concernent l'ensemble de la production artistique des locative media.

De même que les cartographies de parcours renvoient, par leur capacité à les actualiser, à la multitude des trajets urbains qui donnent corps à la ville, les récits localisés renvoient, par cette même capacité, à l'enchevêtrement de récits et de mémoires enchâssés dans les lieux auxquels ils s'incorporent. Ils contribuent dans ce sens à un processus de réappropriation urbaine par la pratique des lieux compris comme « des histoires fragmentaires et repliées, de passés volés à la lisibilité par autrui, des temps empilés qui peuvent se déplier mais qui sont là plutôt comme des récits en attente et restent à l'état de rébus, enfin des symbolisations enkystées dans la douleur ou le plaisir du corps. »138

Ces dispositifs narratifs posent ainsi la question même du lieu, telle qu'elle s'argumente par exemple sous l'énoncé du « lieu anthropologique » de (Marc Augé)139 où l'histoire et les corps et le milieu se nouent de façon significative, ou du lieu saisi dans sa double logique de « chôra » et de « logos » (Augustin Berque) . Ils peuvent être considérés comme des formes qui revèlent, en même temps

---

[138] DE CERTEAU Michel, *op. cit.* p. 163.

[139] Cf. AUGE Marc, *Non-lieux, Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, La librairie du XXIè siècle, Seuil, 1992.

qu'elles les constituent, le caractère à la fois « identitaire », « relationnel » et « historique » des lieux. Pour exemple, entendre et/ou raconter les histoires du dispositif Murmur (Micallef) revient à renouveler son rapport au lieu dans une relation qui met en jeu les mécanismes réciproques de co-construction identitaire entre un espace et un individu ainsi que celle qui noue l'individu au collectif. La pratique du lieu se creuse alors dans la profondeur de ses histoires, (et non pas de son Histoire au sens scientifique), portées par les voix d'une mémoire multiple et incarnée.

Les dispositifs narratifs des locative media prolongent donc, en le concrétisant, un discours qui, pourrait-on dire, cherche la ville dans l'urbain, solidifiant ainsi les termes d'oppositions qui n'ont de cesse de se décliner depuis le début du XXè siècle entre imaginaire et planification, lieux et « non-lieux », expérience singulière et fonctionnalisme totalisant. Si l'approche narrative des locative media relève du registre esthétique et poétique, telle qu'elle est décrite par Jeremy Hight, elle ne doit pas pour autant s'affranchir des aspects critiques et politiques, dont Drew Hemment pointe rapidement l'importance, nécessairement portés par de telles oppositions dans un contexte contemporain où l'urbain, dans toutes ses dimensions, réclame que soient repensées ses conditions d'habitabilité.

Dans ce contexte s'imbrique également la question de la mémoire, de la réactualisation de ses formes monumentales et commémoratives comme la posent frontalement Mersea Circle (Fujihata 1), Trace (Rueb 5), ou Fortysomething (Plan b 2) pendant que d'autres interrogent la notion de mémoire collective et ses conditions d'actualisation dans le contexte de la dissémination numérique (Micaleff, Knowlton, Audio Nomad 2, Wollensak). Cette rencontre organisées par les locative media entre les formes traditionnelles de la mémoire des lieux et la mémoire numérique nous renvoie à une question fondamentale de savoir ce qu'est un lieu de mémoire aujourd'hui, et où il se situe, dans le rapport étrange qu'il distille entre présence et absence, quand ses supports d'enregistrement et de restitution sont accessibles partout et à tout moment, bien qu'il ne soient nulle part là où ils semblent être.

La surveillance comme paradoxe constituant

Nous avons pointé précédemment la surveillance comme composante de ce que nous avons appelé « l'univers de signification » des technologies de géolocalisation ainsi que l'injonction faites aux arts des locative media de prendre en charge la portée critique inhérente à la mise en œuvre d'une technologie de la surveillance (cf. p). Malgré ce double statut, cette question ne se déploie pas dans les œuvres du corpus avec l'ampleur qu'on pourrait en attendre. Si elle est présente, elle ne s'impose pas comme un motif dominant. Peu d'œuvres s'en emparent frontalement comme *A self Surveillance System for Complete Digital Transparency* (Mattes) ou *Tracking Transcience* (Elahi), où les artistes, de façon radicale pour les premiers, ironique pour le second, livrent leurs données personnelles au regard de tous.
À la suite d'Andrea Urlberger[140] qui pointe d'emblée le limites du GPS en tant qu'instrument de surveillance,
« Même si le GPS contient indéniablement un certain potentiel de surveillance, qu'il est capable de traquer, d'enregistrer et donc de surveiller des déplacements, cette possibilité rencontre en permanence des limites comme les défaillances à l'intérieur de bâtiments, sous des feuillages ou en espace urbain dense. En raison de ces limites, le GPS apparaît donc comme un média de surveillance plutôt « faible ». Une faiblesse technologique qui indique que l'idée de surveillance, contenue dans les compréhensions et les usages du GPS, ne se situe pas uniquement dans sa réelle capacité à surveiller, mais également dans sa situation spatiale aérienne et dans l'imaginaire que celle-ci peut provoquer. »
nous comprenons qu'il ne s'agit ni de la dénoncer, ni de s'y compromettre, mais de mettre en place les conditions de son expérimentation sur un large spectre, entre angoisse et fascination :

---

[140] Andrea Urlberger, Le paysage technologique et les pratiques GPS en art , section art, onglet texte http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/Paysage_Technologique/art/index.html

« On peut conclure que face au potentiel d'observation et de surveillance, le GPS provoque à la fois de la fascination, voire du plaisir, qui se mêlent à l'angoisse, mais aussi à un certain sentiment de sécurité. La vidéosurveillance qui capte nos visages et le GPS qui capte notre position dans l'espace peuvent, dans ce contexte, jouer un rôle complémentaire et renvoient, du moins dans le cas de Vopos, à la fois à la dénonciation d'un potentiel technologique et à la fascination pour ce potentiel. »

C'est davantage la contradiction consubstantielle aux arts des locative media, le fait de pouvoir déterminer à tout moment la position d'un individu dans l'espace qui devient à la fois source et objet esthétique alors que c'est précisément cette capacité qui est dénoncée par les défenseurs des données privées, qui intéresse les artistes plus que la question de la surveillance elle-même. Ce qu'ils cherchent à révéler de cette question est le point tension entre l'acceptation et le déni, voir l'ignorance, de l'individu à l'égard de la surveillance dont il est à la fois le sujet et l'objet (*LOCA*). On relèvera également l'ironie profonde de *Track The Trackers* (Rüst) qui, en géolocalisant les caméras de surveillance d'une ville déjoue un système de surveillance par l'usage d'un autre. C'est en vertu de cette contradiction que Drew Hemment (Hemment, 2008) déclare être intéressé par les Locative Media, précisant à propos du projet *LOCA*141 *: Set to discoverable* :
« An aim for *LOCA* is to make people aware that they have agency, that they can avoid being tracked by turning off their device, or in this case, switching their Bluetooth device to "invisible". (…) Users of such systems reveal personal information that is pertinent to the project, but importantly this information can be repurposed by third parties. In failing to address this issue many locative projects leave themselves open to criticism over the potential re-use of such personal information. The critical point is that such projects ask and/on require users to give up this information for a perceives benefit, but do not address the (often unforeseen) consequences of these actions - and the principle unforeseen

[141] Location Oriented Critical Art

consequence of Locative Media's demand for logging location and time is that it creates systems susceptible to various forms of surveillance. »142

« Un des objectifs de LOCA est de donner conscience aux gens qu'ils ont la capacité de prendre des décisions, qu'ils peuvent éviter d'être détectés en éteignant leur mobile, où dans ce cas de passer le signal bluetooth de leur mobile en mode "invisible". (…) Les usagers de tels systèmes dévoilent des informations personnelles qui sont pertinentes pour le projet, mais ces informations peuvent être détournées par d'autres personnes. En ne traitant pas cette question beaucoup de projets de Locative Media s'exposent à la critique d'une éventuelle réutilisation de ce type d'informations personnelles. Le point crutial est que de tels projets demandent aux participants d'abandonner cette information pour un bénéfice perçu mais ne questionnent pas les conséquences (parfois inattendues) de telles actions - et la principale conséquence inattendue de la récupération des données de lieu et de temps des Locative Media est qu'elles créent des systèmes susceptibles de déployer diverses formes de surveillance. »

La question de la surveillance semble n'apparaître qu'en creux conformément à l'idée formulée par Marc Tuters selon laquelle utiliser les médias localisés implique l'acceptation de l'idée du contrôle pour pouvoir la retourner afin de s'inscrire dans une dimension utopique et non en opposition frontale :

« Perhaps one might even say that the founding Locative artists hold the truth of the society of control thesis to be self-evident, recognizing theirs as a medium which is based on a fundamental contradiction --as so many things are in a post-modern world are. I consider it condescending for critics to treat locative artist as some sort of hapless pawns of industry unwittingly preparing the field for a military of perception simply because s/he chooses to build her practice directly within their circuits of power. Call it black magic is you like, but I would contend that the socially-aware locative artist is experimenting with a new field of techno-

---

[142] HEMMENT Drew, EVANS John, HUMPHRIES Theo, RAENTO Mika, « The LOCA Project : Locative Media and Pervasive Surveillance », In *The Hothaus Papers : Paradigms and Perspective in Media Arts*, A Vivid Publication in association with Article Press, UCE, J Gibbons & K. Winwood eds, 2006.

cognition of potentially utopian dimensions. Of course, all utopias are by definition exclusive, but that does not mean that they do not serve a valuable social function. »143

« On peut peut-être dire que les artistes fondateurs des locative media font une vérité de l'évidence de la thèse de la société du contrôle, reconnaissant leur médium comme fondamentalement contradictoire – comme tant de choses le sont dans ce monde post-moderne. Je pense qu'il est condescendant de la part des critiques de traiter les artistes des locative media comme de pauvres pions de l'industrie qui préparent invonlontairement le terrain à la surveillance militaire simplement parce qu'ils ont choisis de construire leur pratique directement dans les circuits du pouvoir. Appelez ça de la magie noire si vous voulez, mais je soutiendrais que l'artiste socialement engagé des locative media expérimente les dimensions potentiellement utopiques d'un nouveau champ de la cognition. Bien sûr, toutes les utopies sont exclusives par définitions, mais cela ne signifie pas qu'elles ne servent pas une fonction sociale essentielle. »

Parmi ceux que nous venons de poser, les repères les plus visibles et qui donnent toute leur cohérence à la structure technique et fonctionnelle des dispositifs décrits plus haut sont ceux de la carte et du parcours. Ils sont les deux plans de visibilité d'un même processus technique et symbolique, celui de l'action et du mouvement des corps connectés aux territoires qu'ils traversent  et aux flux de données numériques qui irriguent ces territoires. Ils actualisent des espaces hybrides formés du croisement entre les composants physiques et numériques du paysage, et projettent dans un milieu praticable ou une surface de représentation leur géométrie variable, les tensions et dialogues permanents entre une multiplicité de points de vues (collectifs ou singuliers, surplombants ou ancrés au sol) de dimensions (globale ou locale, cosmique ou tellurique), d'états (présence ou absence), de temporalités (historiques ou instantanée).

---

143 TUTERS

Si les catégories formelles ou discursives que nous venons de mettre en évidence figurent en tant que telles dans les textes qui proposent une lecture typologique de l'art des locative media, la question du corps, par laquelle se détermine notre recherche, n'y est pas formalisée de manière aussi évidente. Drew Hemment (note1) l'aborde de façon succincte en donnant quelques exemples relevant de ce qu'il désigne comme une « approche corporelle », ainsi que Brett Stalbaum, dans un texte plus spécifique sur la relation entre paysage et base de données[144]consacré au travail du groupe C5, dans lequel une partie est intitulée "Le corps et le lieu dans la pratique GIS".

Si le corps n'est pas catégorisé, c'est qu'il n'est pas catégorisable dans le contexte des locative media. Il traverse et irrigue l'ensemble du champ, y constitue un axe autour duquel s'articule, entre objet et sujet, son statut à la fois performatif et discursif, la substance à la fois concrète et abstraite de son « être là ». Être là dont le « là » nous indique qu'il n'y est jamais traité pour lui-même mais toujours en relation à son milieu comme l'écrit Brett Stalbaum pour qui :

« The confluence of the body with place, (and their data), is the final aspect of C5's research into landscape. Treating the body and its position relative to a paradigmatic definition of place and its meaning provides a much needed alternative practice (…). Just as informatics change the nature of place, it changes the nature of being in place, of moving through place, and of collaboration in place. »[145]

« La confluence entre le corps et le lieu, (et leurs données), est l'aspect final de la recherche du groupe C5 dans le paysage. Traiter le corps et sa position relative à une définition paradigmatique du lieu et de ses significations génère une pratique alternative nécessaire (…). Tout comme l'informatique change la nature du lieu, il change la nature d'être dans un lieu, de s'y mouvoir et de collaborer avec ce lieu. »

Dans ce contexte, où le corps renoue son rapport à l'espace dans l'expérience de sa présence au lieu par le principe d'une *localisation* qui résonne dans toutes ses

---

[144] Stalbaum Brett, Database Logic(s) and Landscape Art.
[145] *Idem*

dimensions cosmiques et telluriques, nous pouvons écrire avec Martin Reiser que « le corps assume à nouveau sa primauté à mesurer et donner un échelle au monde » et « nous donne une orientation dans le monde à travers sa structure physique et ses relations à la force de gravité. »[146] Nous tenterons donc d'examiner dans la partie suivante comment ce retour au corps peut s'envisager d'un point de vue théorique et comment il contribue aux enjeux contemporain d'une « ville numérique » et de ses conditions d'habitabilité.

[146] Martin Rieser, Locative Media and Spatial Narrative