Corpus (fiches synthétiques)

Corpus (fiches synthétiques)

Active Ingredient (1), *Art If By Magic* (2007) ..... p. 3
Active Ingredient (2), *Heartlands, ('Ere Be Dragon)* (2007) ..... p. 4
Michael **Alstad (1),** *Teletaxi* (2005) ..... p. 5
Michael **Alstad (2)**, Michelle Kasprzak, *Geostash* (2004) ..... p. 6
Laura **Beloff**, Erich Berger, Martin Pichlmair, *Seven Miles Boots* (2003-2004) ..... p. 7
Ambiant TV + Kondition Pluriel, *Myriorama* (2003 – 2004) ..... p. 9
Kate **Armstrong**, *Ping* (2003) ..... p. 11
Timo **Arnall**, *Light Painting WiFi* (2011) ..... p. 13
Audio Nomad (1), *Syren* (2004) ..... p. 15
Audio Nomad (2), *Virtual Wall* (2004) ..... p. 17
Blast Theory (1), *Can You See Me Now ?* (2001) ..... p. 19
Blast Theory (2), *Rider Spoke* (2007) ..... p. 21
Blast Theory (3), *Uncle Roy All Around You* (2003) ..... p. 23
Blast Theory (4), *You Get Me* (2008) ..... p. 25
Caroline **Bernard**, *Six semaines de parallèles confondues* (2008) ..... p. 27
Julian **Bleecker (1)**, *WiFi Art Cache* (2003) ..... p. 29
Julian **Bleecker (2)**, *WiFi Bedouin* (2004) ..... p. 31
C5 (1), *The Landscape Initiative* (2001-2006) ..... p. 33
C5, (2), *Quest For Succes* (2006) ..... p. 35
Marek **Choloniewski**, *GPS Trans* (2000 – 2010) ..... p. 37
Layla **Curtis (1)**, *Message in the Bottle* (2004) ..... p. 41
Layla **Curtis (2)**, *Polar Wandering* (2006) ..... p. 43
Hasan **Elahi**, *Tracking Transcience* (2002 -) ..... p. 45
John **Evans**, *LOCA* (2006) ..... p. 47
FING, *Montre Verte / Citypulse* (2009) ..... p. 49
Ulrich **Fischer**, *Walking The Edit* (2008-) ..... p. 51
Luka **Frelih**, *Frida V* (2004) ..... p. 53
Masaki **Fujihata (1)**, *Field-Works* (1994-) ..... p. 55
Masaki **Fujihata (2)**, *Impressing Velocity [Mt Fuji]* (1992-1994) ..... p. 59
Layla **Gaye**, *Sonic City* (2002 – 2004) ..... p. 61
Yuri **Gitman**, *My Beating Blog* (2006) ..... p. 63
Pete **Gomes (1)**, *Here, Here and Here* (2002) ..... p. 65
Pete **Gomes (2)**, *Littoral Map* (2006) ..... p. 66
Pete **Gomes (3)**, *Location, Location, Location* (2004) ..... p. 67
Alex **Jarret**, *Degree Confluence Project* (2003) ..... p. 69
Jeff **Knowlton (1)**, *The Interpretive Engine for Various Places in the World* (2006) ..... p. 71
Jeff **Knwolton (2)**, *Mining the Urban Landscape* (2002) ..... p. 72
Laura **Kurgan**, *You Are Here (Museu)* (1995) ..... p. 73
Paula **Levine (1)**, *Shadows of Another Places* (2004 / 2006-2008) ..... p. 75
Paula **Levine (2)**, *Signature* (2006) ..... p. 77
Paula **Levine (3)**, *Speaking Here* (2004) ..... p. 78
Gwen **Mac Gregor (1)**, *3 months Toronto / New York* (2004) ..... p. 79
Gwen **Mac Gregor (2)**, *Floppy Map, Data (Münster)* (2008) ..... p. 80
Eva & Franco **Mattes (1)**, *A Self Surveillance System for Complete Digital Transparency* (2000-2002) ..... p. 81
Shawn **Micallef**, *[Murmur]* (2003) ..... p. 83
Seiko **Mikami**, *Gravicells, Gravity and Resistance* (2004) ..... p. 85
Nogo Voyage, *Potential City* (2004) ..... p. 87
Christian **Nold**, *Bio Mapping* (2004-) ..... p. 89
Plan B (1), *The Drawing of my Life* (2003 -) ..... p. 93
Plan B (2), *Fortysomething* (2007) ..... p. 95
Plan B (3), *Walks on Water* (2007) ..... p. 96
Plan B (4), *A Day in the Life. Walkers of Birmingham* (2010-1011) ..... p. 97

Esther **Polak (1)**, *Amsterdam Real Time* (2002-2003) p.99
Esther **Polak (2)**, *Milk* (2002-2003), *Nomadic Milk* (2009) p.100
Carlo **Ratti**, *Real Time Rome* (2006) ..... p. 103
Reverberant, *Sound Mapping* (1998) ..... p. 105
Teri **Rueb (1)**, *Choregraphy of Everyday Movement* (2001) ..... p. 107
Teri **Rueb (2)**, *Drift* (1999) ..... p. 109
Teri **Rueb (3)**, *Invisible Cities / Sounding Baltimore* (2001-2002) ..... p. 110
Teri **Rueb (4)**, *Itinerant* (1996-1999) ..... p. 111
Teri **Rueb (5)**, *Trace* (1999) ..... p. 112
Annina **Rüst**, *Track The Trackers* (2006) ..... p. 113
Alison **Sant**, *Trace* (2004-2006) p.115
Olivier **Schneider**, *My Space(s)* (2007) ..... p. 117
Daniel **Sciboz**, *GPS_Movies 1&2* (2004-2005) p.119
Stamen, *Cabspotting* (2006) ..... p. 121
Torolab, *The Region of Transborder Trousers* (2004-2005) ..... p. 123
Yanna **Vogiazou**, *City Tag* (2004) p.125
Andrea **Wollensak**, *Memory Markers* (2003) ..... p. 127
Jeremy **Wood**, *GPS Drawing* (depuis 2000) ..... p. 129
Xilabs, *Meet Your Heartbeat Twin* (2009) p.131

ACTIVE INGREDIENT (1)

As if by Magic (2007)

Active Ingredient (Rachel Jacobs & Matt Watkins, artistes, Robin Shackford, programmeur, Rebecca Lee, relations publiques) est une agence spécialisée dans la création d'installations, de projections à grande échelle, de jeux sur téléphones mobiles et de performances où se mêlent la géolocalisation, les réseaux sociaux, la perception biologique et environnementale, la collecte de données et le jeu. Leur travail implique toujours l'interactivité, la participation du public ainsi qu'une dimension collaborative avec d'autres artistes ou champs disciplinaires.

[http://www.whittle.flump.net/~activei/activeingredient/]

Active Ingredient, As if by magic.
Source :[http://www.whittle.flump.net/~activei/activeingredient/?page_id=107]

As If By Magic est une série de courts-métrages pour téléphones mobiles produits avec un groupe de réalisateurs consacrés au quartier de Belgrave, à Leicester. Le déclenchement et le visionnage de chaque film se fait sur les lieux mêmes dont traite sont contenu dont le contenu produisant ainsi un effet de fusion entre la fiction et la réalité physique.
Projet commissionné par EMMEDIA et développé en collaboration avec le Peepul Center, Leicester.

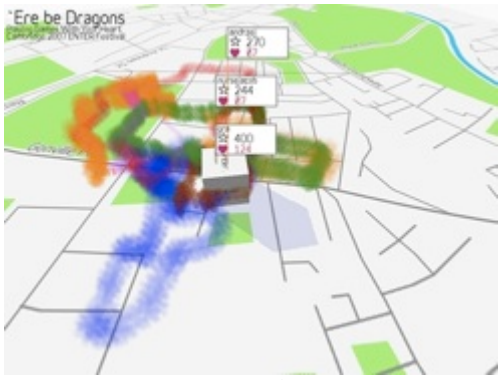
[http://www.whittle.flump.net/~activei/activeingredient/?page_id=107]

ACTIVE INGREDIENT (2)

Heartlands, ('Ere Be Dragon) (2007)

Active Ingredient (Rachel Jacobs & Matt Watkins, artistes, Robin Shackford, programmeur, Rebecca Lee, relations publiques) est une agence spécialisée dans la création d'installations, de projections à grande échelle, de jeux sur téléphones mobiles et de performances où se mêlent la géolocalisation, les réseaux sociaux, la perception biologique et environnementale, la collecte de données et le jeu. Leur travail implique toujours l'interactivité, la participation du public ainsi qu'une dimension collaborative avec d'autres artistes ou champs disciplinaires.

[http://www.whittle.flump.net/~activei/activeingredient/]



Active Ingredient, Heartlands ('Ere Be Dragons), screenshot
Source :[http://www.whittle.flump.net/~activei/activeingredient/?page_id=101]

Heartlands ('Ere Be Dragons) est un jeu pour téléphone mobile contrôlé par le rythme cardiaque des joueurs. Chaque joueur est équipé d'un capteur de rythme cardiaque. Quand un joueur se déplace, son trajet ainsi que sa fréquence cardiaque apparaissent sur une carte générée en temps réel sur son téléphone mobile ainsi que sur un grand écran qui affiche l'ensemble des trajets suivis. Le rythme cardiaque de ce dernier modifie le paysage qui se forme simultanément et dont l'aspect

l'informe en même temps de sa performance en tant que joueur. Le paysage qui se dessine sur la carte varie en effet en fonction du rythme cardiaque du joueur : optimal, le sentier suivi se recouvre de motifs floraux, s'il est trop lent ou trop rapide, le paysage se transforme en désert ou un jungle luxuriante. Joué seul, le jeu prend la forme d'un simple promenade pendant laquelle il s'agit de contrôler son rythme cardiaque, en version multi-joueurs, il devient un jeu de conquête où les territoires des autres joueurs peuvent être gagnés.

[http://www.i-am-ai.net/erebedragons] (page non accessible le 21 04 2012]

Expositions

Festival Mal au pixel, Mains-d'œuvres, 19-25 mai 2008, Saint-Ouen.

MICHAEL **ALSTAD (1)**

Teletaxi (2005)

Michael Alstad est un artiste des nouveaux médias dont le travail se matérialise surtout sous la forme d'installations, de videos et de site webs. Il est membre fondateur des collectifs d'artistes Tear Zero One et Symbiosis.

[http://www.year01.com/archive/alstad/]

Michael Alstad, Teletaxi, Vue de l'intérieur
Source : [http://archives.dare-dare.org/2004_2005/teletaxi.html]

Teletaxi est un dispositif géolocalisé installé dans un taxi de Montréal. À première vue, le Teletaxi ne diffère pas des autres taxis circulant dans les rues de la ville, mais les passagers qui l'empruntent y découvrent un écran vidéo interactif installé à l'arrière du véhicule. Au hasard de leur trajet, les passagers-spectateurs visionnent de courtes animations et vidéos réalisées par 11 artistes. D'une durée variant entre 15 et 45 secondes, vidéos apparaissent lorsque le taxi croise une intersection particulière ou passe près d'un emplacement spécifique.

Les artistes participants ont créé des vidéos qui traitent du contexte géographique, historique, social ou politique de la ville de Montréal. Ils ont choisi des lieux de la ville - intersections, parcs, commerces, édifices publics, lieux historiques, red light, quartier latin, qu'ils ont exploré selon des dimensions diverses : la surveillance, la psychogéographie, le "mapping", l'architecture de l'information, la ville-jeu, les rapports entre le privé et le public…

Le taxi peut être emprunté comme n'importe quel autre taxi de la ville, par téléphone ou directement dans la rue.

Projet présenté par Year Zero One avec le soutien du Conseil des arts du Canada, Patrimoine Canada et le Mobile Digital Commons Network (MDCN), L'institut de recherche en arts et technologies médiatiques Hexagram

(Biomachines), Eric Raymond et le Programme d'aide à la recherche-création de l'UQAM.

Projet réalisé en collaboration avec Sacha Viltofsky (programmation), Julie Manseau et Lou Nelson (traduction) et Isabelle Hayeur (site internet).

Les auteurs des vidéos sont : Michael Alstad, *Interval* ; Mario Côté, *Sur cette rue habite un poète* ; Milutin Gubash, *Tournez* ; David Jhave Johnston, *Gridlock* ; Patric Lacasse, *Incident Frelaté* ; Virginie Laganière, *Sédiments / Sediments* ; Valérie Lamontagne, *Papie* ; Eric Raymond, *Inglomérations / Infill Rise* ; Doug Scholes, *Echange / Exchange* ; Camille Turner, *The colour line* ; Myriam Yates, *Seuils de ville / Doorways.*

[http://year01.com/archive/teletaxi/]

Textes et documents de référence

GRZINIC Marina, *A Hole in the Brain of the Machine*, Gallery 9, Walker Art Center, 2000
[http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/]

FULLER Matthew, *Data-Nudism, An interview with 0100101110101101.org about life_sharing*, Gallery 9, Walker Art Center, 2000
[http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/]

Expositions

21 mars – 21 juin 2005, Montréal
[http://gallery9.walkerart.org/]

MICHAEL **ALSTAD** & MICHELLE KASPRZAK **(2)**

GEOSTASH (2004)

Michael Alstad est un artiste des nouveaux médias dont le travail se matérialise surtout sous la forme d'installations, de videos et de site webs. Il est membre fondateur des collectifs d'artistes Tear Zero One et Symbiosis.

[http://www.year01.com/archive/alstad/]

Michelle Kasprzak est artiste, écrivain et enseignante dont le travail se situe au croisement de la performance et des technologies numériques. Elle est membre du réseau Mobile Digital Commons, groupe de recherche transdisciplinaire consacré à la transformation de l'espace public par le développement de contenus géo-localisés.

[http://michelle.kasprzak.ca/blog/]

Michael Alstad & Michelle Kasprzak, Geostash, Jason Van Horne and Duncan Walker, Mount Pleasant Cemetary
Source :[http://www.year01.com/geostash/blog/]

Issu de la pratique du geocaching, *Geostash* est un projet d'art public situé à Toronto. Chaque artiste participant au projet dissimule un « objet » dans la ville et poste les coordonnées GPS de la cachette sur un site dédié. L' « objet » peut être une série d'instructions qui commandent une performance in-situ, une série d'objets ou de matériaux accompagnés d'un manuel destinés à créer un objet d'art public temporaire. Une fois tous les objets placés dans la ville, chaque artiste doit assigner aléatoirement l'un de ces objets à un autre artiste qui doit le trouver et le transformer en une œuvre d'art éphémère.
L'ensemble des expériences sont rapportées sous forme de journal sur un site web dédié.

Artistes participants :
Jason Van Horne & Duncan Walker (City Beautification Ensemble)
Shawn Micallef & Gabe Sawhney ([Murmur])
Slavica Ceperkovic (Digitalexhaust)
Paola Poletto & Jon Sasaki
Willy Le Maitre (w----e.net)

http://www.year01.com/geostash/blog/

Expositions

29-31 octobre 2004, divers lieux dans Toronto.

LAURA **BELOFF**, ERICH BERGER, MARTIN PICHLMAIR

Seven Miles Boots (2003–2004)

Laura Beloff produit des objets portables étranges, adaptables à même le corps, des structures programmées et participatives, des installations en réseau. Elle combine dans ses pièces des technologies courantes avec un vaste panel de médiums allant de la vidéo au textile, du son au matériaux organiques. Son travail, mené en constante collaboration avec des scientifiques et d'autres artistes, interroge les relations entre les individus et la société globalisée, leurs stratégies d'adaptation à un monde chargé de technologies complexes, de plus en plus mobile.

[http://www.saunalahti.fi/~off/off/]

Initialement ingénieur en électronique et en communication, Erich Berger travaille en tant qu'artiste depuis le milieu des années 90. Il s'intéresse aux processus d'information et aux structures de feedback qu'il questionne par l'installation, la performance, des situations, des interfaces. Il a collaboré et dirigé de nombreux projets dont Making Sense (2004-2005), programme d'enseignement et de recherche portant sur l'informatique physique et Interface & Society (2006), qui explorait, par la notion d'interface électronique, la transformation de la vie quotidienne par les pratiques et les stratégies artistiques.

[http://www.randomseed.org/]

Martin Pichlmair est artiste et théoricien des médias. Son travail questionne essentiellement la théorie et la pratique de l'art et du design interactif, depuis le design de jeux et les interfaces physiques jusqu'au développement de modèles open source et de média collaboratifs.

[http://www.altdevblogaday.com/author/martin-pichlmair/]

Laura Beloff, Erich Berger, Martin Pichlmair, Seven Miles Boots, Boots in Use, Oslo
Source :[http://randomseed.org/sevenmileboots/]

Les bottes de sept lieues permettent, dans le conte du même nom, à son possesseur de parcourir sept lieues en un seul pas. À moindre effort, leur porteur peut traverser un pays, être présent où bon lui semble et devenir un flâneur cosmopolite dans un monde qui fait rue.

The Seven-mile-boots se situe au point d'articulation du phénomène socio-technique du chat, qui produit un flux ininterrompu de communication en ligne, et de la figure du flâneur.

La part tangible de la pièce consiste en une paire de bottes, qui peuvent être portées. Les bottes ont deux modes différents : marcher dans le réseau et être dans/écouter/observer l'activité du chat. Le choix formel de la paire de bottes évoque la marche en tant que modalité première du déplacement, et désacralise l'objet technologique en l'intégrant dans un objet quotidien dont l'usage familier ne fait appel ni à des compétences ni à une culture spécifique.

Après avoir été enfilées, les bottes commencent à chercher des canaux actifs. Les canaux peuvent être sélectionnés en fonction de leur activité et de leurs sujet. Quand l'usager se déplace, il peut entendre l'activité des chatrooms qu'il traverse. La technologie embarquée dans *The Seven-mile-boots* lui permet de fonctionner dans n'importe quel lieu équipé d'un réseau sans fil ouvert.

The seven-mile-boots peuvent être pensées comme une extension du corps de l'usager, une orthèse perceptive qui capte l'ordinaire, les activités quotidiennes et les désirs des millions d'individus qui communiquent sur les chats. Leur porteur agit comme un flâneur/voyeur qui attend de la foule qu'elle lui prodigue son prochain spectacle. Comme dans la rue ou dans un espace de réunion, il passe d'une conversation à l'autre s'il se déplace, et peut entendre plusieurs conversations à la fois s'il reste immobile sauf que la proximité liée à la capacité d'écoute ne dépend plus des contraintes

de l'espace physique mais de celui, à la fois distendu et replié, des réseaux.

[http://randomseed.org/sevenmileboots/]

Expositions

11th Computer Arts Festival, mai 2005, Maribor.
Ars Electronica Festival, sept. 2004, Linz.
ISEA 2004, Museum of Applied Arts, 17 – 23 août 2004, Tallinn.

Textes et documents de référence

BELOFF Laura, BERGER Erich, PILCHMAIR martin, Seven Miles Boots, « Sieben Meilen Stiefel. Seitsemän Mailin Saappaat », in *Timeshift, Die Welt in 25 Jahren*, Catalogue Ars Electronica 2004.
[http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_catalog.asp?iProjectID=12920]

AMBIENT TV + KONDITION PLURIEL

Myriorama : a dance performance for a live location-aware media environment (2003-2004)

Ambiant TV.NET (Manu Luksch + Mukul Patel) interroge la notion de progrès par la mise au point d'outils, de contextes et de processus autour des questions de la surveillance, de la récolte de données corporelles et de régulation de l'espace public.

Manu Luksch s'intéresse aux effets des technologies numériques sur la vie quotidienne, les relations sociales, l'espace urbain et les structures politiques, en particulier sur les limites de l'autorisation et de l'injonction, les seuils et les contraintes de l'espace public, et les traces des données accumulées dans la société numérique.

Le travail de Mukul Patel se fonde sur la notion de "processus graduel" de Steve Reich, sur les travaux de l'OULIPO et sur la musique du nord de l'Inde. Il explore l'encodage et le décodage du sens dans les médias, plus particulièrement le son dans sa relation à l'espace et le langage dans sa relation à la contrainte.

[http://www.ambienttv.net/content/?q=about].

Ambiant TV + Kondition Pluriel, *Myriorama*, vue de la performance, projections de la marche annotée de Manu Luksch.
Photo : Anthony Auerbach
Source :[http://www.ambienttv.net/4/myriorama/pixdoc/frames.html]

Myriorama est une performance chorégraphique en réseau constituée de pièces applicatives intitulées *TRyPTICON* Il s'agit d'un dispositif d'écriture collaborative dont l'espace performatif est celui d'un quartier urbain, qui effectue en temps réel un traitement visuel et sonore d'un flux de données distant, agrégeant plusieurs espaces distincts, celui du traitement et de la visualisation situé dans un espace d'exposition et celui de la récupération de données situé dans l'espace urbain, l'espace physique de la ville et l'espace de données numériques et de leur transmission.

Des transmissions audio et video sont combinées à partir de deux unités sources de transmission mobiles équipées de systèmes de géolocalisation GPS animées par des performeurs qui déambulent dans la ville. Les données générées par leur itinéraire sont récupérées et traitées par trois autres performers à l'aide d'un système informatique (patch Max/MSP/jitter + Open Sound Control) qui en proposent une interprétation dans l'espace d'exposition où espace proche, espace lointain, temporalités distinctes, perception simultanée, sons et images se superposent et se mélangent dans un objet complexe et vivant.

Une dialectique entre espace proche et espace lointain est créée par la juxtaposition de la visualisation de la trace des performeurs extérieurs et de la modélisation en trois dimensions de l'espace d'exposition déformé en temps réel par les données GPS transmises par ces mêmes performeurs et de la diffusion du flux sonore qu'ils captent grâce à leur téléphone.

La modification des traces des performeurs extérieurs par l'interprétation en temps réel des annotations d'ambiance qu'ils laissent sur place renforcent la perception de la superposition temporelle et spatiale du proche et du lointain,

Les rues de la ville se transforment en portée musicale : les données spatiales générées par le calcul de la position relative des performeurs à l'espace d'exposition sont utilisée pour paramétrer la tonalité et la vitesse du flux sonore joué en temps réel dans l'espace d'exposition par les artistes invités.

Les samples des voix des flâneurs sont visiblement attachées à leur traces à l'écran peuvent seront utilisés à leur retour par ces derniers pour remixer trajet en objets sonores.

Certaines modalités du fonctionnement de *TryPTICON* l'inscrivent de façon explicite comme prolongement esthétique de la promenade surréaliste et de l'errance urbaine situationniste ici rejouées dans un contexte technologique et médiatique. Les itinéraires des promeneurs extérieurs sont déterminés par des algorithmes laissés par le public dans l'espace d'exposition qui évoquent les contraintes d'écritures oulipiennes (traverser la ville en n'empruntant

que des rues qui commencent par la lettre "C", prendre les pistes cyclables). Une fois sur les lieux, les annotations laissées par les performeurs s'inspirent de textes choisis (Thomas Bernhard, « Marcher », in *Amras et Autres récits*, Jack Kerouac, *Sur la route*, Les frères Grimm, *Hansël et Gretel*, Henry David Thoreau, *Walden*, Homère, *L'Odyssée*, Georges Perec, *Espèces d'espaces*, textes et travaux de l'Oulipo). Les objets produits prolongent les cartes de Guy Debord, les textes et récits de promenades surréalistes dans d'un champ de données spatiales et temporelles contemporain, ceux de l'instantanéité et des espaces hybridés.

[http://www.ambienttv.net/4/myriorama/index.html]

Expositions

[TRYPTICON 1.0]

DMZ media festival, Limehouse, novembre 2003, Londres

[TRYPTICON 2.0]

Audiovisual Architecture, Pixelache, 1-4 avril 2004, Kiasma Theatre, Helsinki

Project Market, 12-13 août 2004, Silwex House, Londres.

Textes et documents de référence

TRyPTICON, Wandering Wireless Performance,

[http://www.ambienttv.net/telejam/3/tryptichon.pdf]

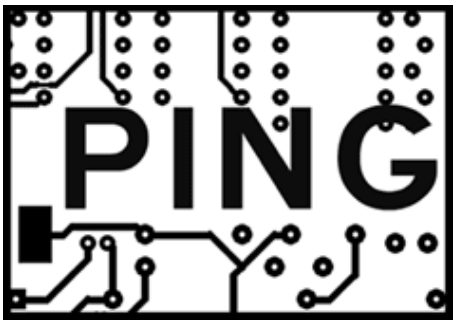
KATE **ARMSTRONG**

Ping (2003)

Kate Armstrong est artiste des nouveaux médias, écrivain et commissaire indépendante. Sa pratique interdisciplinaire croise les médias en réseau, les formes écrites et les expériences urbaines et interroge les formes expérimentales de narration ouverte qui rassemblent les fonctions poétiques et informatiques dans l'espace physique ou l'espace des réseaux.

Son travail se présente sous la forme de courts-métrages, écrits théoriques, net.art, performances en réseau, psychogéographie et installations.

[http://katearmstrong.com/]



Kate Armstrong, Ping (Logo), 2003
Source :[http://katearmstrong.com/archive/ping/index.html]

Situé au croisement entre la dérive situationniste et des usages des outils de télécommunication sans fil, *Ping* formalise le renouvellement du désir et de l'expérience urbaine en proposant à l'utilisateur de téléphone portable la perspective de nouveau itinéraires. L'usager connecté au réseau *Ping* découvre d'autres manières de se diriger dans la ville en utilisant un système de menu auquel il accède par son téléphone portable. L'acte devenu banal de se déplacer en téléphonant fait l'objet d'un détournement qui stimule la communication entre le système et l'usager, et entre l'usager et l'environnement urbain dans lequel il évolue.

Ping est inspiré du protocole internet du même nom, qui envoie un signal à travers les lignes du réseau dans le but de vérifier la présence d'une machine sur le réseau. Une machine "ping" une autre machine : si la seconde machine retourne le signal, elle communique qu'elle existe et qu'elle est prête à recevoir d'autres informations. Kate Armstrong à interprété ce protocole de façon existentielle en utilisant le langage et un menu système de téléphone pour tester la présence ou l'absence d'existences (et leur humeur) sur le réseau *Ping*.

Lorsque le participant appelle le système, il entend d'abord une série d'instructions délivrant les informations de base du projet puis une voix féminine laconique qui peut dire : "stop. Regardez autour de vous dans le panorama urbain dans le but de noter brièvement s'il existe des zones d'ambiance. Quelle est votre relation avec votre environnement actuel ? Existez-vous? Appuyer sur 1 "to ping me". "Bien", continue la voix. "Localisez l'intersection la plus proche. Rapidement, sans analyse, décidez d'une direction dans laquelle vous aimeriez vous balader et commencez à le faire. Pendant que vous marchez; résistez héroïquement à l'incorporation du milieu dans lequel vous vous trouvez. Appuyez sur 1 si vous êtes prêts à recevoir d'autres informations. Appuyez sur 2 si vous êtes près d'un bureau de tabac. Appuyez sur 3 si vous voulez altérer l'algorithme courant." Le participant peut décider de poursuivre son coup de fil pour une durée indéterminée ou choisir de raccrocher à n'importe quel moment.

Ping sort de l'enquête psychogéographique, qui s'intéresse à l'étude des effets de l'environnement sur la perception, les comportements, et l'humeur des individus pour tenter d'explorer l'interface entre des champs disparates comme la pensée situationniste qui s'intéresse à l'humeur subjective, la psychogéographie générative qui introduit des algorithmes comme un moyen de se déplacer dans l'espace urbain, l'existentialisme, et l'interpolation de la métaphore numérique sur les espaces physiques analogues.

[http://katearmstrong.com/archive/ping/index.html]

Expositions

Pre/amble, 1-2 novembre 2003, Western Front Artist Run Center, Vancouver.

24/7: Wilno - Nueva York, CAC, 12 sept. – 2 nov. 2003, Vilnius.

Psy Geo Conflux, Glowlab, 8-11 mai 2003, New York.

Textes et documents de référence :

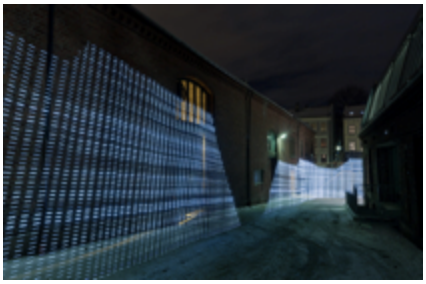
ARMSTRONG Kate, *A Psychogeographical Account of PING and the PsyGeoConflux 2003*
http://wwwyear01.com/archive/forum/issue12/kate.html

TIMO **ARNALL**

LIGHT PAINTING WIFI (2011)

Timo Arnall est vidéaste, designer et chercheur dans le domaine des technologies émergentes. Il est actuellement directeur artistique de l'agence BERG (Londres). Son travail consiste à développer et rendre compte des technologies émergentes par des expérimentations visuelles, des films et des visualisations, des produits et interfaces spéculatifs.

[http://www.elasticspace.com/]



Timo Arnall, Light Painting WiFi [http://www.flickr.com/photos/timo/sets/72157626020532597/]

Ce projet cherche à mettre en évidence la présence des réseaux WiFi dans l'espace urbain. La technique du light painting, par ailleurs fréquemment utilisée par Timo Arnal dans d'autres projets, est ici mise en oeuvre comme support de visualisation d'information. Figé par une photographie à longue durée d'exposition, le mouvement d'une perche équipée de 80 leds qui affichent l'intensité des réseaux WiFi, forme une courbe le long des rues et des bâtiments. Les images ainsi générées, au delà de leurs qualités photographiques, révèlent une approche sensible possible de la qualité des signaux WiFi dans les espaces urbains, de leurs crépitements hasardeux, de leurs zones d'ombre, de leurs réaction à la masse des bâtiments.

Le projet se présente sous forme d'un film présentant le procédé technique élaboré, les images des prises de vue des séquences marchées et enfin les images finales qui apparaissent sous forme de rideaux lumineux dont les ondulations verticales et horizontales laissent deviner d'une part les mouvements du marcheur qui prend parfois appui sur le bâton, et affichent d'autres part les ondulations issue de la captation des signaux WiFi.

http://www.nearfield.org/2011/02/wifi-light-painting

AUDIO NOMAD (1)

Syren (2004)

Audio Nomad est un programme de recherche et développement triennal qui explore les potentiels créatifs et technologiques du son immersif et géolocalisé. Leur approche est transdisciplinaire et cherche à concilier les aspects créatifs et conceptuels d'un projet par le développement de plates-formes technologiques. Audio Nomad aborde la composition sonore dans sa relation à l'espace géographique, environnemental et architectural dans une perspective de réception participative et non-linéaire. Les objectifs de la recherche sont de développer des stratégies de composition qui puisse délivrer des contenus non linéaires mais cohérents, par une vision du monde et de la création sonore qui dépasse la production d'objets pour mettre en évidence, sur un axe spatio-temporel, leur caractère relationnel et inextricablement connecté. Le projet rassemble Nigel Helyer (Sonic Object), Sonic Architecture et l'Université du New South Wales, Daniel Woo (Human Computer Interaction Lab) et Chris Rizos (Satellite Navigation and Positionning Lab). Audio Nomad est soutenu par le Australian Research Council et le Australian Council for the Arts.

Nigel Helyer est sculpteur et artiste sonore. Très impliqué dans le domaine de la recherche et des projets collaboratifs, il est associé honoraire du Architectural Acoustics à l'Université de Sydney, partenaire de recherche industrielle, University of New South Wales dans le domaine de la Réalité Virtuelle Sonore et collabore au SymbioticA lab, University of Western Australia.

[http://www.sonicobjects.com/]

Spécialiste dans le domaine de la reconnaissance et de la synthèse vocale, et de l'application téléphonique, Daniel Woo s'intéresse au développement d'interfaces utilisateur. Il est responsable de l'enseignement et de la recherché au Human Computer Interaction, School of Computer Science and Engineering, University of South Wales.

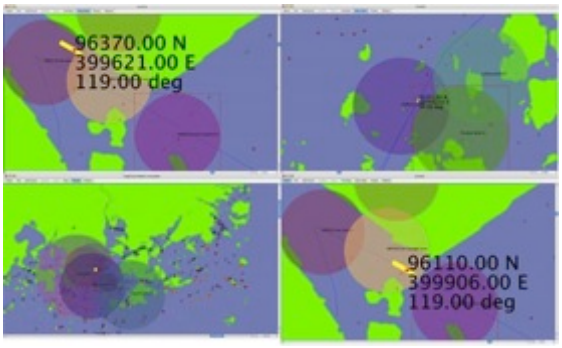
[http://www.cse.unsw.edu.au/db/staff/staff_details.php?ID=danielw]

Chris Rizos travaille dans le domaine de la recherche sur les techniques de positionnement par satellite depuis 1983. Il a érigé le SNAP (Satellite Navigation and Positionning group), une des équipes les plus prolifiques en matière de recherche dans le domaine des technologies et des applications satellites de positionnement de haute précision.

[http://www.gmat.unsw.edu.au/snap/snap.htm]

Nick Mariette travaille dans le domaine de l'expérimentation sonore. Il combine souvent dans ses pièces des enregistrements de voix et d'ambiances qu'il manipule selon des processus complexes.

[http://www.soundsorange.net/]



Audio Nomad, Syren, Interface cartographique du logiciel de contrôle.
Source :[http://www.sonicobjects.com/index.php/projects/more/audionomad_syren/]

SYREN est un dispositif de réalité sonore augmentée installé pendant trois jours à bord de « l'Opéra », un navire de croisière en Mer Baltique pendant un voyage entre Helsinki, Mariehamn, Stockholm et Tallinn. La production sonore du dispositif, diffusée par douze hauts-parleurs installés sur le pont supérieur du navire, est directement liée à la position du navire et aux caractéristiques géographique de son environnement immédiat (les îles ou l'architecture portuaire par exemple). L'installation produit alors un véritable "paysage sonore" qui retransmet sur le navire le paysage qu'il traverse selon deux modalités : la sonorisation reproduit la position relative des éléments captés sur le navire, une carte dessine en temps réel la route du navire sur une

représentation qui superpose la réalité physique du paysage et les zones circulaires à l'intérieur desquelles le son d'un lieu peut être perçu sur le navire.
Les passagers vivent expérimentent en temps réel un environnement immersif, un paysage sonore qui se construit et se perçoit à la fois comme une émanation directe des caractéristiques du paysage qu'ils traversent.
SYREN a également été développé dans une autre version, Syren for Port Jackson, installée à bord du Ferry « Regal ». Les contenus audio étaient relatifs à l'environnement contemporain ou historique, bâti, naturel ou culturel du port de Sydney.

[http://www.cse.unsw.edu.au/~nomad/projects/syren.phtml]

Expositions

ISEA 2004, lieu ??
New Constellations, Museum of Contemporary Arts, Sydney, 17-19 mars 2006

Textes et documents de référence

HELYER Nigel, MARIETTE Nick, RIZOS Chris, WOO Daniel, *Syren – A Ship Based Location-Aware Audio Experience,* International Symposium on GNSS/GPS, 6-8 déc. 2004, Sydney.
[http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.69.9977]

HELYER Nigel, MARIETTE Nick, RIZOS Chris, SALTER James, WOO Daniel, *Audio Nomad*,
[http://independent.academia.edu/NicholasMariette/Papers/142283/Audio_Nomad]

AUDIO NOMAD (2)

Virtual Wall (2004)

Audio Nomad est un programme de recherche et développement triennal qui explore les potentiels créatifs et technologiques du son immersif et géolocalisé. Leur approche est transdisciplinaire et cherche à concilier les aspects créatifs et conceptuels d'un projet par le développement de plates-formes technologiques. Audio Nomad aborde la composition sonore dans sa relation à l'espace géographique, environnemental et architectural dans une perspective de réception participative et non-linéaire. Les objectifs de la recherche sont de développer des stratégies de composition qui puisse délivrer des contenus non linéaires mais cohérents, par une vision du monde et de la création sonore qui dépasse la production d'objets pour mettre en évidence, sur un axe spatio-temporel, leur caractère relationnel et inextricablement connecté. Le projet rassemble Nigel Helyer (Sonic Object), Sonic Architecture et l'Université du New South Wales, Daniel Woo (Human Computer Interaction Lab) et Chris Rizos (Satellite Navigation and Positionning Lab). Audio Nomad est soutenu par le Australian Research Council et le Australian Council for the Arts.

Nigel Helyer est sculpteur et artiste sonore. Très impliqué dans le domaine de la recherche et des projets collaboratifs, il est associé honoraire du Architectural Acoustics à l'Université de Sydney, partenaire de recherche industrielle, University of New South Wales dans le domaine de la Réalité Virtuelle Sonore et collabore au SymbioticA lab, University of Western Australia.

[http://www.sonicobjects.com/]

Spécialiste dans le domaine de la reconnaissance et de la synthèse vocale, et de l'application téléphonique, Daniel Woo s'intéresse au développement d'interfaces utilisateur. Il est responsable de l'enseignement et de la recherché au Human Computer Interaction, School of Computer Science and Engineering, University of South Wales.

[http://www.cse.unsw.edu.au/db/staff/staff_details.php?ID=danielw]

Chris Rizos travaille dans le domaine de la recherche sur les techniques de positionnement par satellite depuis 1983. Il a érigé le SNAP (Satellite Navigation and Positionning group), une des équipes les plus prolifiques en matière de recherche dans le domaine des technologies et des applications satellites de positionnement de haute précision.

[http://www.gmat.unsw.edu.au/snap/snap.htm]

Nick Mariette travaille dans le domaine de l'expérimentation sonore. Il combine souvent dans ses pièces des enregistrements de voix et d'ambiances qu'il manipule selon des processus complexes.

[http://www.soundsorange.net/]

Audio Nomad, Virtual Wall.
Source : [http://www.cse.unsw.edu.au/~nomad/projects/vwall-record.phtml?photo=7]

Virtual Wall est une pièce de réalité sonore augmentée conçue pour le centre de Berlin. Le projet cherche à retracer le cours physique du (maintenant absent) mur de Berlin et à habiter les quelques espaces vacants et les zones reconstruites du centre-ville par un paysage sonore géolocalisé formé de fragments sonores historiques, de fictions, de musiques et d'effets d'ambiance.

Au delà du stéréotype historique d'une culture politiquement divisée et de la séparation symbolique du capitole, la division de Berlin a essentiellement divisé les personnes et les familles, générant une rupture sociale massive. *Virtual Wall* agit dans l'espace entre ces aspects publics et ces aspects privés du Berlin divisé.

[http://www.cse.unsw.edu.au/~nomad/projects/vwall.phtml]

BLAST THEORY (1)

Can You See Me Now ? (2001)

Blast Theory est un collectif d'artistes [Matt Adams, Ju Row Farr, Nick Tandavanitj] qui produit des performances et des dispositifs interactifs et collaboratifs dont le fonctionnement repose sur l'articulation des outils et des processus de la communication en réseau, de la performance live et de la diffusion numérique. Le groupe explore, par ces performances et dispositifs, la notion d'interactivité et les aspects socio-politiques et idéologiques des techniques de communication en réseau par la confrontation d'un monde saturé de médias aux pratiques de la culture populaire.

Blast Theory situe ses expérimentations dans un espace situé entre le théâtre et le jeu vidéo. Ils en sondent dans leurs projets les lois fondamentales, les règles, et questionnent les frontières entre le monde du jeu et le monde réel. Ils s'en emparent comme d'un outil méthodologique d'investigation de la question de la formation d'espaces hybrides issus de la fusion entre espaces physiques et espaces numériques. Leurs jeux ne se situent pas seulement dans un espace narratif imaginaire mais cherchent à entrer en contact, à créer des zones de friction, avec des événements et des objets en situation réelle.

Matt Adams est théoricien, acteur et metteur en scène de théâtre. Il écrit et intervient dans les domaines de la performance, des nouveaux médias et des pratiques interdisciplinaires.

Ju Row Farr est membre fondatrice de Blast Theory, enseignante et consultante.

Nick Tandavanitj travaille initialement dans le domaine des approches créatives de l'informatique et plus spécifiquement dans la modélisation 3D, la programmation et la technique d'installations interactives, l'art en réseau. Il mène des recherches dans le domaine des applications artistiques de « social gaming » qui mettent en œuvre les technologies mobiles.

Le collectif est également constitué d'une équipe régulière de consultants (Sara Dauncey, Celia Davies, Hilary Durman , Ben Rubinstein, Verity Slater) d'artistes invités (Dicky Eton, Sheila Ghelani, Niki Woods, Becky Edmunds, Jon Sutton), et d'une équipe interne (Julianne Pierce, Dan Lamont, John Hunter, Hannah Brady).

[http://www.blasttheory.co.uk/]

Blast Theory, *Can You See Me Now*, « Paul playing ». Source :http://www.blasttheory.co.uk/bt/press_pages/press_cy.html

Can You See Me Now ? prend la forme d'un jeu de poursuite multijoueurs et déploie dans le temps de son événement un espace hybride du point de vue de sa nature (mi-physique/mi-numérique) mais aussi de sa topologie, à la fois local et distant. Le plateau de jeu se déplie dans un espace urbain « élargi », la ville physique, « ici » étant reliée par internet à son double modélisé, affichée sur un écran, « là-bas ».

Des « runners » (les membres du collectif Blast Theory), qui jouent dans la ville « physique », essaient d'échapper à leurs poursuivants (le public), qui jouent depuis la ville modélisée sur une interface web, géographiquement disséminés dans des lieux distincts et distants. Captés par satellites, les « runners » apparaissent sur l'interface web aux côtés de la représentation du joueur en ligne dans la ville numérique modélisée. Dans les rues, des ordinateurs de poche qui affichent les positions des joueurs en ligne guident les « runners » dans leur course.

Au moment de son inscription, chaque joueur doit répondre à la question formulée de la façon suivante : « y a t-il quelqu'un que vous n'avez pas vu depuis longtemps à qui vous pensez toujours ? »[1] et doit prononcer le nom de cette personne à l'instant précis où il est capturé. Enfin, celui-ci doit photographier le lieu sur lequel il a été capturé qui demeure la seule trace de l'événement.

[1] « Is there someone you haven't seen for a long time

http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

Expositions

May You Live In Interesting Times, festival of creative technology, National Museums & Galleries of Wales, 28-30 oct. 2005, Cardiff

The Junction, 1er – 8 avril 2005, Cambridge

InterCommunication Center (ICC), 23 - 27 Fév. 2005, Tokyo.

Banff New Media Institue, 11-14 août 2006 Banff.

VIDEOFRONTERAS, 20 - 23 nov. 2007 University of Alcalá de Henares, Madrid ; Casa Encendida 24 nov. 2007, Madrid ; Faculty of Fine Arts 25 - 30 nov. 2007, Cuenca.

Machine-RAUM festival, Performance dates are 8 -10 nov. 2007, Vejle, Danemark.

Cross Media Week, Picnic '07, 27-29 sept. 2007, Amsterdam.

In Certain Places public art initiative, 26 - 28 juillet 2007, Preston.

9-12 mai 2007, Dublin.

Donau Festival, 19-21 avril 2007, Austria.

Arte.Mov Festival, 20-23 nov. 2008, Belo Horizonte ; TRUCOLD & Other Works, 26 nov. – 7 déc. 2008, São Paulo.

Arco 09 International Contemporary Art Fair, 13-15 fév. 2009, Madrid.

Textes et documents de référence

FLINTHAM M, ANASTASI R, BENFORD S D, HEMMINGS, T, CRABTREE, A, GREENHALGH C M, RODDEN T A, TANDAVANIJT N, ADAMS M, ROW FARR J, « Where on-line meets on-the-streets: experiences with mobile mixed reality games », Proc. CHI 2003, ACM, 5-10 avril 2003, Fort Lauderdale. [http://bpfe.eclap.eu/eclap/axmedis/c/c44/00000-c44ecd17-9ec6-4348-ab4a-4ac462f67eed/3/AXMEDIS30221.pdf]

« The Urban Environment as Computer Game », Matt Adams in Conversation with Sabine Breitsameter, interview, june 2004 [http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/engl_version/interview/adams.html]

ROW FARR Ju, 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/blast/index.html]

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

BLAST THEORY (2)

Rider Spoke (2007)

Blast Theory est un collectif d'artistes [Matt Adams, Ju Row Farr, Nick Tandavanitj] qui produit des performances et des dispositifs interactifs et collaboratifs dont le fonctionnement repose sur l'articulation des outils et des processus de la communication en réseau, de la performance live et de la diffusion numérique. Le groupe explore, par ces performances et dispositifs, la notion d'interactivité et les aspects socio-politiques et idéologiques des techniques de communication en réseau par la confrontation d'un monde saturé de médias aux pratiques de la culture populaire.

Blast Theory situe ses expérimentations dans un espace situé entre le théâtre et le jeu vidéo. Ils en sondent dans leurs projets les lois fondamentales, les règles, et questionnent les frontières entre le monde du jeu et le monde réel. Ils s'en emparent comme d'un outil méthodologique d'investigation de la question de la formation d'espaces hybrides issus de la fusion entre espaces physiques et espaces numériques. Leurs jeux ne se situent pas seulement dans un espace narratif imaginaire mais cherchent à entrer en contact, à créer des zones de friction, avec des événements et des objets en situation réelle.

Matt Adams est théoricien, acteur et metteur en scène de théâtre. Il écrit et intervient dans les domaines de la performance, des nouveaux médias et des pratiques interdisciplinaires.

Ju Row Farr est membre fondatrice de Blast Theory, enseignante et consultante.

Nick Tandavanitj travaille initialement dans le domaine des approches créatives de l'informatique et plus spécifiquement dans la modélisation 3D, la programmation et la technique d'installations interactives, l'art en réseau. Il mène des recherches dans le domaine des applications artistiques de « social gaming » qui mettent en œuvre les technologies mobiles.

Le collectif est également constitué d'une équipe régulière de consultants (Sara Dauncey, Celia Davies, Hilary Durman , Ben Rubinstein, Verity Slater) d'artistes invités (Dicky Eton, Sheila Ghelani, Niki Woods, Becky Edmunds, Jon Sutton), et d'une équipe interne (Julianne Pierce, Dan Lamont, John Hunter, Hannah Brady).

[http://www.blasttheory.co.uk/]

Blast Theory, *Rider SPoke*, « Marije Bike», Barbican
Source :http://www.blasttheory.co.uk/bt/press_pages/press_rs.html

Rider Spoke questionne les lieux et les formes du théâtre et du spectacle vivant à l'aune de l'art technologique. Le projet invite le public à être à la fois les co-auteurs d'une pièce et ses acteurs en suivant une « mise en scène » qui consiste à laisser un message dans un lieu caché que l'on trouve en parcourant la ville en bicyclette dotée d'un équipement spécifique. Chaque participant soit voit confiée une question à laquelle il doit répondre, et enregistrer sa réponse, dans un lieu caché qu'il doit trouver à l'aide du PDA installé sur la bicyclette dans lequel un programme affiche à l'écran sa position, les lieux cachés disponibles, et ceux qui ont déjà été utilisés. Quand il trouve l'un de ces lieux, le programme le lui signale et pose la question à laquelle il doit répondre. Il doit alors enregistrer sa réponse sur le PDA. La pièce, ou le jeu, se déploie alors en fonction des lieux cachés que l'on trouve en parcourant les rues de la ville, dans lesquels, et seulement dans lesquels, on peut découvrir les questions et les réponses des autres acteurs-participants. Le trajet se transforme ainsi en une quête de voix étrangères, par lesquelles on s'abandonne à la perte dans des lieux pourtant familiers.

http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html

Expositions

Barbican, oct. 2007, Londres.

Budapest Artopolis Association and Budapest Autumn Festival, 10-14 oct. 2008, Budapest.

Brighton Festival, Outdoor programme, 8 – 11 mai 2008.

Caravan, Brighton Festival, 11-13 mai 2008, Brighton.

13 – 16 mars 2008, Eptachalkou Street, Thissio, Athens.

A site specific adaptation of Rider Spoke by Blast Theory with Liverpool artists Lorena Rivero de Beer and Venya Krutikov is in the Space Invaders, Art and the Computer Game Environment at FACT, 18 déc. - 21 fév. 2009, Liverpool.

Rider Spoke Summer Tour 2009 : LIGHTSOUND, Metropolis Biennale, 12 -16 août, Copenhague ; Linz Capital of Culture 2009 and Ars Electronica, 30 août – 7 sept ; The Bristol Do at Arnolfini, 21-27 sept., Bristol.

The British Council 24 - 27 août 2009, Edimbourg.

Rider Spoke Tour Australia 2009 : Museum of Contemporary Art, 6-8 f év. / 11-15 fév., Sydney ; Adelaide Film Festival, 20-21 fév., Adelaide.

es.terni festival, 29 sept. – 2 oct. 2009, Umbria.

ANTI Festival, 28 sept. 1er oct. 2011, Kuopio, Finlande

University College Falmouth, The Performance Centre, 4-6 mars 2011, Cornwall.

Textes et documents de référence

« The Urban Environment as Computer Game », Matt Adams in Conversation with Sabine Breitsameter, interview, june 2004 [http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/engl_version/interview/adams.html]

ROW FARR Ju, 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/blast/index.html]

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

BLAST THEORY (3)

Uncle Roy All Around You (2003)

Blast Theory est un collectif d'artistes [Matt Adams, Ju Row Farr, Nick Tandavanitj] qui produit des performances et des dispositifs interactifs et collaboratifs dont le fonctionnement repose sur l'articulation des outils et des processus de la communication en réseau, de la performance live et de la diffusion numérique. Le groupe explore, par ces performances et dispositifs, la notion d'interactivité et les aspects socio-politiques et idéologiques des techniques de communication en réseau par la confrontation d'un monde saturé de médias aux pratiques de la culture populaire.

Blast Theory situe ses expérimentations dans un espace situé entre le théâtre et le jeu vidéo. Ils en sondent dans leurs projets les lois fondamentales, les règles, et questionnent les frontières entre le monde du jeu et le monde réel. Ils s'en emparent comme d'un outil méthodologique d'investigation de la question de la formation d'espaces hybrides issus de la fusion entre espaces physiques et espaces numériques. Leurs jeux ne se situent pas seulement dans un espace narratif imaginaire mais cherchent à entrer en contact, à créer des zones de friction, avec des événements et des objets en situation réelle.

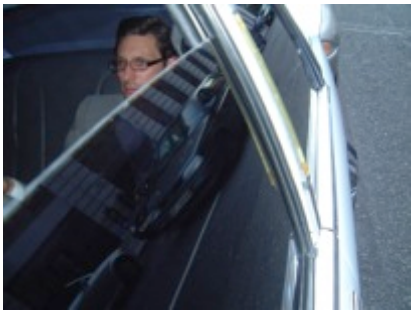
Matt Adams est théoricien, acteur et metteur en scène de théâtre. Il écrit et intervient dans les domaines de la performance, des nouveaux médias et des pratiques interdisciplinaires.

Ju Row Farr est membre fondatrice de Blast Theory, enseignante et consultante.

Nick Tandavanitj travaille initialement dans le domaine des approches créatives de l'informatique et plus spécifiquement dans la modélisation 3D, la programmation et la technique d'installations interactives, l'art en réseau. Il mène des recherches dans le domaine des applications artistiques de « social gaming » qui mettent en œuvre les technologies mobiles.

Le collectif est également constitué d'une équipe régulière de consultants (Sara Dauncey, Celia Davies, Hilary Durman , Ben Rubinstein, Verity Slater) d'artistes invités (Dicky Eton, Sheila Ghelani, Niki Woods, Becky Edmunds, Jon Sutton), et d'une équipe interne (Julianne Pierce, Dan Lamont, John Hunter, Hannah Brady).

[http://www.blasttheory.co.uk/]



Blast Theory, *Uncle Roy All Around You*, L'homme dans la limousine
Source :http://www.blasttheory.co.uk/bt/press_pages/press_ur.html

Uncle Roy All Around You est un jeu qui se joue dans une ville numérisée en ligne et dans les rues d'une ville physique. Les joueurs en ligne et les joueurs en ville collaborent pour trouver le bureau d'Uncle Roy avant d'être amené à devoir s'engager pendant un an vis à vis d'un parfait inconnu.
Le jeu explore les possibles changements sociaux provoqués par les appareils mobiles ubiquitaires, l'accès permanent à un réseau et les technologies de géolocalisation dans un contexte urbain considéré comme une scène ou l'étranger domine, où la rupture et le chaos menacent constamment de nous submerger, mais aussi comme une zone de possibilité et de nouvelles rencontres.
Cette description est celle du jeu lors de sa première présentation à L'institut d'Art Contemporain de Londres en juin 2003. Il a évolué dans ses versions ultérieures.
Les joueurs en ville achètent un ticket et passent par un bureau d'enregistrement où ils sont pris en photos, dépossédés de leurs effets personnels. Ils reçoivent un code personnel qu'ils saisissent dans leur PDA déclenchant ainsi un compte à rebours de 60 minutes avant la fin de la partie.
Leur terminal portable affiche une carte, les noms et les positions des joueurs en ligne. Une fois dans la rue, ils reçoivent un message d'Uncle Roy :
« Rejoins moi dans le parc par le lac. J'ai noté le lieu sur la carte. Clique sur le bouton « je suis là »

pour confirmer ton arrivée et je viendrai te retrouver ».
Les joueurs en ligne se déplacent dans une ville modélisée qui correspond exactement à la ville physique. Ils doivent se rendre au même rendez-vous. Ils peuvent discuter avec les autres joueurs en ligne mais ne peuvent pas voir ou contacter les joueurs en ville.
Quand les premiers joueurs arrivent au point de rendez-vous, et qu'ils cliquent sur le bouton « Je suis là », leurs avatars apparaissent sur la modélisation numérique de la ville. Les joueurs en ligne peuvent voir leur nom, leur photo et une brève description de leurs vêtements.
Les joueurs en ligne peuvent alors choisir un joueur en ville et lui envoyer des messages en privé. Le joueur en ville peut enregistrer des messages audio ou ignorer la conversation. Tous les joueurs de chaque espace peuvent potentiellement être en contact, ce sont justement ces interactions sociales qui déterminent ce qui se passe dans le jeu.
Quand les joueurs en ville arrivent au point de rendez-vous, ils reçoivent un autre message d'Uncle Roy : « Je veux que tu fasses quelque chose pour moi. Commence à marcher vers le nord dans West End. Je te recontacterai pendant ton trajet ». Quand les joueurs déclarent leurs positions, Uncle Roy leur répond en leur indiquant des directions en fonction de l'endroit où ils se trouvent.
Les joueurs en ligne peuvent aider les joueurs en ville en leur envoyant des photographies ou des informations fournies par Uncle Roy.
Quand les joueurs arrivent au bureau, ils sonnent et les portes de verre s'ouvrent sur un espace désert. Dans la pièce se trouve un bureau d'architecte, une chaise et les restes d'un bureau administratif typique des années 70. Une maquette de la ville environnante faite de post-it se trouve sur le bureau, sur un écran tout proche s'affiche en réalité augmentée la maquette en post it habitée par les joueurs.
Les joueurs en ligne sont informés que les joueurs en ville sont dans le bureau et peuvent alors les rejoindre. Une fois dans le bureau modélisé, ils voient les joueurs en ville via une web cam qui leur posent une série de question se terminant par : « Quelque part dans le jeu se trouve un étranger qui pose aussi ces questions. Êtes-vous disposé à vous engager envers cette personne, à être disponible pour elle en cas de problème ? L'engagement dure 12 mois et en retour, il s'engagera envers vous pour la même période. »
S'ils acceptent, les joueurs en ligne saisissent leur adresse postale.
Sur le bureau se trouve une carte postale sur laquelle est imprimé : « Quand pouvez vous commencer à faire confiance à un étranger ? »
Les joueurs en ville reçoivent un message d'Uncle Roy leur demandant de répondre à la question, de conserver la carte postale de sortir et de se diriger vers la cabine téléphonique la plus proche.
Une fois dans la cabine téléphonique ils reçoivent un appel leur demandant d'aller s'installer à l'arrière d'une limousine noire garée de l'autre côté de la rue. Un homme entre dans la voiture et lui pose la même série de questions qu'au joueur en ligne.
Si le joueur en ville accepte de s'engager envers un étranger, il est associé à un joueur en ligne qui a également accepté. Le joueur est alors déposé au ICA et la carte postale expédiée au joueur en ligne.

http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_uncleroy.html

Expositions

Institute of Contemporary Arts, juin 2003, Londres.
Digital Summer, Cornerhouse, 28 avril – 8 mai 2004, Manchester
Fierce Festival, The Public, 27 mai-5 juin 2004 West Bromwich.

Textes et documents de référence

BENFORD Steve, FLINTHAM Martin, DROZD Adam, ANASTASI Rob, ROWLAND Duncan, TANDAVANITJ Nick, ADAMS Matt, ROW FARR Ju, OLDROYD Amanda, SUTTON Jon, *Uncle Roy All Around You: Implicating the City in a Location-Based Performance,* ACE'04, 3-5 juin 2004, Singapore.
[http://bpfe.eclap.eu/eclap/axmedis/c/c44/00000-c44ecd17-9ec6-4348-ab4a-4ac462f67eed/3/AXMEDIS30221.pdf]
« The Urban Environment as Computer Game », Matt Adams in Conversation with Sabine Breitsameter, interview, june 2004
[http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/engl_version/interview/adams.html]
ROW FARR Ju, 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/blast/index.html]
ARVERS Isabelle, « Game in the City », in *Amusement* n°7, janvier 2010.
[http://www.isabellearvers.com/texts/BlastTheoryITW.pdf]

BLAST THEORY (4)

You Get Me (2008)

Blast Theory est un collectif d'artistes [Matt Adams, Ju Row Farr, Nick Tandavanitj] qui produit des performances et des dispositifs interactifs et collaboratifs dont le fonctionnement repose sur l'articulation des outils et des processus de la communication en réseau, de la performance live et de la diffusion numérique. Le groupe explore, par ces performances et dispositifs, la notion d'interactivité et les aspects socio-politiques et idéologiques des techniques de communication en réseau par la confrontation d'un monde saturé de médias aux pratiques de la culture populaire.

Blast Theory situe ses expérimentations dans un espace situé entre le théâtre et le jeu vidéo. Ils en sondent dans leurs projets les lois fondamentales, les règles, et questionnent les frontières entre le monde du jeu et le monde réel. Ils s'en emparent comme d'un outil méthodologique d'investigation de la question de la formation d'espaces hybrides issus de la fusion entre espaces physiques et espaces numériques. Leurs jeux ne se situent pas seulement dans un espace narratif imaginaire mais cherchent à entrer en contact, à créer des zones de friction, avec des événements et des objets en situation réelle.

Matt Adams est théoricien, acteur et metteur en scène de théâtre. Il écrit et intervient dans les domaines de la performance, des nouveaux médias et des pratiques interdisciplinaires.

Ju Row Farr est membre fondatrice de Blast Theory, enseignante et consultante.

Nick Tandavanitj travaille initialement dans le domaine des approches créatives de l'informatique et plus spécifiquement dans la modélisation 3D, la programmation et la technique d'installations interactives, l'art en réseau. Il mène des recherches dans le domaine des applications artistiques de « social gaming » qui mettent en œuvre les technologies mobiles.

Le collectif est également constitué d'une équipe régulière de consultants (Sara Dauncey, Celia Davies, Hilary Durman , Ben Rubinstein, Verity Slater) d'artistes invités (Dicky Eton, Sheila Ghelani, Niki Woods, Becky Edmunds, Jon Sutton), et d'une équipe interne (Julianne Pierce, Dan Lamont, John Hunter, Hannah Brady).

[http://www.blasttheory.co.uk/]

Blast Theory, *You Get Me*, Vue de l'interface de jeu
Source :http://www.blasttheory.co.uk/bt/press_pages/press_ygm.html

You Get Me est un jeu documentaire qui se joue entre Mile End Park et Covent Garden à Londres. Il utilise Internet pour connecter deux sites dont l'écart se mesure géographiquement (environ 5 miles) mais aussi culturellement. Le projet a été mené dans le cadre de i, un festival du Royal Opera house, du 12 au 14 septembre 2008. Il traite des effets sociaux potentiels des technologies numériques en connectant la culture du Royal Opera House et la communauté londonienne plus large dans laquelle il se situe, et en recentrant le cœur du jeu vers l'écoute, la compréhension et la connaissance.

La préparation du projet s'est effectuée dans le cadre d'une série de workshops organisés par The Urban Adventure Base pendant l'été 2008. *Blast Theory* a commencé par travailler avec les participants sélectionnés à créer des géographies personnelles. Chacun d'entre eux a exploré des lieux ou des événements importants dans leur vie et les ont assemblés dans des cartes qui formalisaient des questions critiques autour desquelles s'articule tout le projet.

Le jeu s'articule autour de deux espaces distincts et connecté : un site web, auquel accèdent les visiteurs du Royal Opera House et un espace in situ, Mile End Park, dans lequel se trouvent les huit participants sélectionnés. Sur la page du site web figure ce texte :

« Bienvenue dans You Get Me.

C'est un jeu où vous décidez jusqu'où vous voulez aller.

En ce moment, un groupe d'adolescents se trouve dans Mile End Park. Chacun a une question à vous poser.

Choisissez une personne et sa question. Choisissez attentivement car vous ne pourrez pas revenir en arrière. Et ceux que vous n'avez pas choisis feront tout pour vous sortir du jeu. Les voilà… »
Les visiteurs choisissent alors l'un des participants à partir de leur photo, et sa question. Ils entendent alors une histoire personnelle racontée par celui qu'ils ont choisi, et entrent dans le jeu.
Une modélisation cartographique de Mile End Park s'affiche alors, dans laquelle les joueurs en ligne doivent naviguer à l'aide de leur avatar. Ils doivent retrouver l'adolescent qu'ils ont choisi tout en essayant d'éviter les autres pour ne pas être éjecté du jeu.
Au premier niveau, le but est d'écouter la géographie personnelle de son *runner* diffusée en streaming depuis un walkie talkie. Ce récit donne peu à peu du sens à la question posée dans la première partie du jeu. Quand il ont localisé leur runner, les joueurs en ligne répondent à la question posée. Le runner peut rejeter la réponse tant qu'elle ne le satisfait pas et continue de raconter sa géographie personnelle pour aider le joueur en ligne à la préciser. Quand cette réponse lui semble intéressante, le runner invite le joueur en ligne pour une conversation privée sur un téléphone mobile pendant qu'à l'écran s'affiche une photographie nocturne pixelisée qui le révèle sous forme d'une présence altérée. Les adolescents, par la question à la fois très personnelle et parfois décisive qu'ils posent, impliquent directement les joueurs en ligne dans leur vie, transformant l'étranger en un acteur important de leur existence.

Une fois la conversation terminée, le runner prend une photo qui arrive sur le téléphone portable du joueur en ligne quand il quitte le Royal Opera House. La dernière chose qu'il entend est un message du type : « Je suis Fern. Il est 15h45, et nous sommes vendredi 12 septembre. Je suis près du canal avec le Pallant Estate derrière moi et je prends une photo pour moi. Vous m'avez eu. »

http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_yougetme.html

Expositions

Wayne McGregor's Deloitte Ignite festival, The Royal Opera House, 12-14 sept. 2008, Londres.

Textes et documents de référence

« The Urban Environment as Computer Game », Matt Adams in Conversation with Sabine Breitsameter, interview, june 2004 [http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/engl_version/interview/adams.html]

ROW FARR Ju, 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/blast/index.html]

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

CAROLINE **BERNARD**

Six semaines de parallèles confondues (2008)

Caroline Bernard est artiste et professeur à l'École de photographie de Vevey. Son travail concerne les nouvelles formes de cinéma, les images mobiles, et la vidéo interactive. Elle a conduit des workshops en France en Suisse, en Chine et en Ouzbékistan

[http://www.lilirangelechat.com/]

http://www.lilirangelechat.com/Lili_Art/Lili_SixSemaines01.html

Caroline Bernard, Six semaines de parallèles confondues, « dénouer le fil courant du temps ». Image extraite du blog : http://sixsemainesdeparallelesconfondues.wordpress.com/

« Le projet est le résultat de six semaines (7 janvier 2008 - 14 février 2008) d'un itinéraire toujours équivalent à peine variable, de six semaines au départ prescrites par le corps médical. L'ensemble des voyages jusqu'au centre médical était entièrement filmé à l'aide d'un téléphone portable.
La répétition du même itinéraire et l'indexation GPS permettent de tisser un film aux strates temporelles complexes, entrer dans un village, une fois deux fois, trente fois, et par une ellipse revenir d'un jour à l'autre au même endroit. Aller-retour, aller-retour, l'ambition est de tisser au fil de ces déplacements répétés un corps image et texte réversible et indémaillable, une sorte de ruban filmique insondable.
Les pérégrinations furent aussi l'occasion d'écrire ainsi que de revisiter les contes, et autres fictions énigmatiques et singulières. L'ensemble de ces textes est regroupé sous la forme d'un blog. »
(Texte de présentation du projet)

Le projet a été mené en collaboration avec Daniel Sciboz (soutien technique), Damien Guichard (dessin et graphisme) et Dominique Fabre (son).

[http://sixsemainesdeparallelesconfondues.wordpress.com/

JULIAN **BLEECKER (1)**

WiFi Art Cache, Digital Art on the Network Edge (2003)

Julian Bleecker designer, chercheur dans le domaine des technologies mobiles sans fil innovantes. Ses projets mettent en oeuvres des technologies et des usages émergents à la croisée du design, de la science fiction, du cinema, des espaces urbains. Il est co-fondateur du Near Future Laboratory, groupe prospectif sur la pensée, la fabrication, le design, le développement et la recherche de pratiques qui s'inscrivent dans le futur proche des mondes numériques.

[http://nearfuturelaboratory.com/]
[http://www.techkwondo.com/index.html]

Julian Bleecker, WiFi Art Cache,
Source : [http://www.techkwondo.com/projects/artcache/motivation.html]

Dans *WiFi Art Cache*, Julian Bleecker renverse la logique d'extension généralisée de la communication en réseau dans l'espace public en créant des zones WiFi dont le contenu est ancré dans une localisation physique restreinte et délimitée.

Le projet se présente sous la forme d'un objet émetteur qui concentre en lui-même les notions de proximité physique, de narration et d'interactivité pour engager une réflexion à propos des espaces produits par l'ubiquité numérique. Cet objet, situé dans un espace public urbain, émet un signal d'accès WiFi semblable à première vue aux points d'accès traditionnels, sauf que celui-ci se suffit à lui-même et forme une zone d'accès et d'échange autonome, intentionnellement déconnectée de l'internet public.

Une fois connecté au *WiFi.ArtCache*, quand la proximité physique avec le lieu est suffisante, on accède à un réseau local à partir duquel il est possible de télécharger des animations interactives créées par des artistes dont la teneur narrative réagit et se modifie en fonction des activités sociales et contextuelles d eleur usager.

Les animations sont programmées pour modifier leur comportement et leur apparence en fonction de cinq critères :

- intériorité ou extériorité de l'objet téléchargé par rapport au champ de portée du point d'accès *WiFi.ArtCache* ;
- nombre d'objets téléchargés de même type actifs dans le champ de portée du point d'accès *WiFi.ArtCache* ;
- nombre d'objets téléchargés de tous types actifs dans le champ de portée du point d'accès *WiFi.ArtCache* ;
- temps pendant lequel l'objet est resté disponible sur le noeud WiFi ;
- nombre de copies téléchargées d'un même objet.

WiFi.ArtCache met en tension les notions de proximité et de distance, dont les modalités d'action et la perception ont été remises en question par les réseaux numériques.

Par la création d'un espace physique partagé, le dispositif inverse d'une part la logique « déterritorialisante » des réseaux numériques en réintroduisant la nécessité de la matérialité de la présence physique d'un corps par la notion de proximité et révèle d'autre part, par l'objectivation de récits l'épaisseur du monde des données numériques.

En rendant perceptible la qualité matérielle et métaphorique du point de jonction formé par l'espace circonscrit par le champ de portée de la borne WiFi, le dispositif révèle également la porosité accrue des frontières entre espace public et espace privé. Il ne postule pas pour autant une opposition, ni même une distinction binaire entre les espaces de données numériques et les espaces physiques mais affirme au contraire la nature hybride d'un monde dans lequel il n'est plus possible de distinguer clairement ces deux types d'espaces.

WiFi.ArtCache a été réalisé dans le cadre d'une résidence R+D à l'Atelier Eyebeam en 2003.
[http://www.techkwondo.com/projects/artcache/index.htm

Textes et documents de référence

BLEECKER Julian, *Project WiFi.ArtCache Documentation.*
[http://www.techkwondo.com/projects/artcache/WiFiArtCache.pdf]

Expositions

Beta Launch Show, Eyebeam Atelier 23 oct. - 13 déc. 2003.

JULIAN **BLEECKER (2)**

WiFi Bedouin, Warning : this isn't the web without wires (2004)

Julian Bleecker designer, chercheur dans le domaine des technologies mobiles sans fil innovantes. Ses projets mettent en oeuvres des technologies et des usages émergents à la croisée du design, de la science fiction, du cinema, des espaces urbains. Il est co-fondateur du Near Future Laboratory, groupe prospectif sur la pensée, la fabrication, le design, le développement et la recherche de pratiques qui s'inscrivent dans le futur proche des mondes numériques.

[http://nearfuturelaboratory.com/]
[http://www.techkwondo.com/index.html]

Julian Bleecker, WiFi.Bedouin,
Source : [http://www.techkwondo.com/projects/bedouin/index.html]

WiFi.Bedouin est un noeud WiFi mobile qui forme une « île internet » WiFi déconnectée de l'internet global. Le projet remet en question les usages conventionnels de ce type de réseau en préférant pour l'élaboration d'architectures de réseaux numériques un mode opérationnel qui privilégie le concept de proximité physique à celui de connectivité.

En réaction à la morphologie et à l'usage des points d'accès WiFi et des appareils mobiles qui y accèdent, de leur prolifération qui a rapidement comblé le désir d'un accès ubiquitaire à Internet, *WiFi.Bedouin* est conçu pour étendre les sens possibles et les métaphores de l'accès de la proximité et de la connexion sans fil.

Le point d'accès généré par *WiFi.Bedouin* n'est pas le web sans fil mais un espace de données autonome qui nous oblige à considérer différemment les notions de virtualité, de matérialité, de mobilité, de proximité et de communauté.

Le projet se présente sous forme d'un sac à dos intégrant tout l'appareillage nécessaire au fonctionnement du dispositif.

WiFi.Bedouin adopte la stratégie du faux-semblant. Une fois sur les lieux, l'unité se signale comme un point d'accès WiFi traditionnel sans signe distinctif apparent. Ce sont ses usages possibles qui en révèlent la teneur.

Par défaut, WiFi.Bedouin propose des applications conventionnelles de type "groupware" (chat, open blog, streaming musical d'Itunes), mais donne également accès à des applications plus singulières qui se développent sur des registres à la fois critiques et narratifs.

Pour « SSID Stories », le nom du noeud WiFi correspond au titre d'un court récit. Quand un usager s'y connecte et tente d'accéder à un site web, il reçoit à la place une série de pages qui contiennent le récit lui-même, sous forme d'animation Flash ou de site web dynamique.

Le premier prototype de cette application a été testé pendant les NYC Wireless Lab Day au City Hall Park dans le centre de New-York. Pendant cet événement, WiFi.Bedouin a été configuré comme un noeud WiFi appelé « Downtown City Hall » qui, à la place de l'URL demandée, affichait les pages d'un site web contenant des images historiques et des anecdotes à propos du centre de New-York.

« Geo URL » repousse dans une perspective critique la fonction de divertissement ou la logique de propriété des URLs « dotcom » en affichant des contenus parfaitement inattendus suite à la saisie d'une URL dans le navigateur de l'usager. L'application fournit des pages parodiques des sites les plus populaires en leur ajoutant des contenus lié à la situation géographique de l'usager, au lieu dans lequel il se trouve.

La prolifération d'appareils équipés de récepteurs et d'émetteurs WiFi dans les mains d'un nombre croissant d'usagers introduit un nouveau registre de possibilités pour la création d'espaces dans lesquels l'agir se distribue à la fois et simultanément dans l'environnement physique bâti et dans l'environnement de données numériques. Ces espaces hybrides constituent des objets de questionnement

concernant leurs usages avec pour hypothèse que leur relation aux lieux et aux contextes territoriaux sont des éléments essentiels de cette réflexion.

[http://www.techkwondo.com/projects/bedouin/index.html]

Textes et documents de référence

BLEECKER Julian, *Project WiFi.Bedouin Documentation.*
[http://www.techkwondo.com/projects/bedouin/WiFiBedouin.pdf]

Expositions

NYC Wireless Lab Day, City Hall Park, New York, 2004.

[http://www.techkwondo.com/projects/artcache/index.htm

C5 (1)

The C5 Landscape Initiative (2001-2006)

Fondé en 1998, C5 est un groupe de recherche sur les modèles théoriques, l'analyse et les stratégies de mise en oeuvre des technologies de l'information. Le groupe se définit par sa double appartenance au monde de l'art, de la théorie et du commerce, et par sa volonté explicite de dépasser les frontières entre ces domaines.

C5 est composé de Joel Slayton (artiste, enseignant, écrivain et théoricien des arts numériques), Geri Wittig (artiste), qui interroge notamment le potentiel des organisations autopoiétiques de systèmes de données, Jake Ekenberg (artiste - sculpture, installation - et enseignant), Brett Stalbaum (enseignant, théoricien et artiste des réseaux) qui développe des travaux dans le domaine de l'esthétique des réseaux et de l'écriture d'algorithmes et interroge notamment le potentiel de l'usage de modèles informatiques autopoiétiques dans l'art, Lisa Jevbratt (artiste et enseignante) qui s'intéresse aux systèmes informatiques et aux réseaux en tant que données artistiques, à l'usage innovant des langages de programmation, aux structures organisationnelles, à l'exploitation de données et de Jack Toolin (artiste), perforer, photographe, peintre et vidéaste dont le travail aux dimensions humoristiques combine, dans une dimension humoristique, impact visuel et frénésie informationnelle.

[http://www.c5corp.com/]

C5, *The C5 Landscape Intiative*, « Analogous Landscape »
Vue de l'installation, SF Camerawork, San Francisco, 2005
Source :http://www.c5corp.com/venues/camerawork/index.shtml

Landscape Initiative se compose de trois projets qui exploitent selon des modalités distinctes les termes d'une problématique commune : comment notre perception/conception du paysage évolue-t-elle quand elle passe d'une esthétique de la représentation à une esthétique de l'interface et de la visualisation de données ? Cette problématique se situe dans le contexte plus vaste de la production de bases de données qui informent et nous informent sur le paysage, de la façon dont elles modifient nos relations au paysages et de leurs implications sociales, politiques et économiques croissantes.
Ces projets, qui mettent en oeuvre à la fois la cartographie, la performance sous forme de randonnées/expéditions, la constitution de trajets et d'itinéraires et les GIS (Geographic Information System)/GPS (Global Positioning System), sont :
- « The Analogous Landscape: Rim of Fire »,
Le but de ce projet est de développer des techniques d'inférence pour les parcours sur des terrains aux caractéristiques similaires afin d'expérimenter la situation qui consiste à transposer des trajets par analogie sur d'autres terrains. Il prend la forme de performances-expéditions à grandes échelle qui se manifestent par l'ascension des Mt. Shasta et Whitney (les deux plus hauts sommets des Etats-Unis) et par l'ascension en simultané par deux équipes du Mt. Fuji (Japon) et du Mt. Lassen (Californie).
Les traces GPS de chaque voyage sont enregistrées grâce aux systèmes GPS et DEM (Digital Elevation Mapping) et les résultats sont exposés sous forme d'une installation interactive (modélisation des montagnes, données de repérage géographique et temporel du trajet reliées à des documents photographiques et video, interface).
- « The Perfect View »,
Ce projet se définit comme « une exploration du sublime » obtenue à partir de la contribution d'adeptes du geocaching à qui les membres du collectif ont demandé de leur indiquer des lieux qu'ils avaient trouvé "sublime" sous forme de coordonnées de latitude et de longitude qui deviennent les guides et les points de repère pour une expédition d'une longueur de 13000 mile (environ 20900 km) effectuée à moto sur 25 sites à travers 33 états par le membre de C5 Jack Toolin.
Le choix du sublime comme critère d'exploration saisit le paysage dans une perspective historique et désigne le regain d'intérêt qui se manifeste aujourd'hui à son égard comme une réaction à

l'hégémonie de la technologie informatique et des espaces qu'elle génère et à l'ironie post moderne.
Chaque site est documenté à l'aide de photographies et exposé sous forme de panorama accompagné de sa situation cartographique et de ses coordonnées de latitude et de longitude.
- « The Other Path ».
Le but de « The Other Path » était de repérer de façon exacte le déploiement géographique de la Grande Muraille de Chine, site retenu pour ses implications historiques, culturelles et stratégiques significatives, puis d'utiliser des procédures de similitudes formelles dans le but de trouver un itinéraire similaire aux Etats-Unis.

C5 GPS Media Player a été développé en même temps que *The Landscape Initiative*. Il est l'interface visuelle d'accès et de lecture à la gigantesque base de données (données GPS + images numériques) constituée par le collectif pendant le projet. Il s'inscrit dans une trajectoire qui va de l'expérience personnelle et de la performance à la représentation sous forme de données de cette expérience et du contexte pour la comprendre.
L'application fournit la possibilité de parcourir chaque itinéraire, d'afficher les données GPS et les images qui leurs sont reliés, de retrouver des analyses comparatives classées par personnes, projet ou événement, de courtes descriptions des territoires traversés. Les différentes formes de données combinées sur le site web -- depuis la documentation photographique jusqu'à la simulation -- sont un reflet de la construction de la réalité et une ressource partagée qui invite à l'exploration des usagers.

http://www.c5corp.com/projects/landscape/index.shtml

Expositions

[Landscape Initiative]
San Francisco Camerawork, 24 mai – 25 juin 2005, San Francisco
[http://www.sfcamerawork.org/exhibitions/past_exhibitions/2005.php]
[Analogous Landscapes]
2è Biennale Internationale d'Art de Buenos Aires, Musée National des Beaux-Arts, 7 nov. – 8 déc. 2002, Buenos Aires.
[Perfect View]
Road Trip, San Jose Museum of Art, 19 sept 2008 – 25 janv. 2009, San Jose.

Textes et documents de référence

PAUL Christiane, « Land Art for the Networked World, C5's Landscape Initiative » in *The C5 Landscape Initiative : Mapping New Groud*, Camerawork vol. 32, n°1, Spring/Summer 2005.
STALBAUM Brett, *Database Logic(s) and Landscape Art*, C5 Landscape Projects Field Mediation, 12 janv. 2003
[http://www.c5corp.com/research/databaselogic.shtml]
STALBAUM Brett, *The Landscape and Culture. Data as mediator, modes of engagement*, C5 Landscape Projects Field Mediation, 12 janv. 2003
[http://www.c5corp.com/research/landscapeculture.shtml]

C5 (2)

Quest For Success (2006)

Fondé en 1998, C5 est un groupe de recherche sur les modèles théoriques, l'analyse et les stratégies de mise en oeuvre des technologies de l'information. Le groupe se définit par sa double appartenance au monde de l'art, de la théorie et du commerce, et par sa volonté explicite de dépasser les frontières entre ces domaines.

C5 est composé de Joel Slayton (artiste, enseignant, écrivain et théoricien des arts numériques), Geri Wittig (artiste), qui interroge notamment le potentiel des organisations autopoiétiques de systèmes de données, Jake Ekenberg (artiste - sculpture, installation - et enseignant), Brett Stalbaum (enseignant, théoricien et artiste des réseaux) qui développe des travaux dans le domaine de l'esthétique des réseaux et de l'écriture d'algorithmes et interroge notamment le potentiel de l'usage de modèles informatiques autopoiétiques dans l'art, Lisa Jevbratt (artiste et enseignante) qui s'intéresse aux systèmes informatiques et aux réseaux en tant que données artistiques, à l'usage innovant des langages de programmation, aux structures organisationnelles, à l'exploitation de données et de Jack Toolin (artiste), perforer, photographe, peintre et vidéaste dont le travail aux dimensions humoristiques combine, dans une dimension humoristique, impact visuel et frénésie informationnelle.

[http://www.c5corp.com/]

C5, *Quest for Success*, San Jose, 2006
Source :http://www.c5corp.com/projects/quest/photos.shtml

Quest For Succes est un jeu de stratégie situé dans la banlieue de San Jose qui questionne l'analyse, la gestion et les décision collaboratives en tant que compétences nécessaires pour réussir dans la Silicon Valley. Il prend la forme d'un parcours urbain orienté par des informations géolocalisées à propos de l'histoire de l'entreprenariat de San Jose, centre urbain de la Silicom Valley. Plus qu'une course, *Quest For Succes* est un défi personnel conçu pour comprendre l'instant et saisir l'opportunité.
Le but du jeu est de devenir remporter le concours organisé à cette occasion dont le prix est une résidence d'artiste offerte par le Don Lucas Artists Program au Montvaldo Arts Center en collaboration avec le groupe C5.
Les concurrents sélectionnés à l'issue d'un appel à participation doivent parcourir les rues de San Jose dans le but de localiser une limousine dans laquelle les attendent un panel d'experts venus pour écouter et évaluer leur projet. Pour remporter cette épreuve, il ne suffit pas seulement d'arriver le premier à la limousine, mais d'avoir récupéré suffisamment d'informations lors de son parcours dans la ville pour les articuler avec la présentation du projet. Pendant le jeu, les participants se déplacent dans un véhicule motorisé équipé d'un système GPS audio qui déclenche la lecture d'informations sur la ville qu'ils doivent intégrer de la façon la plus judicieuse et cohérente possible à la présentation de leur projet. La tactique consiste à concilier la rapidité du trajet et l'itinéraire qui permet de récupérer les informations les plus intéressantes en acceptant sans conditions le cynisme du jeu tout en étant capable de mettre en oeuvre des qualités d'écoute, de prise de décision, d'analyse et d'improvisation.
À l'issue de cette épreuve, trois finalistes sont sélectionnés pour l'étape suivante qui consiste à présenter à nouveau son projet devant un autre panel d'experts pendant la grande soirée de clôture du festival à l'issue de laquelle le gagnant est désigné.

Quest for Succes s'est déroulé pendant le *Festival ZeroOne San Jose: a Global Festival of Art on the Edge*, 8 - 13 août 2006. Lizabeth Rossof (USA) a remporté le concours.

http://www.c5corp.com/projects/quest/index.shtml

MAREK **CHOLONIEWSKI**

GPS Art (2000 – 2009)

Marek Choloniewski est compositeur, théoricien de la musique, enseignant et organisateur de concerts. Il a mené une carrière de musicien contemporain classique avant de composer de la musique électronique, de la musique concrète et de se lancer dans l'exploration de formes musicales moins conventionnelles basées sur le mouvement, la lumière, le téléphone mobile ou le GPS pour lesquelles il développe des systèmes interactifs.

[http://www.studiomch.art.pl/]

GPS Trans 11, University of Pécs, Faculty of Music and Visual Arts, 2010
Source : [http://bellingstag.wordpress.com/]

GPS-Art est une série de pièces audiovisuelles interactives ayant pour objet le mouvement en milieu urbain et en espaces ouverts à grande échelle comme instrument de création et de production de matériau audio et vidéo. Elles se présentent sous la forme d'instrument interactif global appliqué à la création et au traitement de matériaux sonores et vidéo mis en oeuvre dans le cadre de performance musicales basées sur la géolocalisation par GPS et téléphonie mobile nommées GPS Trans où le terme « Trans » revoie à la notion de transmission dans le temps et dans l'espace.

GPS trans 1, 16 et 17 Décembre 2000.

Des téléphones mobiles transmettaient des sons depuis différents quartiers de la ville, produisant une carte sonore "live" de la ville. Ces transmissions étaient diffusées sur un site web. Les sons des 16 téléphones mobiles étaient transformés en studio et diffusés sur un site web. Après 15 secondes de latence, les signaux étaient mis en boucle et retransmis, créent ainsi une vague sonore croissante. Le projet fut aussi l'occasion de créer une web radio non commerciale.

[http://gps.art.pl/frog/?projects/2000/12/16/gps-trans1.html]

GPS Trans 2, 9 août 2001.

GPS Trans 2 est la seconde partie d'une l'exploration sonore urbaine appelée « Audiovisual map of the Krakow city » (Carte audiovisuelle de la ville de Cracovie) où la carte de la ville a été utilisée comme la partition graphique de la composition audio-visuelle. Une voiture parcourait la ville de Cracovie tout en enregistrant et en transmettant constamment les sons ambiants vers le lieu de la performance. Sa position sur une grille prédéterminée de 63 petites zones dans le centre de la ville était détectée grâce à un téléphone cellulaire GPS installé à bord. La position et la vitesse du véhicule permettait de contrôler le mixage en temps réel de sons urbains préenregistrés ainsi que les sons captés et diffusés simultanément. Un procédé similaire était utilisé pour la partie visuelle de la performance où des films, des photographies et un matériel graphique étaient compilaient sous forme d'un puzzle la carte entière de la ville. Le projet est une transformation artistique de la ville où le déplacement de la voiture est l'élément le plus important. *GPS-Trans 2* fut diffusée en live sur le web par la web radio tchèque Jeleni.

Participants :

Marek Chołoniewski (project concept & coordination, voice, music live reports), Marcin Wierzbicki (GPS&Max programming & coordination), Janek Chołoniewski (Flash programming, sound&video webcasting), Ryan Ingebritsen (sound design & editing, bass live), Tomasz Chołoniewski (pilot & city coordinator), Paweł Jackowski (car driver & video editing), Maja Chołoniewska (video recording), Krystyna Chołoniewska (car rent).

[http://gps.art.pl/frog/?projects/2001/08/09/gps-trans2.html]

GPS Trans 3, 2 décembre 2002.

Carte audiovisuelle interactive de Cracovie réalisée dans le cadre du projet *Cathedral* de William Duckworth

Participants :

Marek Chołoniewski, Marcin Wierzbicki, Janek Chołoniewski, Ryan Ingebritsen, Mateusz Bień.

[http://gps.art.pl/frog/?projects/2001/12/02/gps-trans-3.html]

[http://cathedral.monroestreet.com/index.php]

GPS InterTrans 4, 30 juin 2003, Krzystofory Gallery, Cracovie

GPS InterTrans 4 est une performance qui relie les villes de Chicago et de Cracovie et dont l'intention est de mettre en lien la communauté polonaise de Chicago et les éléments historiques de Cracovie. La performance combine les enregistrements vidéos de Cracovie effectués par une voiture équipée d'un groupe de quatre caméras vidéo numériques synchronisées fixées de façon à filmer vers l'avant, l'arrière, et les côtés du véhicule, et des sons enregistrés à Chicago. Les mouvements d'une voiture circulant dans Cracovie permettait de contrôler la diffusion des images et des sons diffusés sur quatre écrans disposés en forme de carré, de façon à imiter l'habitacle de la voiture.

Participants :

Janek Chołoniewski (Cracow) Marek Chołoniewski (Cracow) Ryan Ingebritsen (Chicago) Maciej Walczak (Stuttgart) Marcin Wierzbicki (Warsaw), Tomek Chołoniewski (percussion) Krzysztof Iwanicki (guitar), Rafał Mazur (bass), Tomasz Nazarewicz (flute), Miho Iwata (dance)

[http://gps.art.pl/frog/?projects/2003/06/30/gps-trans-4.html]

GPS-Trans 5, 16 janvier 2005, Luxembourg et Bunkier Sztuki City Gallery, Cracovie

Diffusion et traitement temps-réel de matériaux sonores et visuels enregistrés dans la ville de Luxembourg, sur le web et à Cracovie accompagnée d'une performance concert.

Participants :

Marcin Wierzbicki (GPS-system, programming, city scan, video/audio material GPS), Sacha Pecaric (turntables, electronics), Palsecam (electronics), Marek Choloniewski (electronics, coordination, sound projection), Jan Choloniewski (programming, webcast IA), Keir Neuringer (alt saxophone, alternative instruments), Gilad Roth (saxophones, flute), Tomasz Choloniewski (percussion), Rafal Mazur (bass), Tomasz Nazarewicz (flute).

[http://gps.art.pl/frog/?projects/2005/01/16/gps-trans-5.html]

GPS-Trans 6, 9 déc. 2005, Ujazdowski Castle, Varsovie.

GPS Trans 6 est la première performance de la série réalisée en dehors de Cracovie. Une carte interactive de Varsovie était projetée sur quatre écrans et un système sonore multicanal. *GPS Trans 6* joue sur l'imbrication constante entre des matériaux enregistrés et des matériaux temps réel. Les matériaux sonores et visuels enregistrés de *GPS Trans 4* sont combinés avec des éléments captés en temps réel dans Varsovie et traités simultanément.

Participants :

Marek Chołoniewski (concept, coordination,electronics, editing, sound and video control), Marcin Wierzbicki (GPS, Max/MSP programming), Jan Chołoniewski (net control and webcast) and Maciej Walczak (graphics, sound and video processing).

[http://gps.art.pl/frog/?projects/2005/12/09/gps-trans-6.html]

GPS-Trans7, 7 avril 2007, Deadtech, Chicago.

Un véhicule équipé d'un système GPS/GSM contrôlait par ses déplacements une carte audiovisuelle interactive de Chicago pré-enregistrée. La performance audio visuelle était constituée d'une carte visuelle et sonore interactive de Chicago.

Participants :

Marek Chołoniewski (concept, coordination, interaction), Ryan Ingebritsen (audio & videomaterial, coordination) Marcin Wierzbicki (design & programming), We Must and We Can : Wiliam Jason Raynovivh, Jason Wampler, Michael Patti, Shannon Budd, Rob Ray and Gabriel Patti (city score performance).

[http://gps.art.pl/frog/?projects/2007/04/07/gps-trans-7.html]

GPS-Trans 8, 7 mai 2007, Bunkier Sztuki gallery, Cracovie

GPS-Trans 8 réunit les quatre villas ayant déjà participé aux *GPS Trans*, Chicago, Cracovie, Luxembourg et Varsovie. Quatre flux audiovisuels provenant des quatre villes sont projetés sue quatre écrans et contrôlés en temps réel par trios voitures équipées de systèmes GPS parcourant simultanément les villes de Chicago, Cracovie, et Luxembourg. Le matériau vidéo constitue une partition pour la performance des *Improvising Artists*.

Participants : Marek Chołoniewski (concept, Krakow coordination), Marek Wierzbicki (Max/MSP/Jitter programming, Luxembourg coordination), Ryan Ingebritsen (Chicago coordination), Shannon Budd (Chicago GPS car), Marek Ostafil (technical coordination, Krakow GPS car), Mariusz Krzysztofik (technical assistance), Improvising Artists: Miho Iwata (dance), Rafal Drewniany (electronics), Michal Dymny (guitar), Rafal Mazur (bass guitar).

[http://gps.art.pl/frog/?projects/2007/05/07/gps-trans-8.html]

GPS Trans 11 : « Pécs D(é)RIVE », 10 déc. 2010, Pécs.

Projet collaboratif entre Marek Choloniewski et European Bridges Ensemble.

Une voiture équipée des quatre caméra vidéo filmant dans toutes les directions et d'un système GPS enregistre plusieurs trajets dans la ville de Pécs. Plusieurs des lieux traversés sont à nouveau parcourus à pied par les membres du EBE, permettant d'effectuer des enregistrements plus détaillés. Pendant la performance, une voiture effectue à nouveau les trajets et transmet ses coordonnées GPS qui permettent de contrôler la diffusion des matériaux sonores et

visuels précédemment enregistrés sur quatre écrans et quatre haut-parleurs disposés en forme de carré. Quand la voiture approche des zones qui ont été parcourues à pied, les images et les sons captés lors des marches se superposent au flux précédent, privilégiant la vision de l'ambiance d'un espace à celle du mouvement à travers l'espace.

Participants :

Marek Choloniewski (concept, composition, coordination), Georg Hajdu (Conductor, Quintet programming), Marcin Wierzbicki (GPS programming), Kai Niggemann (Composition, Laptop Performer), Adam Siska (Composition, Laptop Performer), Johannes Kretz (Composition, LaptopPerformer, Quintetnet programmin, Andrea Szigetvari (Composition, Laptop Performer), Ivana Ognjanovic (Composition, Laptop Performer), Stewart Collinson (Visual artist).

[http://gps.art.pl/frog/?projects/2010/12/10/gps-trans-11.html]

Expositions

GPS Trans 4, International Workshops For New Music, Muzyka Centrum Art Society, 30 juin 2003, Cracovie.

GPS-Trans 5, Luxembourg et Bunkier Sztuki City Gallery, 16 janvier 2005, Cracovie.

GPS-Trans 6, 13è Audio Art Festival – Sound Spaces 3, Ujazdowski Castle, 9 déc. 2005, Varsovie.

GPS-Trans7, Deadtech, 7 avril 2007, Chicago.

GPS-Trans 8, Bunkier Sztuki gallery, 7 mai 2007, Cracovie.

GPS Trans 9, Solvay Center For contemporary Art, 26 mars 2009, Cracovie.

GPS Trans 10, Multiplace Festival, 17 avril 2009, Cracovie.

GPS Trans 11 : « Pécs D(é)RIVE », University of Pécs, Faculty of Visual Arts & Music, 10 déc. 2010, Pécs.

GPS Trans 12, Festival Musica Electronica Nova, 19 mai 2011, Wroclaw.

Textes et documents de référence

CHOLONIEWSKI Marek, « GPS Art » in ROSE Jodi, CIGLAR Miha, GAPSEVICIUS Mindaugas, *Cultural Interfaces*, TRACES, sd.

[http://www.t-r-a-c-e-s.net/editions/cultural-interfaces/106-marek-choloniewski-gps-art-]

CHOLONIEWSKI Marek, WIERZBICKI Marcin, *GPS for Global Performance System, new aspects of time and space in art*, Proceedings of the 2002 Conference on New Instrument for Musical Expression (NIME 02), Dublin, 24-26 mai 2002.

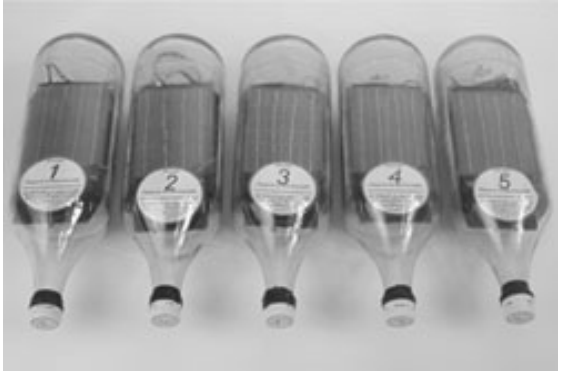
[http://www.neuemusikbrandenburg.de/krakow/GPSforNIMEg.pdf]

LAYLA **CURTIS (1)**

Message in a Bottle (2004)

Layla Curtis est artiste. Son travail porte sur la façon dont le monde s'organise, se classe et du rapport de familiarité et d'étrangeté, de sécurité et d'insécurité qu'instaure cette représentation. Elle produit des dessins, des collages, des photos, des vidéos, des installations où la cartographie occupe une place centrale dans l'expression d'un rapport au monde à la fois normé et distordu.

[http://www.laylacurtis.com/]



Layla Curtis, Message in a Bottle, GPS bottles
Source : [http://www.laylacurtis.com/bottle/research.htm]

Pour *Message In The Bottle* Layla Curtis a lancé 50 bouteilles à la mer, près des côtes sud-est de l'Angleterre dans le Kent. La destination prévue des bouteilles sont les îles Chatham, situées à 800 km à l'est de la Nouvelle Zélande, dans l'océan Pacifique, régions habitées les plus proches du point précis situé à l'opposé du Ramsgate Maritime Museum su le globe. Parmi ces bouteilles, 5 sont équipées d'une unité GPS et sont programmées pour envoyer, leurs coordonnées de latitude et de longitude toutes les heures vers Ramsgate. Ces données sont utilisées pour créer un tracé temps-réel de leur progression. Chaque autre bouteille contient un message rédigé par un enfant de l'école primaire locale, adressé aux habitants des îles Chatham, ainsi qu'un message d'instructions demandant à celui que trouve la bouteille de la signaler sur un site web avant de rejeter la bouteille pour qu'elle continue son voyage. Cette expérience a été retranscrite dans une exposition qui comprenait une projection du tracé GPS des bouteilles, une vitrine contenant une bouteille et une copie des instructions, et des cartes nautiques de Ramsgate et des Îles Chatham.

Ce travail est le résultat d'une résidence de l'artiste au Musée Maritime de Ramsgate où deux inscriptions révèlent une mise en tension entre le global et le local, fondatrice du travail de Layla Curtis dans ce contexte précis. La première, située au dessus de l'entrée du musée, indique que l'heure de Ramsgate est en avance sur celle de Greenwich de 5 minutes et 41 secondes. Ce simple constat permet de mettre en évidence l'écart qui s'est peu à peu creusé dans la perception temporelle entre une lecture locale et une lecture globale. À la fin du XIXè siècle en effet, le développement rapide des chemins de fers a nécessité l'instauration d'une heure nationale standard qui s'est rapidement imposée. La deuxième est la ligne tracée sur le sol du musée qui indique qu'il se trouve à 1°25.4' à l'est du méridien de Greenwich. Cette ligne, en ancrant le local dans un système global de mesure, projette du même coup sa relation avec le lointain. La destination des îles Chatham ne renvoie pas seulement à un ailleurs calculé de façon arithmétique. L'histoire, dans ce cas précis, retourne l'espace sur lui-même. Car les Îles Chatham, avant d'être ainsi nommées, étaient déjà habitées et connues sous le nom de « Rehoku ». C'est un marin anglais, le Capitaine Broughton qui les "redécouvrant", les renomma du nom de son bateau qui avait été construit à Douvres…dans le Kent.

En jetant ses bouteilles à la mer, Layla Curtis matérialise à la fois son propre voyage mental, la relation spatio-temporelle entre ces deux espaces, et l'enchevêtrement du global et du local dans le repli sur eux-mêmes du proche et du lointain.

Ces bouteilles et leurs messages, n'arriveront d'ailleurs sans doute jamais à destination car le projet n'est pas là mais dans le repli temporel qui se mesure aussi à l'aune d'un dispositif qui articule un dialogue entre le passé et le présent de la communication, la perte géographique et la perte du message, une réflexion sur l'ontologie d'un outil de navigation qui ne sert qu'à tracer sa propre perte.

[http://www.laylacurtis.com/bottle/home.htm]

Expositions

Droit House, the Visitor Centre for Turner Contemporary, Stone Pier, 27 mai - 4 Juillet 2004, Margate.
http://www.laylacurtis.com/bottle/exhibition.htm

Textes et documents de référence

MILLAR Jeremy, *Message in the Bottle. From Ramsgate to the Chatham Islands*, Exhibition leaflet to accompany exhibition at Droit House, 2004.
[http://www.laylacurtis.com/bottle/jeremyessay.htm]

LAYLA **CURTIS (2)**

Polar Wandering (2006)

Layla Curtis est artiste. Son travail porte sur la façon dont le monde s'organise, se classe et du rapport de familiarité et d'étrangeté, de sécurité et d'insécurité qu'instaure cette représentation. Elle produit des dessins, des collages, des photos, des vidéos, des installations où la cartographie occupe une place centrale dans l'expression d'un rapport au monde à la fois normé et distordu.

[http://www.laylacurtis.com/]

Layla Curtis, Polar Wandering, Internet Based Interactive Drawing, 2006
Source : [http://www.laylacurtis.com/work/display/5-mixed_media]

Polar Wandering est le résultat d'un processus d'exploration psychogéographique pendant trois mois d'un voyage dont l'itinéraire traverse Madrid, Santiago, les Îles Falkland, les îles proches de l'Antartique et l'Antartique. Il se présente sous la forme d'un dessin interactif, accessible depuis un site web, qui rend compte de son voyage par une ligne continue obtenue à partir de l'enregistrement de données GPS sur laquelle se superposent des photos, vidéo, sons et textes.

Projet développé en collaboration avec Locus + et mené dans le cadre de la résidence Artists and Writers Programme, Antarctica soutenu par the British Antarctic Survey and Arts Council England sous l'égide du ACE's International Fellowship.

[http://www.polarwandering.co.uk/]

HASAN **ELAHI**

Tracking Transcience (2002-)

Hasan Elahi est un artiste américain originaire du Bangladesh dont le travail interdisciplinaire questionne les notions de surveillance et de temporalité, les systèmes de transport, les bordures et les frontières

[http://elahi.umd.edu/]

Hasan Elahi, Tracking Transcience, Vue de l'installation, Sundance Film Festival, 2008
Source : [http://elahi.umd.edu/]

Tracking Transience (*Traquer l'Éphémère*) est un site sur lequel Hasan Elahi diffuse, de façon systématique, les images liées à tous ses déplacements, personnels ou professionnels, ainsi que sa position actuelle transmise par l'émetteur GPS qu'il porte sur lui en permanence.

Ce projet cherche à déjouer la surveillance dont il fait l'objet depuis sont arrestation en 2002 à Détroit, à la descente de l'avion qui le ramenait d'une exposition en Afrique de l'Ouest. Son homonyme figure en effet sur la liste des terroristes surveillés par le gouvernement américain. Il est alors emmené au centre de détention des services d'immigration de l'aéroport où il est interrogé par un agent du FBI et suspecté d'avoir fui la Floride en y abandonnant des explosifs. Il doit alors justifier tous ses derniers déplacements qui se trouvent heureusement consignés dans l'agenda de son Palm. Il est finalement relâché mais ne sera blanchi qu'au bout de six mois d'investigations et de tests. Il n'a jamais pu, malgré ses demandes, obtenir de document qui l'innocente officiellement au prétexte qu'il n'a jamais été accusé de manière formelle…

Confronté à la toute puissance de la sécurité nationale américaine, soumis à une autorité qui a le pouvoir de vie ou de mort, au risque de se retrouver enfermé à Guantanamo, Hasan Alahi a tout dit de lui.

Afin d'éviter qu'un tel épisode se renouvelle, et en accord avec le FBI, il décide d'informer les services de surveillance de chacun de ses déplacements, par téléphones d'abord, puis par mail, de plus en plus détaillés. Quelque soit la longueur de ses mails, le niveau de détails de ses informations, il recevait toujours la même réponse : « Thank you. Be safe. ». Alors que les données s'accumulaient, Elahi se demande si l'administration enregistre bien toutes ses données, si des erreurs ne sont pas commises qui pourraient lui porter préjudice. Il décide alors, en 2003, de créer un site internet sur lequel tous ses déplacements seraient consignés ainsi qu'un programme qui capte et affiche sur le site sa position actuelle. Elahi photographie tous les plats qu'il mange, les avions et les trains qu'ils prend, tous les lieux de transit qu'il fréquente. En procédant ainsi, il déjoue la stratégie de surveillance de l'administration par une formidable accumulation de données qui disent finalement peu de chose de qui il est vraiment.

« J'ai amené tout cela à un niveau détaillé pour en montrer l'absurdité. Je pensais qu'en donnant tellement d'informations sur moi, j'allais devenir pleinement anonyme finalement(…)»

Ce projet s'approprie le produit information des agences de renseignement pour le rendre inopérant par un effet de saturation, déjouant ainsi de l'intérieur la surveillance qu'elles exercent à son égard (elles consultent régulièrement le site) . Il devient une œuvre d'art par son positionnement critique, par la portée esthétique d'une telle accumulation d'images qui questionne l'identité individuelle et collective (« chacun peut se dire que ce type, ce pourrait être moi »), et la véritable nature de l'intime.

Expositions

Sundance Film Festival, Park City, 2008

52è Biennale de Venise, 2007

Kulturbahnhof, 2005, Kassel

Nederlands Instituute voor Mediakunst, 2008, Amsterdam

Exit Biennal II: Traffic, 2005, New York

Works, 2005, San Jose.

Textes et documents de référence :

GUILLAUD, Hubert, *Peut-on devenir anonyme en publiant tout de soi ?*, InternetActu.net, 18 fév. 2011.

GUERIT, Christophe, *Hasan Elahi, traqué volontaire,* Ecrans, 23 mai 2007.

GOEBEL Leanne, *Hasan Elahi : Tracking Trasience in One on One at SITE Santa Fe,* Art Writer, 2 avril 2010.

[http://www.elahi.umd.edu/track/]

JOHN **EVANS**, DREW HEMMENT, THEO HUMPHRIES, MIKE RAENTO

LOCA : Set to Discoverable (2006)

Drew Hemment est un artiste, commissaire d'exposition et chercheur américain. Ses recherches dans le domaine de l'art concernent le renouvellement des formes artistiques liées aux technologies émergentes, des relations entre les artistes et le public. Il mène également un travail dans le domaine de l'innovation qui questionne les nouvelles formes de travail, de jeu et de création dans un environnement numérisé, connecté et collaboratif. Il agit, selon une démarche transversale, comme un intermédiaire entre l'économie artistique et numérique.

[http://www.drewhemment.com/]

John Evans s'intéresse aux interactions sociale dans le contexte des technologies mobiles, à la notion d'expérience partagée et d'intimité.

Theo Humphries est diplômé du Royal College of art.

[http://3eyes.co.uk/]

John Evans, Drew Hemment, Theo Humphries, Mike Raento, LOCA : Set to Discoverable, « Wanda Sticker »
Source :[http://www.flickr.com/photos/hemment/sets/72157602762942044/]

LOCA (Location Oriented Critical Art) est un dispositif urbain qui met en oeuvre des stratégies de pistage et de surveillance en tant qualités intrinsèques des Locative Media.
Il se compose d'un réseau de bornes bluetooth (*Node Network*), de stickers à poser dans la ville (*LOCA Stickers*), d'un lieu d'information et d'échanges (*LOCA Stand*), et de documents de diffusion et d'information (*LOCA Pack*),
The Node Network : à partir de la dissémination de bornes bluetooth encastrées dans du béton et dissimulées dans le mobilier urbain de la ville, les artistes tracent et communiquent avec les passants sans leur permission. Ils détectent les téléphones dont le bluetooth est ouvert et leurs envoient des messages inattendus, formulés de telle manière que leurs destinataires aient la sensation d'être observés. Par exemple :
"We are currently experiencing difficulties monitoring your position : please wave your network device in the air" ou "You walked past a flower shop and spent 30 minutes in the park, are you in love ?".
Quand des personnes sont détectées plus d'une fois, le ton des messages successivement envoyés à chaque détection se fait de moins en moins amical et de plus en plus intrusif, allant par exemple de "coffee later ?" à "r u ignoring me?".
LOCA Stickers : les stickers ouvrent le dispositif vers le champ du jeu urbain en y introduisant une dimension participative. Quand ils scannent un appareil bluetooth, les participants peuvent noter son nom, l'heure et la date et le coller à l'endroit précis de la détection. Les stickers deviennent alors l'une des petites pièces d'un code de surveillance plus vaste qui rend visible et tangible les traces d'identité numériques.
LOCA Stand : Data Logs : les passants qui étaient captés par le réseau bluetooth sont guidés par les messages qu'ils reçoivent sur leur téléphone vers un stand où ils pouvant trouver des informations à propos du projet qu'ils viennent d'expérimenter et où leur téléphone peut être scanné s'ils désirent recevoir une impression du tracé de leurs déplacements.
LOCA pack : Surveillance Code : le *LOCA pack* rend disponible au public les codes et les outils du dispositif. Ici, les auteurs réaffirment l'ambivalence des technologies de surveillance en compensant la mise en place d'un dispositif de surveillance par la divulgation de ses processus et méthodes, en fournissant à la fois les outils de la surveillance et les moyens de la contrer.
L'expérimentation du potentiel de surveillance embarquée dans les appareils mobiles à partir des traces identitaires laissées par leurs utilisateurs questionne l'ambivalence des technologies de surveillance alors qu'elles sont à la fois redoutées et mises en œuvre par ces utilisateurs. Le dispositif cherche, dans ce

contexte, à éveiller la conscience du public à propos de l'usage qu'ils ont du réseau qu'ils contribuent à constituer. Il fonctionne à ce titre selon une rhétorique de l'accident, révèle l'inattendu, provoque directement le questionnement.
Mais le dispositif se retourne également sur lui-même et produit un discours de type spéculaire dans le sens où ses auteurs déclarent, en expérimentant directement l'une des prises critiques des Locative Media, contribuer au débats qui en constituent le contexte critique.

http://loca-lab.org/

Expositions

Zero Zone, ISEA06, San Jose, 7-13 août 2006.
Grâce au déploiement de bornes bluetooth disséminées dans la ville, Pendant 7 jours, les membres du collectif ont pu observer pendant les 7 jours de la durée de l'événement les déplacements de plus de 2500 personnes, détectés plus de 500 000 fois. Ces données ont permis aux auteurs de produire une image détaillée de leurs mouvements.
Kiasma, Helsinki, 2005
RCA, London, 2005
Arte.mov, International Festival of Art and Mobile Media, Brazil, 2007

Textes et documents de référence

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.
[http://eprints.lancs.ac.uk/30973/1/The_Loca_Project.pdf]

HEMMENT Drew, EVANS John, HUMPHRIES Theo, RAENTO Mika, « LOCA : Location Oriented Critical Arts, *Locative Media Gallery, Leonardo Electronic Almanach*
[http://www.leoalmanac.org/gallery/locative/loca/index.htm]

HEMMENT, Drew, « Symposium Presentation », in *Dislocative – Arts, Technologie, Locality*, 21 September 2008 ZAIM, Yokohama.
[http://dislocations.wordpress.com/symposium/drew-hemment/]

FING

Montre verte / Citypulse (2009)

Créée en 2000 par une équipe d'entrepreneurs et d'experts, la Fing est un thnik tank de référence sur les transformations numériques. Elle se donne pour mission d'être « une fabrique d'idées neuves et actionnables, un réseau d'acteurs de la transformation, des actions collectives à fort effet levier, un lieu de débat entre technologie et société ».

[http://fing.org/]

FING, Montre verte / Citypulse, vue de la plate-forme Citypulse.
Source : http://fing.org/?Evolution-du-projet-Montre-verte

Le projet Montre Verte / Citypulse repose sur le constat qu'il n'existe à Paris que dix capteurs publics de la qualité de l'air. Il propose de multiplier par 1000 le nombre de ces capteurs, en augmentant cet objectif d'une dimension citoyenne et collaborative.

« La montre verte est d'abord un dispositif personnel communiquant équipé de deux capteurs environnementaux (ozone et bruit,) et d'une puce GPS. L'appareil a la forme d'une montre que son porteur emmène avec lui dans la ville, capturant et stockant des mesures qui sont ensuite publiées sur le réseau. Ces mesures basse résolution permettent d'utiliser des capteurs légers qui n'exigent pas de maintenance. Cet objet est issu d'une démarche de l'ordre du design qui vise à faire de la mesure environnementale un acte quotidien et familier.

Le dispositif se complète d'un téléphone mobile, sur lequel une application java embarquée permet de visualiser les niveaux de bruit et d'ozone mesurés par la montre verte et de transmettre à intervalles réguliers ces mêmes données à une plate-forme ouverte, *Citypulse*, qui reçoit, stocke et rend disponible les données de mesure.

Ces valeurs qualitatives sont restituées à l'utilisateur via l'écran de son téléphone mobile, sous la forme d'un œil dont la couleur de la pupille varie en fonction de la qualité de l'air, et celle de l'iris en fonction du niveau de bruit.

La plate-forme stocke toutes les mesures qui lui sont transmises, horodatées et géolocalisées. Elle met ces données à disposition de quiconque veut les exploiter et s'engage à respecter une charte éthique. Ces exploitations peuvent être publiques (ex. cartographie, repérage de "points chauds", débat publics), citoyennes (alerte, analyses alternatives…), artistiques, ou commerciales (ex. services destinés aux asthmatiques). Ses spécifications ouvertes lui permettront par la suite d'accueillir d'autres mesures issues d'autres dispositifs que la "montre verte", d'où qu'ils proviennent.

Le but ultime du projet est de changer la manière d'envisager la « ville durable ». Pour cela, le projet associera d'emblée les acteurs publics, les entreprises et les associations. Ils définiront ensemble la gouvernance du système, ses critères de succès, ses chartes d'usage. Ils analyseront ensemble les retombées de l'expérience, à partir d'une observation menée par un laboratoire universitaire.

Expositions

La montre verte est l'un des 16 prototypes lauréats de l'appel à projet de Cap Digital, pour l'événement Futur en Seine et financé grâce au soutien majeur de la Région Île de France.

30 prototypes de la montre verte ont été testés par des habitants du 2è arrondissement de Paris et dans le cadre de Futur en Seine, par des collégiens et lycéens de Montreuil (Maison Populaire), des chercheurs à la Cité des sciences et les visiteurs de la Wikiplaza, place de la Bastille. Les cartographies réalisées à partir des données captées par ces beta-testeurs de la montre verte sont consultables sur le site web du projet.

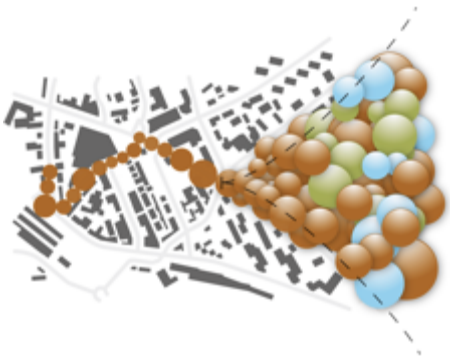
http://www.lamontreverte.org

ULRICH **FISCHER**

Walking The Edit (2008-)

Ulrich Fischer est réalisateur de films et de films d'animation. Il travaille avec les nouveaux médias depuis la fin des années 90 qu'il met en œuvre dans le cadre de performances ou d'installations. Depuis le début des années 2000 il anime des stages et des workshops techniques liés à ces pratiques spécifiques.

[http://www.c-sideprod.ch/UlrichFischer]



Ulrich Fischer, Walking The Edit, « Bubbles », vue de l'interface graphique mobile.
Source : [http://walking-the-edit.net/assets/367/WE_PRESSKIT_sept2010.zip]

Walking The Edit est un dispositif de création vidéo dont la composition dépend d'une déambulation urbaine. Il prend la forme d'une application mobile et d'un site web collaboratif. Pendant qu'il marche, le promeneur assemble sur son téléphone mobile des fragments vidéo précédemment enregistrés par une équipe de tournage et stockés sur un serveur, et effectue un montage de façon intuitive et dynamique en fonction de sa position et du rythme de sa marche. Au fil de sa progression, il entend la bande-sonore de son film et des informations s'affichent sur l'écran de son téléphone, qu'il peut utiliser pour influencer son montage ou ignorer pour laisser la déambulation agir d'elle-même. Une fois sa promenade terminée, le participant peut visionner son film sur le site web du projet, et le partager avec les autres participants.

Dans ce projet, la prise de vue et la composition cinématographique n'est plus seulement l'objet ni du regard, ni de sa singularité. L'œil agit mais ne suffit plus à produire la dynamique visuelle qui se matérialise par l'action du corps dans son intégralité. D'autre part, la singularité auctoriale est contredite par la multiplicité des acteurs nécessaires à l'accomplissement du processus (la cameraman qui crée les contenus, le concepteur qui indexe les médias, le marcheur qui monte le film et le visiteur du site).

Situé dans une démarche de recherche de formes de narration cinématographiques innovante, Walking The Edit insiste moins sur l'usage d'un nouvel outil que sur le potentiel créatif de cet outil du point de vue cinématographique (questionnement de l'image fragmentaire et combinatoire, mise au point d'une méthodologie de tournage spécifique, imprégnation cinématographique du paysage, modalités de production et de réception collectives et partagées) et du point de vue de l'expérience urbaine. Car il s'agit bien aussi d'inviter le spectateur à renouveler son rapport à la ville, pendant sa promenade d'une part où la bande-sonore amplifie la relation sensorielle à l'environnement, et pendant le visionnage de son film d'autre part, où il comprend peu à peu comment son déplacement en influence le contenu dans un décalage permanent avec ce qu'il voyait au moment où il se construisait

D'un point de vue théorique, le projet est fondé sur l'expérimentation de la relation entre la notion de narration et la base de données audio visuelle et sur l'inversion de la relation entre paradigme et syntagme énoncée par Lev Manovitch[2]

Walking The Edit est l'émanation d'un projet de recherche du Master Cinema mené en 2008 et 2009 à l'ECAL, Lausanne.

[http://walking-the-edit.net/fr/]

Textes et documents de référence

FISCHER Ulrich (dir.) *Walking The Edit*, Dossier de présentation du projet, mars 2011
[http://walking-the-edit.net/assets/379/WE_dossier_mars2011.pdf]

[2] MANOVITCH Lev, *The Language of New Media*, Leonardo Books, 2001

FISCHER Ulrich, en collaboration avec WAGNIÈRES Nicolas, SCIBOZ Daniel, AMPHOUX Pascal et MARCHERET Jeanne, Walking The Edit, Dossier de rendu du projet de recherche, juillet 2009
[http://walking-the-edit.net/assets/340/WE_R2_principal_web.pdf]

FISCHER Ulrich, « Walking the Edit – A Research Project of the Master Cinema Network in Switzerland » in *Interactive Storytelling,* Lecture Notes in Computer Science, vol. 5334/2008, 55-58, 2008.

LUKA **FRELIH**

Frida V (2004)

Luka Frelih est artiste, hacker, programmeur et web designer slovène. Pionnier du Net Art, il développe depuis 1994 des projets mêlant art et technologies. Il est membre de nombreuses communautés de recherche, artistiques ou activistes : Ljudmila, Ljubljana Digital Media Lab depuis sa fondation en 1994, BBS, à partir de laquelle il a animé de 1993 à 1996 une émission de radio pour la promotion de l'usage créatif des technologies numériques et des logiciel libres, Makrolab, ASCII Art Ensemble.

[http://fridav.ljudmila.org/wiki/Main_Page]

Luka Frelih, Frida V., Control Panel, first prototype, outside Columbia University in New York.
Source :[http://fridav.ljudmila.org/wiki/File:Fridav-controlpanel-columbia.jpg]

Frida V. (Free Ride Data Acquisition Vehicule) est un projet de recherche collaboratif dont le but initial est de cartographier les points d'accès WiFi ouverts dans la ville. Les participants repèrent, lors de déplacements quotidiens ou spécifiquement programmés pour le projet, les points d'accès WiFi ouverts grâce à une carte WiFi embarquée et reliée à un panneau de contrôle. Il permet en outre de relever des informations et des données relatives à l'environnement, à la ville et à nos sensations pendant nos déplacements en bicyclette et de les mettre en ligne sur une interface cartographique. Le projet se présente d'abord sous forme d'un boîtier léger, la Frida box, (40 cm x 30 cm pour environ 1 kg) qui s'installe à l'avant d'un vélo. La Frida box est équipée sur sa face avant d'une caméra et d'un micro, et sur sa face arrière, d'un panneau de contrôle permettant d'actionner les différentes fonctionnalités. Le curseur keywords», pointant vers différents icônes, permet d'annoter rapidement les lieux, le curseur « recording » de sélectionner la source de l'enregistrement (vidéo, photo, son). Elle contient un récepteur GPS, une caméra, un micro et un ensemble de capteurs qui analysent et compilent des informations tout au long du parcours : pollution (CO2 et/ou NO2, vibrations, points d'accès WiFi).

Des cartes alternatives sont ainsi produites, relevant du désir de produire et de partager l'information dans l'esprit du logiciel libre. Par la cartographie dynamique d'un territoire habité, Luka Frelih amorce, dans l'échange des regards, une conversation sur la ville.

[http://fridav.ljudmila.org/wiki/Main_Page]

Textes et documents de référence :

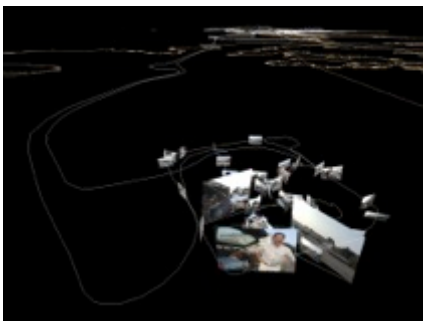
Art Durt Redux, *Interview with Luka Frelih* [Transcript], 21 déc. 2005,
[http://post.thing.net/node/652]
Frida V, programme Futur en Seine 2009
[http://futur-en-seine.com/fens_2009/fr/programme/thematiques/prototypes/frida-v/index.php]

MASAKI **FUJIHATA (1)**

Field-Works (1994-)

Masaki Fujihata est un artiste japonais né à Tokyo en 1956, pionnier de l'art numérique, qui a commencé à travailler la vidéo et l'image numérique au début des années 80. Il est un explorateur des techniques, souvent le premier à les expérimenter dans un travail artistique. Il en a été ainsi pour la stéréolithographie et plus récemment pour le GPS. Plus connu pour ses installations interactives en réseau, il s'est notamment rendu célèbre par sa pièce Light on the Net (1996) qui permettait aux internautes d'allumer ou d'éteindre à distance l'une des 49 lampes disposées en matrice dans le hall de l'entreprise Softopia à Gifu.

[http://www.field-works.net/]



Masaki Fujihata, Field-Work@Alsace, ZKM, Karlsruhe, 2002. Source : [http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?p=279]

La série des Field-Works est constituée de projets qui se développent de façon spécifique à la géographie et à l'histoire du lieu sur lequel ils se déroulent. Les Field-Works sont des représentations de l'espace géographique à l'épreuve du corps. Ce sont des promenades pendant lesquelles la rencontre avec les habitants et le paysage d'un territoire sont saisis pour être retranscris sous forme de « vastes espaces-temps cartographiques »[3] dans des installations où les enregistrements sonores et visuels sont disposés en trois dimensions le long des tracés GPS des parcours. « Les données récoltées lors des promenades et des parcours sont assemblées dans un ordinateur, découpées et recomposées dans un espace numérique. Les cadrages sont accrochés le long des tracés GPS, recomposant les plans dans l'espace-temps. Le spectateur voit alors, reconstruit sur l'écran de projection, les différentes vues prises au cours de la promenade, replacées avec exactitude dans leur déroulement spatio-temporel grâce aux coordonnées fournies par le GPS, qui sert de fil de lecture. »[4] Il peut naviguer dans ces différents plans par l'intermédiaire d'un disque de verre rotatif, placé devant l'écran de l'installation. Ces cadrages vidéos sont donc disposés dans un espace numérique en trois dimensions, mais ils adoptent dans cet espace l'orientation et les mouvements de la caméra, marquant ainsi par la recomposition de ses gestes, la présence du preneur de vue.

Pour les Field-works, l'artiste, accompagné d'une petite équipe d'assistants, équipés d'instruments d'enregistrement sonores et vidéos, d'un GPS et d'un ordinateur pénètrent dans un lieu pour cartographier et visualiser la « réalité » d'un espace, située quelque part entre l'objectivité de la mesure du GPS et la subjectivité de la prise de vue, et captée en fonction de l'activité et des comportements humains. Il s'agit de s'approcher au plus près d'un territoire par l'expression d'un processus personnel d'interaction avec le paysage en le représentant à l'aide de données à la fois objectives et subjectives et en découvrant à chaque fois de manière différente un mode de relation aux habitants et à leur espace, à la fois poétique et documentaire.

La série des *Field-Works* a été initiée par le projet *Impressing Velocity, Mont Fuji*, 1992-1994, qui consacre également Masaki Fujihata comme le premier artiste à avoir utilisé le GPS dans l'une de ses pièces.

Autres pièces de la série :

Field-Work@Tsumari, Japon, 2000

http://www.fujihata.jp/tsumari00/

[3] BOISSIER, Jean-Louis, *Masaki Fujihata (exposition), Trois oeuvres mobilisables*, [http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130]

[4] *Masaki Fujihata, Field-Works*, Centre pour l'Image Contemporaine, [http://www.centreimage.ch/expos_events.php?id=14]

Field-Work@Hayama, Japon, 2001 : première expérimentation du capteur « 3DM » qui restitue l'orientation de la caméra dans l'interface de visualisation.

http://www.fujihata.jp/hayama01/

Lake-Shinji, Matsue, Japon, 27-28 juillet 2002 : la surface du lac Shinji est utilisée dans ce projet comme un support de partage de mémoire collective. Plus de 50 personnes partagent leur promenade autour et sur le lac selon des trajets et des rythmes différents induits par leur moyen de déplacement (à pied, en bateau, à bicyclette…). Ces différents rythmes et formes du déplacement génèrent des rencontres, des croisements et des collisions entre les trajets, visibles dans l'espace de lecture des perturbations spatiales. Cette expérience peut être rapprochée d'une déclaration de Fujihata dans l'une de ses interviews qui remarque que la forme des tracés GPS dépend du type de déplacement :
« Whether I'm rinding on a car or on a bicycle or walking, each line has certain caracteristics. It's really funny ; it's really similarly to the line when you saw a notebook, which was made by pencil or by fountain pen or a board pencil »[5]
« Si je me déplace en voiture ou en bicyclette ou en marchant, chaque ligne a certaines caractéristiques. C'est vraiment drôle, c'est vraiment similaire à la ligne que l'on verrait sur un carnet qui aurait été tracée par un crayon, un stylo plume ou une craie. »

http://www.field-works.net/03_lake_shinji/

Field-Work@Alsace, France et Allemagne, 2002 : *Field-Work@Alsace* est une collection d'interviews avec les habitants et les visiteurs de la zone frontalière entre la France et l'Allemagne. C'est lors de la production de cette pièce que Masaki Fujihata, qui commence à s'interroger sur la notion de frontière, intègre cette réflexion dans la série des Field-Works à la suite de l'expérience personnelle qui l'amène à passer une année entière à Karlsruhe pour répondre à l'invitation de Jeffrey Shaw à produire une nouvelle pièce pour le ZKM. Si les précédents *Field-Works* exploraient la mémoire collective et l'expérience partagée, celle-ci inaugure une nouvelle période davantage tournée vers des intérêts plus personnels. Fujihata constate lors de son séjour que la conscience d'une démarcation entre les deux pays est devenue très faible pour les habitants de cette zone qui vont et viennent librement d'un pays à l'autre. La frontière est un tracé administratif, d'une rigoureuse précision, qui demeure cependant flou dans la pratique du territoire. D'un point de vue formel, dans l'installation, son tracé ne se perçoit pas dans le parcours enregistré par le GPS mais par l'adjonction d'une ligne jaune récupérée d'une carte.
Fujihata et son équipe ont parcouru pendant trois semaines près de mille kilomètres en voiture et à pied pour pratiquer leurs entretiens. Dans l'installation, les enregistrements de chaque interview sont situés à l'emplacement correspondant aux données GPS qui dessinent la ligne du parcours. L'écran de projection contient un espace tridimensionnel dans lequel les spectateurs situent chaque enregistrement vidéo grâce à des lunettes stéréoscopiques et se déplacent de l'une à l'autre en manipulant un disque rotatif placé sur un socle. Cet espace en trois dimensions, permet à Fujihata d'intégrer une donnée spécifique à cette pièce : celle de l'orientation des écrans vidéos qui suivent chaque angle de la camera, « Ainsi les gens peuvent voir non seulement mes images mais aussi de saisir comment je me comporte pour les prendre »[6].
Field-Work@Alsace a été produite en août et septembre 2002 avec le soutien du ZKM.

http://www.field-works.net/03_alsace/

Mersea Circle, Mersea Island, Essex, England, 16 – 17 août 2003-2005 : projet de mémoire collective avec les habitants de l'île de Mersea. Les habitants de l'île de Mersea sont invités à marcher le long des rivages de l'îles équipés d'un récepteur GPS et d'une camera video. La trace de leurs déplacements devient, au même titre que les flots et le temps, ce qui forme l'identité de l'île.

http://www.futurephysical.org/pages/programme/coast.html

Landing Home in Geneva, Genève, 2005 : *Landing Home in Geneva* explore le contexte spécifique de la ville de Genève qui, parce qu'elle héberge de nombreuses institutions internationales (Croix-Rouge, Nations Unies par

[5] 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/fujihata/index.html]

[6] BOISSIER, Jean-Louis, *Entretiens avec Masaki Fujihata*, Art des Nouveaux Medias, Blog de documentation et d'analyse des arts des nouveaux médias, article publié le 7 avril 2008.

exemple), est habitée par de nombreux interprètes qui ont quitté leur pays d'origine pour venir y travailler. Selon Fujihata, Genève entretient, du fait des nombreuses langues qui y sont parlées, des rapports singuliers avec la notion de frontière qui n'est pas là matérialisée par le franchissement d'un espace géographiquement déterminé, mais par le passage d'une langue à une autre. Selon lui, la ville « semble flotter dans les airs »[7].
Tous les entretiens commencent dans l'appartement de l'interprète interviewé et se prolongent sur le trajet vers un lieu et dans un lieu que Fujihata demande à ce dernier de choisir et de lui montrer parce qu'il s'y sent « chez lui ».
Dans la lignée de ses recherches sur le cinéma interactif, Fujihata expérimente pour la première fois dans cette pièce une caméra vidéo panoramique qui enregistre et projette dans l'espace de lecture une forme cylindrique dans laquelle le preneur de vue est également filmé. Le panorama est là ce qui permet de mettre en place un dialogue à trois, il éprouve l'objectivité du preneur de vue, le met en scène autant qu'il met en scène[8].
Landing Home in Geneva est une pièce produite dans le cadre du programme de recherche « Formes de l'interactivité » de la Haute École d'Art et de Design à Genève.

http://www.field-works.net/05_landing_home/

Simultaneous Echoes, région de Londonderry, Irlande, 2009 : Dans la série des Field-Works, *Simultaneous Echoes* est une pièce musicale réalisée en collaboration avec le compositeur irlandais Frank Lyons dans la région de Londonderry en Irlande.
Le projet explore comment des fragments musicaux, enregistrés dans différents lieux et à différents moments peuvent être reconstruits sous forme de composition musicale dans un espace numérique utilisé comme partition en 3 dimensions. Le développement d'outils audiovisuels spécifique, mené en collaboration avec Franck Lyons, questionne les racines culturelles des sons instrumentaux dans leur juxtaposition aux paysage du nord de l'Irlande. La combinaison de trois types de sons différents : des sons instrumentaux (enregistrements de tambours irlandais et de joueurs de cornemuse), des sons naturels (vent, eau, moutons) et la lecture de partitions musicales, produisent de nouveaux paysages sonores caractérisés par la spatialisation des sons. Des images vidéos d'instrumentistes, de paysages naturels, de repères historiques, se superposent à cette composition sonore toujours selon le même principe de localisation dans l'espace de représentation tridimensionnel qui caractérise la série des Field-Works.
Simultaneous Echoes est une pièce réalisée avec le soutien d'ISEA 2009 et l'université d'Ulster.

http://www.fujihata.jp/s_echoes_09/

Expositions

[Field-Work@Hayama]

Triennale de Yokohama, 2 sept. – 11 nov. 2001

Festival Ars Electronica, Linz, 2001

Transmediale .02, Berlin, 5 – 17 fev. 2002

[Lake-Shinji]

Shimane Art Museum, Matsue, Japon, 2002.

[Field-Works@Alsace]

FUTURE CINEMA, *The Cinematic Imaginary After Film*, commissionné par Jeffrey Shaw et Peter Weibel, ZKM, Karlsruhe,16 nov. 2002 – 30 mars 2003,

Kiasma, Musée d'art contemporain, Helsinki, 2003.

FUTURE CINEMA, *The Cinematic Imaginary After Film*, ICC, Inter Communication Center, Tokyo, 12 déc. 2003 – 29 fév. 2004.

[Mersea Circle]

Firstsite Gallery, Colchester, Essex, UK, nov. 2003

Exposé de façon permanente dans la Martello Tower, Media Center in Jaywick, Essex, UK.

[Landing Home in Geneva]

Centre pour l'Image contemporaine, Saint-Gervais Genève, 7 sept. – 16 oct. 2005.

[Simultaneous Echoes]

Festival ISEA, International Symposium of Electronic Art, Belfast, 23 août – 1er sept. 2009

Landshaft 2.0, Oldenburg, 29 août – 15 nov. 2009

[7] "Actually the place of Geneva is very spacial, very different from other cities in Switzerland. The Red Cross or the United Nations has a center in Geneva and of course here a many interpreters with the different languages. Then, in my feeling, Geneva is a kind of city witch is floating in the air." 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/fujihata/index.html]

[8] cf. notamment à ce sujet : BOISSIER, Jean-Louis, *Entretiens avec Masaki Fujihata*, Art des Nouveaux Medias, Blog de documentation et d'analyse des arts des nouveaux médias, article publié le 7 avril 2008.
[http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?p=278]

Biennale Mediations, Poznan, Sept. 2010.

Textes et documents de référence :

BARRON, Stephan, *Masaki Fujihata,* Technoromantisme, sd.
[http://stephan.barron.free.fr/technoromantisme/fujihata.html]

BOISSIER, Jean-Louis, *Le linéaire actif. Remarques sur les* Fields Works *de Masaki Fujihata* (version inédite et abrégée).
[http://www.arpla.fr/canal20/adnm/wp-pdf/Fujihata_lineaire_actif.pdf].

BOISSIER, Jean-Louis, *Entretiens avec Masaki Fujihata*, Art des Nouveaux Medias, Blog de documentation et d'analyse des arts des nouveaux médias, article publié le 7 avril 2008.
[http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?p=278]

BOISSIER, Jean-Louis, Masaki Fujihata (exposition), *Trois oeuvres mobilisables*,
[http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130]

SPIELMANN Yvonne, *Masaki Fujihata, Simultaneous Echoes*, 15è international Symposium on Electronics Art, 2009.
[http://www.fujihata.jp/s_echoes_09/ISEA_2009_Yvonne.pdf]

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/fujihata/index.html]

MASAKI **FUJIHATA (2)**

Impressing Velocity [Mt Fuji] (1992-1994)

Masaki Fujihata est un artiste japonais né à Tokyo en 1956, pionnier de l'art numérique, qui a commencé à travailler la vidéo et l'image numérique au début des années 80. Il est un explorateur des techniques, souvent le premier à les expérimenter dans un travail artistique. Il en a été ainsi pour la stéréolithographie et plus récemment pour le GPS. Plus connu pour ses installations interactives en réseau, il s'est notamment rendu célèbre par sa pièce Light on the Net (1996) qui permettait aux internautes d'allumer ou d'éteindre à distance l'une des 49 lampes disposées en matrice dans le hall de l'entreprise Softopia à Gifu.

[http://www.field-works.net/]

Masaki Fujihata, Impressing Velocity.
Source :[http://turbulence.org/blog/2011/06/15/impressing-velocity-by-masaki-fujihata/]

Impressing Velocity est la pièce inaugurale de la série des Field-Works.
En 1992, Masaki Fujihata escalade le Mont Fuji équipé d'un émetteur GPS, d'un ordinateur portable et d'une caméra 8 mm. À son retour, il dispose de données vidéo et de données de localisation qu'il s'agit de mettre en dialogue dans un dispositif qui rende compte de l'ascension. Ce qu'il cherche à en révéler sont les traces de la mémoire, telle qu'elle se constitue en couches successives, celle du corps et de l'expérience directe, celle qui s'inscrit du des supports d'enregistrement et celle du montage qui en fait. Pour y parvenir, il choisit un critère, celui de la vitesse de la marche. Le projet lui permet de comparer les différences entre l'impression de la vitesse de son ascension issue de son expérience directe et celle venant de l'image composée par ordinateur. « Je ne saurais dire laquelle est juste ou non »[9], écrit-il.

Impressing Velocity n'a été exposée que deux ans plus tard, à l'ICC de Tokyo. L'installation se composait alors de plusieurs éléments :
- un modèle topographique du Mt Fuji en couche de bois contreplaqué
- un moniteur permettait de visualiser la trace GPS enregistrée sous forme d'image fil de fer tridimensionnelle. Cette image comporte des points cliquables qui sont reliés à des vidéos de l'ascension dont la visualisation permet de comprendre la représentation déformée du Mt Fuji.
- une représentation en trois dimensions du volcan déformée sur la base du critère du rythme de la marche. Plus la marche est rapide, plus la forme se contracte, plus la marche est lente, plus le volcan s'allonge. Le sommet du Mt Fuji se retrouve ainsi surmonté d'un éclatement de pics, trace de l'arrêt des marcheurs à son sommet.

http://www.ntticc.or.jp/Archive/1994/Impressing_Velocity/Works/impressing_j.html

Expositions

ICC, Inter Communication Center, Tokyo, 1994.

Textes et documents de référence :

BARRON, Stephan, *Masaki Fujihata,* Technoromantisme, sd.
[http://stephan.barron.free.fr/technoromantisme/fujihata.html]
FUJIHATA Masaki, *Preface*, Impressing Velocity, Masaki Fujihata Open Atelier, 15/07-11/08 1994, ICC Gallery.
[http://www.ntticc.or.jp/Archive/1994/Impressing_Velocity/preface.html]
BOISSIER, Jean-Louis, *Entretiens avec Masaki Fujihata*, Art des Nouveaux Medias, Blog de documentation et d'analyse des arts des nouveaux médias, article publié le 7 avril 2008.
[http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?p=278]

[9] *Masaki Fujihata, Impressing Velocity Project*, 1994, In Artifices 3, Mises en mémoire, accès à la mémoire, 5 nov. – 4.déc. 1994.
[http://www.ciren.org/artifice/artifices_3/instal/Fujihata.html]

BOISSIER, Jean-Louis, Masaki Fujihata (exposition), *Trois oeuvres mobilisables*, [http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130]
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/fujihata/index.html]
Masaki Fujihata, Impressing Velocity Project, 1994, In Artifices 3, Mises en mémoire, accès à la mémoire, 5 nov. – 4.déc. 1994.
[http://www.ciren.org/artifice/artifices_3/instal/Fujihata.html]

LALYA **GAYE**, RAMIA MAZÉ, MARGOT JACOBS

Sonic City (2002-2004)

Lalya Gaye est artiste, enseignante et chercheur en design interactif. À la convergence de l'art, la technologie et du design, son travail explore les dimensions poétiques des technologies numériques dans l'environnement et les objets quotidien, les façons d'être, l'espace urbain afin de saisir et de revisiter les relations physiques et émotionnelles au quotidien, à l'espace et à la distance. Elle réalise des installations dans l'espace public et des expérimentations sonores in situ.

[http://www.year01.com/archive/alstad/]

Ramia Mazé est chercheur et enseignante spécialiste des méthodes critiques et participatives pour la conception de systèmes et de produits qui modifient les pratiques sociales dans l'espace urbain. Elle mène des recherches dans le cadre de l'Interactive Institute (Suède) dans le domaine du design durable, des matériaux intelligents, de l'architecture interactive et des médias tactiques.

[http://www.tii.se/ramia]

Margot Jacobs est chercheur dans le domaine du design interactif et s'intéresse plus particulièrement au jeu et à l'incarnation émotionnelle de la technologie dans la vie quotidienne. Elle développe des méthodes innovantes pour le design et des prototypes expérimentaux pour l'intervention sociale dans l'espace public.

Lalya Gaye, Ramia Mazé, Margot Jacobs, Sonic City, User Study. Source : [http://www.sics.se/fal/projects/soniccity/user_study .html]

Sonic City est un système vestimentaire qui permit à son usage de générer un passage son ore de musique électronique en temps réel en se déplaçant dans l'espace urban. Le project interroge l'usage de l'espace public et les compartments quotidiens dans leurs dimensions créatives dans un contexte qui fait de la ville un interface et un modèle d'interaction pour la composition de musique électronique. Le vêtement capte les actions et l'environnement de l'usager quand il marche dans la ville, cartographie cette information dans le processus sonore temps réel et transmet la musique qui en résulte dans les écouteurs portés par l'usager. Les capteurs utilisés sont un détecteur de métaux, un capteur infra-rouge qui mesure la proximité des murs et des objets, un capteurs de luminosité, un micro qui mesure l'intensité sonore et un accéléromètre qui perçoit les arrêts, les départs et le rythme du pas de l'usager afin de déterminer le tempo musical de la session.

L'expérimentation alterne entre l'actif et le passif, dans un aller-retour entre l'expérience immersive de l'écoute musicale et les interventions sur la musique. Pendant les phases actives, les usagers cherchent des sources de données et interagissent avec elles. L'expérience devient passive, voire intime, quand la conduite déplacements dans la ville devient prioritaire ou quand les usagers souhaitent seulement écouter la musicalité de la ville.

Projet de recherche collaboratif entre Ramia Mazé et Margot Jacobs, (Play Studio, Interactive Institute) et Lalya Gaye (Future Applications Labs, Viktoria Institute, Göteborg, Suède).

[http://year01.com/archive/teletaxi/]

Textes et documents de référence

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]

GAYE Lalya, HOLMQUIST Lars Erik, *In Duet with Everyday Urban Settings: A User Study of Sonic City*, Proceedings of the 2004 Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME04), Hamamatsu.
[http://www.sics.se/fal/publications/2004/nime04.pdf]

GAYE Lalya, MAZÉ Ramia, *Sonic City*, Cybersonica Cream Symposium, juin 2003, London.
[http://www.sics.se/fal/projects/soniccity/pdf/Cybersonica03.pdf]

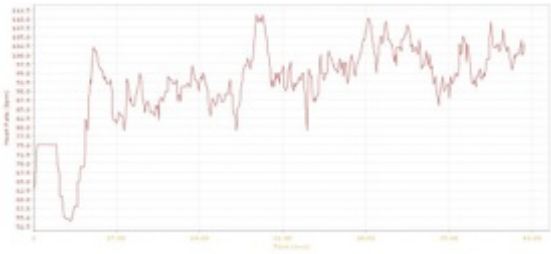
GAYE Lalya, HOLMQUIST Lars Erik, « Performing Sonic City: Situated Creativity In Mobile Music Making », in *Leonardo Locative Media Special*, Vol. 14 Issue 3, juillet 2006
[http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/lgaye.html]

YURY **GITMAN**

My Beating Blog (2006)

Yury Gitman est designer, inventeur, artiste et enseignant. Ses projets, comme noderunner.com, magicbike.net, and evill.net, mettent en œuvre les réseaux WiFi, le web, le détournement d'équipements informatique dans l'espace public. Il a fondé le Banana Lab Design en 2005 avec Jennifer Dopazo où ils créent des objets simples et ludiques, qui cultivent son attirance pour le farfelu et le merveilleux.

[http://bananadesignlab.com/]
[http://www.magicbike.net/]
[http://www.mybeatingheart.com/yury/index.html]



Yuri GitmanMorning Walk in the Park , 24 juin 2006
Source : [http://turbulence.org/Works/beatingheart/blog/2006/06/]

My Beating Blog est une tentative d'incarnation du blog. L'artiste bloggeur porte en permanence dans la journée un moniteur de rythme cardiaque et un capteur GPS. Les événements qu'il rapporte dans son blog son accompagnées de photographies, mais aussi des transcriptions de son rythme cardiaque au moments où il les vivait ainsi qu'un relevé de ses données GPS.

Yury Gitman questionne dans ce travail les données privées, l'exhibitionnisme, le voyeurisme émergent alors que la blogosphère est imprégnée de données biologiques et des technologies de géolocalisation.

[http://turbulence.org/Works/beatingheart/blog/]

PETE **GOMES (1)**

Here, Here and Here (2002)

Le travail de Pete Gomes est intrinsèquement lié à l'émergence et au développement de l'internet et de l'ordinateur individuel. Il s'est constitué parallèlement au développement du net.art et des arts numériques et en suit la trajectoire et l'esthétique dans leur réflexion progressive sur les potentiels artistiques des technologies émergentes.

Il a fondé Mutantfilm, une société de production indépendante, en 1997.

Pete Gomes, Here, here and here, vue de la performance, ICA, 2002.
Source : [http://www.mutantfilm.com/node/8]

Here, here and here est une performance d'une heure pendant laquelle Pete Gomes a dessiné à la craie la copie d'écran de son récepteur GPS devant le seuil de l'Institut d'Art Contemporain de Londres, transposant ainsi sur le sol une information numérique qui met en abîme la situation géographique du bâtiment. Les heures, minutes et secondes sur l'écran du GPS ont été les dernières choses à avoir été écrites et ont conclu la performance.

La performance a été enregistrée en format DV.

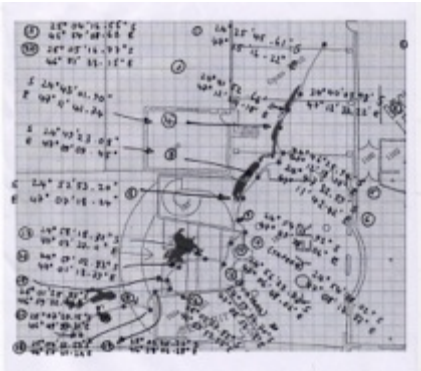
[http://www.mutantfilm.com/node/8]

PETE **GOMES (2)**

Littoral Map (2006)

Le travail de Pete Gomes est intrinsèquement lié à l'émergence et au développement de l'internet et de l'ordinateur individuel. Il s'est constitué parallèlement au développement du net.art et des arts numériques et en suit la trajectoire et l'esthétique dans leur réflexion progressive sur les potentiels artistiques des technologies émergentes.

Il a fondé Mutantfilm, une société de production indépendante, en 1997.



Pete Gomes, Littoral Map, Littoral Map Data, 2006.
Source : [http://www.mutantfilm.com/node/36]

Littoral Map consiste en la transposition de la représentation cartographique de la dernière forêt littorale du sud de Madagascar, dont l'existence est menacée par un projet d'exploitation minière, dans, et à l'extérieur du bâtiment qui abrite la galerie Plimsoll à Hobart en Tasmanie.

Le dessin est réalisé à l'échelle du bâtiment et transposé sur le plan du bâtiment, en utilisant le sol mais aussi les éléments architecturaux, à partir de la mise à l'échelle d'images satellites aériennes. Sur ce dessin à l'échelle, sont déterminés 20 ponts spécifiques qui sont ensuite mesurés par un GPS. Ces points, sont inscrits sur le dessin, accompagnés des coordonnées calculées par le GPS dans la Galerie. La carte fait alors coïncider et dialoguer des lieux à la fois présents et distants, et met en évidence l'urgence d'une situation qui met en danger l'un des patrimoines écologiques le plus importants de la planète et menace ses habitants et leur culture.

[http://www.mutantfilm.com/node/36]

PETE **GOMES (3)**

Location, location, location (2004)

Le travail de Pete Gomes est intrinsèquement lié à l'émergence et au développement de l'internet et de l'ordinateur individuel. Il s'est constitué parallèlement au développement du net.art et des arts numériques et en suit la trajectoire et l'esthétique dans leur réflexion progressive sur les potentiels artistiques des technologies émergentes.

Il a fondé Mutantfilm, une société de production indépendante, en 1997.

Pete Gomes, Location, location, location, image extraite de la video, 2004.
Source : [http://www.mutantfilm.com/node/31]

Pour *Location, location, location*, Pete Gomes a dessiné à la craie pendant 7 heures, sur le trajet d'environ 1 km qui le séparait de la Galerie Event Network (à partie de la station de métro Bethnal Green), les informations que lui donnait son récepteur GPS sur le sol et les murs de la ville. Ses dessins situent des points de repères anecdotiques, trace les limites immatérielles du système de positionnement géographique dans l'environnement urbain. Cette performance ouvre sur un questionnement plus qu'elle n'apporte des réponses. Elle ne fait pas l'apologie des technologies de géolocalisation mais constate les échappées conceptuelles, les potentiels à venir de la façon dont l'expérience sensible de nos mouvements dans un paysage pourraient modifier notre présence, nos pensées, nos idées et nos sentiments.

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

ALEX **JARRET** (INIT.)

Degree Confluence Project (2003)

Degree Confluence Project, « Cuba, 23 degrees north, 83 degrees west, the confluence from 20m. »

http://www.confluence.org/photo.php?visitid=17466&pic=1

Une confluence est un lieu de rencontre. À cet égard, il peut être aussi celui où se rejoignent un méridien et un parallèle. Le projet propose à tout usager équipé d'un récepteur GPS de visiter les lieux situés aux points de confluence formés par la rencontre de méridiens et de parallèles entiers (comme 43°00'00"N 72°00'00"W par exemple). 64,442 confluences possibles sont recensées, réparties en trois catégories : terre (21543), eau (38409) glace (4490).

Chaque point de confluence, qui doit être approché d'au moins 100 m, est documenté par des photographies et des récits postés par ses visiteurs sur le site web du projet. Ce n'est qu'à ces trois conditions que la visite est considérée comme complète.

Certaines confluences ont été visitées plusieurs fois, notamment en Amérique du nord et en Europe, laissant parfois apparaître des changements ou des évolutions. D'autres, parce qu'ils sont difficilement accessibles, sont encore en attente de leurs visiteurs.

http://www.confluence.org/

JEFF **KNOWLTON (1)**, NAOMI SPELLMAN, BRANDON STOX

The Interpretive Engine for Various Places in the World (2006)

34 North 118 West est un collectif d'artiste composé de Jeff Knowlton (théoricien, artiste et enseignant), Naomi Spellman (artiste des médias, vidéaste, graphiste et enseignante) Brandon Stox et Jeremy Hight (écrivain et poète). Leur pratique s'ancre dans des lieux qu'ils expérimentent par des formes narratives médiatées par des outils numériques. Cette mise en relation du récit et de la technologie constitue l'outil performatif de l'œuvre, le processus de création de forme. Le récit du passé produit des gestes dans le présent, corps et lieu agissent réciproquement l'un sur l'autre dans une relation de conscience de la présence aux lieux et de leur topologie.

[http://34n118w.net/]

34 North 118 West, The Interpretive Engine for Various Places in the World, The control room at the Rue du Telegraphe in Paris.
Source : [http://engine.34n118w.net/WEBS/LINKS.html]

The Interpretive Engine for Various Places in the World est une narration générative dont le récit est spécifique au lieu de sa mise en œuvre. Des ressources cartographiques et astronomiques associées à des données environnementales forment une passerelle entre l'histoire et le lieu physique. Le récit, raconté par six narrateurs, est inspiré de l'histoire des télécommunications et de l'industrie du transport et des mouvements philosophiques, théologiques et sociaux qui l'ont accompagnés. L'histoire se divise en trois chapitres, répartis dans trois lieux. Le premier chapitre, Santa Fe Depot, est disponible partout et à tout moment via une connexion internet. Les deux autres chapitres sont accessibles seulement par des connexions WiFi situées dans les lieux leur correspondant (the Fulton Mall and the Revue Café on East Olive St in Fresno).

[http://engine.34n118w.net/]

JEFF **KNOWLTON (2)**, NAOMI SPELLMAN, BRANDON STOX

Mining The Urban Landscape (2002)

34 North 118 West est un collectif d'artiste composé de Jeff Knowlton (théoricien, artiste et enseignant), Naomi Spellman (artiste des médias, vidéaste, graphiste et enseignante) Brandon Stox et Jeremy Hight (écrivain et poète). Leur pratique s'ancre dans des lieux qu'ils expérimentent par des formes narratives médiatées par des outils numériques. Cette mise en relation du récit et de la technologie constitue l'outil performatif de l'œuvre, le processus de création de forme. Le récit du passé produit des gestes dans le présent, corps et lieu agissent réciproquement l'un sur l'autre dans une relation de conscience de la présence aux lieux et de leur topologie.

[http://34n118w.net/]

34 North 118 West, Mining the Urban Landscape, Source : [http://34n118w.net/34N/]

Mining the Urban Landscape est une narration générative sous forme de promenade sonore urbaine dans des espaces délaissés de Los Angeles. Les errances des participants, munis de tablettes numériques équipées de GPS et d'écouteurs y déclenchent les fantômes sonores d'une autre ère. Les rues, les immeubles et les fragments cachés racontent leur histoire, celle de Freight Depot dans le centre ville de Los Angeles. Témoins de l'histoire et du mythe des chemins de fer jusqu'à aujourd'hui, les sons et les voix qui dérivent autour du marcheur relatent comment, au début du siècle, de fers furent les premières infrastructures de transports transnationales. *Mining the Urban Landscape* se joue sur un tablet PC équipé d'une carte GPS et d'écouteurs. Le GPS capte la position du marcheur pour déterminer le déroulement du récit qui dévoile le passé industriel de Los Angeles .

« 34 North 118 West va au delà des précédentes expérimentations artistiques qui mettent en œuvre les technologies numériques de géolocalisation en combinant l'usage innovant du GPS à la richesse du contenu culturel. Le projet permet au public de découvrir des fragments de l'histoire cachée de Los Angeles pendant qu'il navigue dans les profondeurs stratifiées de l'espace le plus poétique du centre-ville » (Lev Manovitch)

[http://34n118w.net/34N/]

Expositions

Art in Motion Festival, Los Angeles.

LA Freewaves Festival, Los Angeles.

Textes et documents de référence

HIGHT Jeremy, « Narrative Archaeology: Reading the Landscape », in *The Work of Stories*, MIT 4, 6-8 mai 2005

[http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/hight.pdf]

HIGHT Jeremy, *Malleable World.*
[http://www.neme.org/1246/malleable-world]

SPELLMAN Naomi, *The Performative and the Political in the Context of Locative Media*, American Association for Geographers Conference, Chicago, 12 mars 2006.

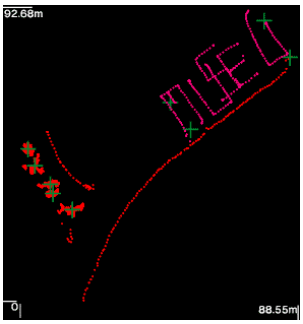
[http://34n118w.net/homecontents/AAG_Mashup.rtf]

LAURA **KURGAN**

You Are Here (Museu) (1995)

Laura Kurgan est architecte et enseignante à la Columbia University's Graduate School of Architecture et dirige le département des Visual Studies et du SIDL (Spatial Information Design Lab). Son agence, située à New York, mène un travail transdisciplinaire où se côtoient l'architecture traditionnelle, le design, l'information et la communication, mêlés d'un fort engagement public et politique. Beaucoup de ses projets impliquent la technologie GPS, notamment à partir des images satellites haute résolution enregistrées depuis les années 60 et déclassées par le gouvernement américain en 1995.

[http://www.l00k.org/]



Laura Kurgan, You Are Here, « Nine points, two lines and five letters, stationary and mobile GPS receiver on roof above Museu d'Art Contemporani de Barcelona. »
Source :[http://www.l00k.org/you_are_here_proj/html/map_b.htm.

Dans *You Are Here : Museu*, Laura Kurgan interroge l'espace d'information par sa mise en relation avec l'espace architectural. Architecte de formation, elle se sert des repères qui définissent l'espace architectural, sa qualité d'espace mesurable situé dans l'environnement physique, ses limites et ses unités de mesures pour questionner celui du cyberespace. Comment peut-il s'appréhender d'un point de vue matériel, quelles sont ses limites, ses unités de mesure, ses conditions d'habitabilité ? L'argument promotionnel du GPS le donne comme la solution ultime à la perpétuelle question de savoir où l'on est. Or, ces appareils ont longtemps contenu en eux-mêmes l'impossibilité technique de définir précisément la localisation d'un simple point.[10]

Deux mois avant le début de l'exposition, Laura Kurgan avait tracé une trame, faite de lignes et de points, dessinant le mot "MUSEU" sur le toit sur musée. Équipée d'un récepteur GPS, l'artiste a effectué le parcours correspondant à cette trame, en restant immobile pendant dix minutes tous les cinq points. L'installation expose les traces GPS de ce parcours, sous forme de dessins et de pochoirs muraux accompagnés par la production en temps réel des informations de positionnement du bâtiment issues d'un capteur situé sur ce même toit.
Sur le toit du musée, la grille rigoureuse élaborée par Richard Meier qui articule les percées, délimite l'espace d'un mot virtuel : MUSEU. La structure du mot est construite dans le bâtiment, comme les caractères latents de l'écran à led d'une horloge numérique. Point par point, les données GPS sont transformées en un mot qui nomme le bâtiment et l'institution. Deux styles d'inscription s'entrecroisent, deux conventions de description ou d'interprétation : les coordonnées précises du bâtiment et les lettres du nom, de l'institution.
Les tracés GPS obtenus alors qu'elle est en mouvement, bien qu'un peu déformés, demeurent assez fidèles à la trame initiale. En revanche, les moments d'arrêts produisent une constellation de points disséminés dans un espace beaucoup plus large que celui réellement occupé. L'instrument sensé mesurer un point ou un trajet précis, révèle en fait un espace de l'ordre de l'errance et du doute. C'est cette ironie que Laura Kurgan cherche à révéler dans son travail, cette désorientation inhérente à un espace dont émerge des instruments d'orientation.

http://www.l00k.org/youarehere/you-are-here-museu

[10] Lorsque Laura Kurgan a réalisé son installation, le département de la défense du gouvernement américain n'avait pas encore mis fin à la dégradation volontaire du signal (selective avaibility), supprimé en mai 2000. La précision des GPS s'est donc accrue depuis cette date, et l'artiste n'obtiendrait pas les mêmes résultats aujourd'hui. Cependant, l'argument demeure valable en raison des nombreux paramètres qui dégradent encore aujourd'hui la précision des GPS : paramètres externes comme la météo, géométrie satellitaire, visibilité des satellites, ou internes comme la sensibilité des antennes, la vitesse de traitement ou l'algorithmes de corrections embarqués dans l'appareil.

Expositions

You Are Here : Information Drift, StoreFront for Art and Architecture, New York, 12 mars – 16 avril 1994

You Are Here : Museu, MACBA, Barcelone, 1995

You Are Here : One Mile Zone, Banff Center for the Arts, 1999

Textes et documents de référence :

KURGAN Laura, *Laura Kurgan: You are Here*, TPI-NGS Journal, juin 1998
[http://www.thephotographyinstitute.org/journals/1998/laura_kurgan.html]
[http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130]
KURGAN Laura et COSTA Xavier, *You are Here: Architecture and Information Flows*, MACBA, 1995 Museu D'Art Contemporani, Barcelona.
« You Are Here (architecture, computing, satellites) », in YOUNGER Cheryl , *Public Art and Public Space*, Proceedings of the American Photography Institute, National Graduate Seminar, New York: NYU Tisch School of the Arts, 1999
Public Penetration : Issues of Voyeurism, Surveillance and Contemporary Public Art, discussion with Dennis Adams, Tony Labat, and Julia Scher. TPI-NGS Journal, juin 1998.
[http://www.thephotographyinstitute.org/journals/1998/public_penetration.html]
KURGAN Laura, « You Are Here: Information Drift » in Assemblage 25, Dec.1994.
SERRA, Catalina, « Un museo para el arte del siglo XXI », El Pais, 26 November 1995.

PAULA **LEVINE (1)**

Shadows of Another Places (2004/2006-2008)

Paula Levine est artiste des Locative Media. Ses projets actuels interrogent la nature des lieux par la révélation de dynamiques cachées. Ils mettent en œuvre le web, la cartographie et le GPS pour reformuler la nature des liens entre le global et le local, entre les espaces narratifs et les espaces physiques, entre la géographie urbaine et l'histoire culturelle et sociale de la ville.

[http://paulalevine.net/]

Paula Levine, Shadows of Another Places, « Baghdad < -- > San Francisco », vue de l'interface graphique (copie d'acran) Source :[http://paulalevine.net/projects/shadows%20from%20another%20place/shadows.html]

Shadows of Another Places est une série de « cartes hypothétiques », dont l'expérience se partage entre le web et les lieux, qui superposent deux zones distinctes et distantes afin de questionner l'hypothèse de la transposition de l'impact des changements culturels et politiques d'un lieu sur un autre. Le projet propose une autre lecture des conflits militaires et politiques en les projetant dans un imaginaire territorial où le lointain se replie sur le proche, où la distance et la proximité géographique et corporelle sont réévaluées à l'aune de la sphère nouvelle que forment les médias géolocalisés. Il redistribue le familier et le quotidien pour créer des sites à la fois imaginaires et physiques, où les événements locaux et distants peuvent être perçus et vécus de façon simultanée et qui reflètent étroitement l'expérience de ce que l'auteur nomme « l'interlocalité ».[11]

Bagdhad < - > San Francisco, 2004.
La médiatisation des opérations de bombardement en Iraq a révélé à Paula Levine l'émergence de nouveaux médias, venant se superposer sur d'autres, plus anciens, comme les journaux, la télévision et la radio. Selon elle, ces derniers tendent à masquer notre dépendance accrue à de nouvelles formes de technologies de l'information. De la même manière, l'expérience quotidienne du lieu se modifie alors que les technologies dissolvent les marqueurs et les repères de la localisation.
Paula Levine éprouve un sentiment de « dislocation spatiale » alors qu'elle vit, depuis les Etats-Unis, les opérations de bombardement sur l'Iraq de l'armée américaine. Malgré l'intention souvent annoncée comme telle des médias de « faire vivre » en direct les événements, et malgré la connexion permanente, l'espace physique entre San Francisco et Baghdad demeure invariable et suffisant pour absorber l'impact réel de l'invasion. Le GPS et la carte dynamique sont alors utilisés, dans une perspective qui les opposent aux « anciens » médias de communication, comme les instruments qui effondrent l'espace entre deux lieux distants.

---

[11] « I have come to think of these as *interlocational* maps. The word, *interlocation*, describes the position or space represented in these overlays. The word is composed of *inter*, suggesting *between* or *among*, and *locus*, meaning *place*. *Interlocation* brings to mind something taking place between locations, which describes these mappings quite accurately. The maps reflects not only an overlaying of one site upon another, but they also visualize the space that exists as the result of that overlay, conceptually moving between one site and the other. Interlocation is the space that arises through this transposition of on place upon another. It allows relationships between distant places to be simultaneously realized and offers an extended sense of relatedness. »
« J'ai commencé à y penser comme à des cartes *interlocales*. Le mot, *interlocalité*, décrit une position ou un espace représenté dans ces superpositions. Le mot est composé de *inter*, qui évoque *entre* ou *parmi*, et de *locus*, qui désigne le *lieu*. L'interlocation évoque quelque chose qui se trouve entre les lieux, ce qui décrit assez précisément ces cartes. Elles reflètent non seulement la superposition d'un lieu sur un autre, mais visualisent l'espace qui existe comme résultat de cette superposition, qui se déplace conceptuellement d'un site à l'autre. L'interlocalité est l'espace qui émerge de cette transposition d'un lieu sur un autre. Il permet aux relations entre des lieux distants d'être à la fois réalisée et étend le sens de la relation. »
LEVINE, Paula, « Shadows from another place : transposed place », Conférence, MIT 4, *The work of stories*, 6-8 mai 2005. [http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/levine.pdf]

Carte hybride composée de la transposition des sites des premières attaques américaines sur Baghdad en mars 2003 sur San Francisco. Chaque lieu impacté dans San Francisco abrite un geocache, qui contient un document d'information à propos du projet et du site web, et un article de Ward Harkavy, journaliste au *Village Voice* intitulé « The Iraq War – Roll Call of the U.S. Dead : Day by Day, Death by Death » contenant la liste complète des noms des personnels américains morts pendant la guerre entre le 1er mai 2003 et le 19 mars 2004, en dépit des déclarations du Président Bush le 1er mai 2003 : « La majeure partie des opérations de combat en Iraq ont pris fin. Dans la bataille d'Iraq, les Etats-Unis et leurs alliés ont dominé les combats ».
« (…) major combat operations in Iraq have ended. In the battle of Iraq, the United States and our allies have prevailed ».

Projet lancé en avril 2004, 1 an après l'invasion de l'Iraq par les Etats-Unis.

http://paulalevine.net/projects/shadows%20from%20another%20place/shadows.html

Deuxième pièce de la série *Shadows of Another Place*, *The Wall* en reprend la forme de carte dite « hypothétique » qui superpose deux territoires distants l'un sur l'autre.
En 2002, le gouvernement Israelien entreprend la construction d'un mur de sécurité entre Israël et les territoires palestiniens en réponse à une série d'attentats commis en Israël. Depuis le début de sa construction, le tracé parfois arbitraire du mur a suscité beaucoup de controverses et a largement influencé la vie quotidienne des habitants des zones traversées.
Paula Levine a entrepris une série de voyages sur place, où elle a assisté à la construction du mur et a filmé et interviewé les habitants des zones traversées.
Ce projet traite un segment du mur d'environ 15 miles situé entre Abu Dis au sud et Qalandiya au nord.
Le projet est constitué de trois éléments :
- un site web comprenant une carte à partir de laquelle on accède à des contenus vidéos localisés
- la superposition de la zone traitée et de villes américaines et canadiennes qui créent les points de repère pour
- des marches géolocalisées pendant lesquelles le public accède à des contenus vidéos

http://TheWall.name/

Expositions

[Baghdad <-> San Francisco]
Transposing Geographie : Mapping on the Internet, ImageFestival, 2006, Toronto.

[TheWall]
ISEA 2009, Belfast.
Cartographic Imagination, An Atlas, 19sept. - 15 oct. 2009, Fine arts Gallery, San Francisco State University.

Textes et documents de référence

LEVINE Paula, « Shadows from another place: transposed space », MIT4, *The Work of Stories*, 6-8 mai 2005, Cambridge, Massachusetts.
[http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/levine.pdf]

LEVINE Paula, « The Wall», MIT6, *Stone and Papyrus, Storage and Transmission* 24-26 avril 2009, Cambridge, Massachusetts.
[http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Levine.pdf]

PAULA **LEVINE (2)**

Signature (2006)

Paula Levine est artiste des Locative Media. Ses projets actuels interrogent la nature des lieux par la révélation de dynamiques cachées. Ils mettent en œuvre le web, la cartographie et le GPS pour reformuler la nature des liens entre le global et le local, entre les espaces narratifs et les espaces physiques, entre la géographie urbaine et l'histoire culturelle et sociale de la ville.

[http://paulalevine.net/]

Paula Levine, Signature, vue de l'installation, Sonoma County Museum, 2006.
Source :[http://paulalevine.net/projects/signature/signature.html]

Signature est une installation conçue pour l'exposition commémorative du centenaire du tremblement de terre qui a ravagé le Comté de Sonoma, Californie, en 1906, organisée par le Sonoma County Museum en 2006.
Si le mot signature désigne communément une marque personnelle tracée par la main sur le papier, une « signature sismique » est aussi ce qui désigne les ondes caractéristiques d'un tremblement de terre.
Portrait de l'histoire sismique, ainsi qu'elle s'inscrit dans la vie et le paysage du lieu. L'installation met en jeu diverses formes mémorielles de l'événement : une photographie de l'une des rues principales de Santa Rosa, Rodgers Fault, dévastée, l'enregistrement du récit des survivants et la signature sonore du séisme, obtenue à partir de la conversion de son graphe sismique. Mais cette mémoire se rappelle aux visiteurs dans l'action d'un présent qui la met en scène, comme pour mieux déjouer le lieu et les temps des événements. Le proche et le lointain temporel et géographique, le visible et l'invisible, entrent en collision. La carte actuelle des lieux, projetée au mur, semble se disloquer sous la force des ondes sismiques chaque fois que le son du séisme et les voix de ses survivants se diffusent. Ces images et ces sons sont en fait contrôlés par un programme relié à un récepteur GPS qui les déclenche à chaque fois qu'un satellite survole la zone du séisme.
« Comme une histoire qui répudie le passé, *Signature* révèle les mouvements entre le passé et le présent, le visible et l'invisible, comme si chacun refusait de rester convenablement à sa place. »[12]

http://paulalevine.net/projects/signature/signature.html

Expositions

Force of Nature : the 1906 Earthquake in Sonoma County, 22 avril – 9 juillet 2006, Sonoma County Museum, Santa Rosa.

Textes et documents de référence

GILES, Gretchen, *Traces of presence*, The Bohemian Revue, Sonoma, avril 2006
[http://www.bohemian.com/northbay/traces-of-presence/Content?oid=2181170]

[12] « Like history that repudiates the past, *Signature* marks the movements between what is past and present, visible and invisible, as each refuse to remain conveniently fixed in place. »
[http://paulalevine.net/projects/signature/signature.html]

PAULA **LEVINE (3)**

Speaking Here (2004)

Paula Levine est artiste des Locative Media. Ses projets actuels interrogent la nature des lieux par la révélation de dynamiques cachées. Ils mettent en œuvre le web, la cartographie et le GPS pour reformuler la nature des liens entre le global et le local, entre les espaces narratifs et les espaces physiques, entre la géographie urbaine et l'histoire culturelle et sociale de la ville.

[http://paulalevine.net/]

Paula Levine, Speaking Here, Banff Center, Alberta
Source :[http://paulalevine.net/projects/speakinghere/speakinghere.html]

Paula Levine a conçu *SpeakingHere* pendant sa résidence au Banff Center à Alberta, en 2004. Touchée par le paysage qui s'étendait au delà de la fenêtre de son studio, elle entreprend des recherches sur l'histoire du site, les langues que l'on y parle, son évolution géographique et culturelle. Chaque jour, à partir d'un même lieu, elle filme un court plan panoramique de ce paysage.
Elle demande alors à neuf des artistes en résidence, chacun parlant une langue différente, de décrire à leur tour le paysage qu'ils voyaient par sa fenêtre.
Ces enregistrements sonores et visuels ont alors été « embarqués dans le paysage », rendus accessibles au public équipé d'un ordinateur et d'un récepteur GPS alors qu'ils déambulent dans les lieux.
Cette pièce met en regard l'impossibilité implacable de jamais connaître un lieu, dont l'histoire et la présence dépassent toujours la portée de la perception humaine et la persistance avec laquelle nous continuons malgré cette incomplétude, à tracer nos propres chemins, limités et imparfaits, pour habiter les espaces qui nous entourent.

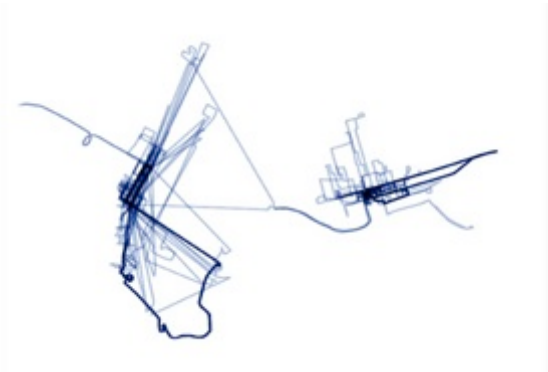
http://paulalevine.net/projects/speakinghere/speakinghere.html

GWEN **MAC GREGOR (1)**

3 months Toronto / New York (2004)

Gwen MacGregor est une artiste canadienne, spécialisée dans les installations et les vidéos. Elle observe dans son travail le temps qui passe, comment il modèle les petits drames et les situations inattendues. Elle travaille depuis 2008 avec Sandra Rechico.

[http://cargocollective.com/MacGregorRechicoProjects]
[http://www.jessicabradleyartprojects.com/artists/gwen_macGregor/show]



Gwen MacGregor, 3 Month Toronto / New York, image extraite de la vidéo
Source : [http://www.jessicabradleyartprojects.com/artists/gwen_macGregor/image?image_id=110]

« *3 Months New York/Toronto* est une courte animation (1', format dv), premier élément d'une série de travaux utilisant des informations données par le système GPS. Pendant trois mois, Gwen MacGregor a déambulé, au gré de ses activités, dans les rues de New York et de Toronto. Des trajets captés, traqués au GPS et qui, dans ce film, sont restitués. L'écran est coupé en deux. A gauche, apparaissent les tracés New-Yorkais. A droite, ceux de Toronto. Ajour après jour, seconde après seconde, un chemin s'inscrit sur l'écran puis disparaît pour ne laisser qu'une emprunte effacée, fantomatique. Un dessin alambiqué, seulement dépendant de la géographie de chaque ville, et au travers duquel transparaît les répétitions et les changements quotidiens. L'empreinte des moments ordinaires. »

(Texte de présentation du catalogue des Rencontres Internationale Paris/Berlin 2006.)

[http://www.techkwondo.com/projects/bedouin/index.html]

Expositions

Rencontres Internationales Paris/Berlin, 2006.
[http://www.art-action.org/site/fr/catalog/archive/06/index_lmn.htm]

Cartographies#1, Galerie Ho, 26 avril – 19 mai 2007, Marseille.

GWEN **MAC GREGOR (2)**, SANDRA RECHICO

Floppy Map, Data (Münster) (2008)

Gwen MacGregor est une artiste canadienne, spécialisée dans les installations et les vidéos. Elle observe dans son travail le temps qui passe, comment il modèle les petits drames et les situations inattendues. Elle travaille depuis 2008 avec Sandra Rechico.

[http://cargocollective.com/MacGregorRechicoProjects]
[http://www.jessicabradleyartprojects.com/artists/gwen-macgregor/show]

Gwen MacGregor, Sandra Rechico, Floppy Map (Montréal), vue de l'installation, Galerie B312, Montréal, 2009.
Photo credit: Paul Litherland
Source : [http://cargocollective.com/MacGregorRechicoProjects/Maps-in-Doubt]

Floppy Map (Montréal) et *Data (Münster)* font partie de la série *Map in Doubt. Map in Doubt* met en œuvre l'intérêt conjoint des artistes pour l'enregistrement de leurs traces GPS et consiste en une série de pièces qui interprètent de façon différente les données GPS collectées dans Toronto, Montréal, Münster et Kassel lors de leurs voyages récents. Ce travail pose un regard critique sur les hypothèses, répandues mais peu analysées, qui questionnent la surveillance des espaces habités, sur ce qui doit être cartographié précisément ou objectivement.

Pour *Floppy Map*, les artistes ont enregistré leur mouvements par GPS pendant qu'elles se trouvaient à Montréal pendant la même période en 2007. Le projet se présent sous la forme d'une installation où leurs trajets ont été reproduits en bandes de silicones de couleurs distinctes suspendues au mur mais épinglées de façon très éparse de façon à laisser la gravité agir et affaisser le plan.

Data (Münster) se présente sous la forme d'un dyptique (impressions numériques) qui expose la méthode suivie par Sandra et Gwen pour enregistrer leurs mouvements dans les villes qu'elles traversent : la longue liste des coordonnées enregistrées par le GPS d'un côté et le carnet sur lequel Sandra notent tous ses déplacements à la main.

[http://cargocollective.com/MacGregorRechicoProjects/Maps-in-DoubtExpositions]

Expositions

Mercer Union, 24 oct. 2008 – 29 nov. 2008, Toronto.
[http://www.mercerunion.org/show.asp?show_id=605]

Galerie B132, 2009, Montréal

EVA & FRANCO **MATTES (1)**

A Self Surveillance System for Complete Digital Transparency (2000-2002)

Eva et Franco Mattes est un couple d'artistes activistes et provocateurs dont le travail cherche à révéler les vérités cachées de la société contemporaine. Ils manipulent ou pratiquent aussi bien l'esthétique des jeux vidéos que les technologies des réseaux, la vidéo ou l'intervention dans l'espace public, notamment pour y dénoncer l'emprise commerciale de la publicité.

[http://www.0100101110101101.org/]

Eva & Franco Mattes, Vopos, Logo
Source :[http://www.0100101110101101.org/home/vopos/index.html]

A Self-surveillance System for Complete Digital Transparency est un projet pour lequel Eva Et Franco Mattes ont mis en oeuvre le potentiel de surveillance de trois réseaux : GSM, Internet et GPS donnant lieu à trois projet, *Sound*, *Vopos* et *Life Sharing*.

Life Sharing et *Vopos* sont les deux étapes d'un projet global initié en 2000 intitulé *Glasnost*, qui consistait à contrôler et à rendre public en temps réel la plus grande quantité de données concernant un individu.

Life Sharing, actif de 2000 à 2003, interrogeait radicalement le concept de la propriété intellectuelle et les contradictions de l'intimité à l'ère de la technologie de l'information. Pour ce projet les Mattes donnait à n'importe quel utilisateur un accès libre et permanent à leur ordinateur : les programmes, le système, le bureau, les archives, les outils, les projets en cours et même le mail privé étaient publics. Pour *Vopos*, ils ont porté pendant un an (2002) un transmetteur GPS, envoyant leur coordonnées à leur site web. Un logiciel a dessiné leur position exacte sur une carte géographique numérique, établissant le chemin qu'a tracé tous les mouvements du couple nomade. Les informations sont disponibles sous forme de cartes accessibles par date.

Pour *Sound*, ils ont mis leur téléphone sous contrôle pendant un mois. Tous les usagers d'internet avaient un accès en temps réel à n'importe quelle conversation téléphonique à travers un site web. Les fichiers ont été manipulés par le collectif artistique de musique expérimentale *Negativeland* qui ont remisé et samplé les conversations dans un morceau intitulé *What's this noise ?*

[http://0100101110101101.org/home/vopos/index.html]

Textes et documents de référence

GRZINIC Marina, *A Hole in the Brain of the Machine*, Gallery 9, Walker Art Center, 2000
[http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/]

FULLER Matthew, *Data-Nudism, An interview with 0100101110101101.org about life_sharing*, Gallery 9, Walker Art Center, 2000
[http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/]

Expositions

Walker Art Center, nov. 2000
[http://gallery9.walkerart.org/]

SHAWN **MICALLEF**

[Murmur] (2003)

Shawn Micallef est journaliste et écrivain. Il est rédacteur en chef de la revue Spacing *et chroniqueur pour Eye Weekly. Il écrit pour plusieurs médias sur la ville, la culture, l'architecture, l'art et la politique. Il enseigne également à l'Ontario College of Art and Design.*

Shawn Micallef, [Murmur], Richmond, Toronto
Source : [http://www.visiblecity.ca/index.php/artists/95-shawn-micallef]

[murmur] est un projet de documentaire historique sonore qui enregistre et diffuse des récits en relation à des lieux géographiques spécifiques. Il retransmet les histoires personnelles marquantes et les récits singuliers des habitants à propos des lieux de leur quartier.

Dans chacun des lieux évoqués dans ces récits, un signe *[murmur]* est installé, accompagné d'un numéro de téléphone qu'il suffit d'appeler pour entendre le récit. Le participant s'engage alors dans l'expérience physique du lieu en se trouvant exactement là où le récit s'est déroulé.

La concrétion de ces récits forme une histoire, alternative, issues des voix souvent négligées par les histoires officielles de la ville. Si l'histoire officielle des gratte-ciels, des stades ou d'autres points cardinaux de la ville est connue, *[murmur]* cherche à rendre audible la voix intime des quartiers qui raconte les histoires quotidiennes qui fabriquent aussi la ville.

L'ensemble des récits collectés sont disponibles en ligne mais leur sens ne prend réellement prend corps que dans les détails révélés par la marche de l'auditeur guidée par l'écoute du récit sur les lieux. Dans la conversation instaurée par *[murmur]* entre le passé, le lieu, le présent et l'auditeur, ce dernier développe une intimité nouvelle avec le lieu et l'histoire se complète d'une multitude de voix nouvelles.

Tous les habitants d'un quartier sont encouragés à participer et à contribuer au projet, afin que les voix de *[murmur]* en reflètent bien la diversité qui façonne l'identité du quartier.

Le projet a été développé dans sa version initiale avec l'assistance du CFC Media Lab, Toronto et en collaboration avec James Roussel (concept) Gabe Sawhney (concept et direction technique) et Isako Shigekawa (graphisme).

[http://www.murmurtoronto.ca/]
[http://www.murmure.ca/]
[http://www.murmurvancouver.ca/]

Expositions

Kensington Market, Toronto, 2003

Chinatown, Vancouver, 2003

St. Laurent Boulevard, Montreal, 2003

Toronto, Calgary, San Jose, 2004 – 2007

Leith, Edinburgh, 2007

Docklands, Dublin, 2007

Textes et documents de référence

WILKINSON Anna, « Review of [murmur] by Micallef et al » in Oral History Forum n°29, Special Issue *Remembering Family, Analysing Home : Oral History and the Family*, 2009.

[http://www.oralhistoryforum.ca/index.php/ohf/article/view/35/58]

O'DONOVAN Caitlin, « Murmurings : An interview with members of the [murmur] collective », in Year Zero One Forum issue#12 : *Psychogeography – Space, Place and Perception*, summer 2003

[http://www.year01.com/archive/forum/issue12/caitlin.html]

SEIKO **MIKAMI** & SOTO ICHIKAWA

GRAVICELLS, GRAVITY AND RESISTANCE (2004)

Seiko Mikami est artiste, elle travaille et enseigne à Tokyo. Son travail traite de la société de l'information et du corps. Depuis 1995 elle produit des installations interactives qui intègrent la notion de perception.

[http://www.idd.tamabi.ac.jp/~mikami/artworks/]

Sota Ichiwaka est architecte, fondateur de Double Negative Architecture. Il travaille depuis 1995 sur l'espace et ses formalisations, ainsi que sur une expérience de l'architecture basée sur les relations entre le corps et le point de vue.

[http://doubleNegatives.jp/]

Seiko Mikami & Soto Ichikawa, Gravicells, Gravity and Resistance, vue de l'installation au YCAM, 2004
Source :[http://www.virtualart.at]

II émerge de *Gravicells* un sens étroitement lié au corps, à sa dimension physique mise en évidence par les règles de gravité. La gravité est un phénomène perçu par l'oreille interne, considérée comme une interface : « the interface itself exists inside us ».
Si la gravité est ce qui détermine l'orientation du corps dans l'espace, elle est aussi ce qui détermine toute organisation spatiale. Le projet rend perceptible le processus dynamique des interactions entre la gravité et la force de résistance sans laquelle elle ne peut être matérialisée. Il rend sensible la démesure de l'écart entre les espaces quotidiens et la masse terrestre et propose une nouvelle perception du corps dans sa mise en relation sensible à la résistance et à la gravité, qui rejoue le dialogue entre corps et espace.
Se présente sous la forme d'une installation composée d'un sol noir de 6mx6m équipé de capteurs dont la surface est parcourue de lignes blanches projetées. En évoluant sur cette surface, le corps du visiteur s'intègre à l'ensemble en devenant surface d'inscription, en modifiant l'organisation de ces lignes et en intervenant sur l'apparence globale du motif qu'elles composent. Les lignes s'éloignent ou se rapprochent les unes des autres formant des motifs proches du moiré, qui renvoient aussi bien au domaine du textile que des interférences ainsi nommées par les physiciens.
Cette surface d'inscription est couplée à un écran qui restitue les mouvements des lignes projetées au sol mais qui affiche également, depuis un capteur positionné sur le toit du bâtiment, les coordonnées GPS de la position de l'installation ainsi que celle des satellites qui traversent son ciel. La technologie GPS est utilisée dans cette installation comme un moyen de l'ancrer dans l'espace, elle introduit la question du point de vue, ancre l'installation dans une réalité spatiale surplombante qui étend la portée de l'installation en dehors de son propre espace.

http://g--r.com/

Expositions

Cette pièce a été produite et exposée au YCAM (Yamaguchi Center for Arts and Media) en mai 2004 avant d'entamer une tournée mondiale d'expositions :
DEAF04, Rotterdam, 9-21 nov. 2004
Transmediale 2005, Berlin, 4-8 avril 2005
Share Festival, Turin, 24 fev. – 1er mars 2005
VIA 05, Maubeuge, 10-20 mars 2005
EXIT 05, Créteil, 30 mars – 9 avril 2005
Ars Electronica 2005, Linz, 1-19 sept 2005
Possible Futures, NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo, 23 nov. – 25 déc. 2005
O.O.H 06 Festival, Centro de Cultura Antiguo Instituto, Gijon, 20 sept. – 29 oct. 2006
Mois Multi, salle Multi et le Studio d'essai de la Coopérative Meduse, Montreal, 22 fév. – 7 mars 2007
EL Medio es la Communicación ElTanque, Espacio Cultural El TAnque, Îles Canaries, 27 mars - 27 juin 2007
Open Space 2008, NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo, 19 avril 2008 – 28 fév. 2009.

Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM],
24 janv. – 9 mai 2010.

Textes et documents de référence

From perceiving cells to the coded individual,
YCAM, janv. 2010
[http://www.ycam.jp/en/art/2010/04/seiko-mikami-ichikawa-gra.html]
Gravicells and Resistance project [site web]
http://g--r.com/

NOGO VOYAGE

Potential City (2004)

Nogo Voyages se présente comme une agence de voyages alternatifs, leurs voyages sont immobiles, ordinaires, fictionnés.

[http://www.nogovoyages.com/]

« L'agence » est composée de :

Stéphane Dégoutin, artiste écrivain chercheur. Ses textes et dispositifs artistiques traitent de « l'humanité après l'homme, de la ville après l'espace public, de l'architecture après le plaisir ». Il vit et travaille à Paris où il enseigne à l'ENSAD.

[http://www.nogoland.com/]

Gwenola Wagon est artiste et vidéaste. Elle réaliste des installations vidéo ainsi que des pièces filmiques et sonores. Elle est Maître de Conférence à l'Université Paris 8.

[http://www.gwenolawagon.com/]

Alex Knapp est architecte et photographe. Son travail questionne les interactions entre la ville et son image, entre sa forme physique et sa marque. Il vit et travaille à New York et à Londres.

Nogo Voyages, Potential City les halles, vue de l'interface mobile
Source :[http://www.nogovoyages.com/potentialcity.html]

« Les projets *Potential City* permettent d'écouter des installations sonores géolocalisées sur différents lieux, comme autant de calques ajoutés au territoire ».
Ils se présentent sous la forme d'une application pour téléphone mobile, qui délivre une interface visuelle et les différentes séquences sonores correspondant au lieu que l'on souhaite parcourir.
Sur place, les plages sonores se déclenchent en fonction de notre position, au fur et à mesure de nos déplacements pendant que sur l'interface visuelle, se superposent sur le plan de la zone à explorer, des cercles translucides qui indiquent les espaces sonores.
Conçu pour « démultiplier le potentiel » d'un lieu, *Potential City* s'énonce contre toute attente comme « un projet architectural » qui projette « une architecture attractive, qui suscite le désir, crée des possibilité d'intérêt urbain ». Un lieu devient alors un « lieu d'expérimentation », qui « introduit du fantastique dans le quotidien. »
La présence sur les lieux est un élément requis, les plages sonores ne fonctionnent qu'en superposition au réel, « le projet ne peut être entendu nulle part ailleurs que sur le site pour lequel il est conçu ». Cette présence, en revanche, est décalée du réel sur les lieux, ceux qui pratiquent l'installation, s'ils foulent un sol partagé, évoluent dans un territoire différent des autres piétons, ils naviguent entre les registres de la présence et de l'absence, « comme une présence fantômatique dans la ville ».

Potential city Les Halles est le premier lieu de la série. Il se déplie dans un mouvement vertical dans ses déclinaisons possibles en « Montagne Sauvage », en « Tour/Souterrain », en « Roller Coaster City » en « Cabine Silence », « Sex Park », « Mega Flunch » ou « Musée du Terrorisme ».

http://www.nogovoyages.com/architecturepotentielle.html

Moillesulaz Échelle 1 est la première œuvre réalisée dans le cadre du projet artistique *Échelle 1, Playing the Landscape*. *Échelle 1* « utilise les technologies mobiles de géolocalisation pour créer des installations sonores in situ pour lesquelles aucune infrastructure n'est nécessaire ». Son but est d'explorer et de questionner des espaces publics qui « possèdent un potentiel particulier » en leur ajoutant une strate sonore.
Le visiteur peut y entendre des textes poétiques, analytiques, ou des pièces sonores liées au territoire qu'il parcourait.
Cette absence d'infrastructure visible sur place et par conséquent la technologie employée prennent une résonnance particulière dans le contexte spécifique de *Moillesulaz*.
Ce projet infiltre, plus qu'il ne s'y installe, la zone entourant le poste frontière du même nom, de chaque côté de la frontière Franco-Suisse. Dans

une interview donnée à l'occasion de la conférence internationale Smart City 2010[13], les auteurs expliquent que ce projet a vu le jour sous cette forme pour se plier dans la contrainte de l'interdiction d'intervenir sur ce territoire : c'est un « projet possible dans un lieu impossible », implanté « sur un territoire qui n'est pas censé le recevoir ».

http://www.nogovoyages.com/moillesulaz.html

Expositions

[Les halles]
Ars Longa, Paris, 6 mai – 12 juin 2009

[Moillesulaz]
Biennale Version Bêta, Centre Pour l'image contemporaine, Genève, 31 oct.- 14 déc. 2008.

[13] http://www.smartcity.fr/ciup/vimeo/interview-nogovoyages-smartcity-2010.html

CHRISTIAN **NOLD**

Bio Mapping (2004-)

« La technologie n'est pas cet instrument neutre et rationnel que l'on dit ; elle apparaît au contraire comme un mélange instable et grisant de contrôle autoritaire et de malice anarchique. Mon approche consiste à me glisser dans l'interstice entre ces deux pôles et d'utiliser ce geste comme un médium pour combiner la liberté du monde de l'art et la capacité d'action du design et de la technologie. Mon but est de construire de nouveaux outils dont émanent de nouveaux possibles et détournements. La première partie de mon travail consiste en une recherche approfondie d'outils technologiques dans le but de dénouer leurs imbrications sociales et politiques. La seconde partie engage la construction d'outils qui construisent le social du bas vers le haut.

Je travaille avec des individus, des groupes, des entreprises et des institutions qui essaient de développer des formes hybrides nouvelles de technologies économiquement et socialement viables. »

Christian Nold

[http://www.softhook.com/]

Christian Nold, *Bio Mapping*, « San Francisco Emotion Map », 2007.
Source : http://www.sf.biomapping.net/index.htm

Le projet Bio Mapping questionne la capacité des technologies d'enregistrer, de visualiser et de partager avec d'autres les états corporels intimes de leurs utilisateurs, et comment ces états émotionnels peuvent être reliés aux territoires pratiqués.

Pour explorer ce sujet, Christian Nold a conçu un petit appareil capable d'enregistrer des données de géolocalisation (grâce à un récepteur GPS embarqué) ainsi que des données biométriques (grâce un capteur GSR[14] embarqué).

Le capteur GSR embarqué dans le dispositif de Nold mesure les variations de niveaux d'humidité sur les doigts de leurs porteurs qu'ils interprète comme des variations d'intensité émotionnelle. Ce processus de mesure repose sur un postulat qui ne cherche pas de confirmation scientifique, c'est un procédé qui permet de mesurer et de générer des données individuelles de façon homogène, qui seront ensuite mises en commun pour constituer un support à l'interprétation et à la discussion collective.

Il met en œuvre ce petit appareil dans des workshops organisés dans différentes villes situées dans différentes parties du monde. Les participants, équipés de leur appareil de mesure, effectuent un parcours pédestre urbain dans un quartier prédéterminé, mais en choisissant eux même leur itinéraire. Une fois de retour sur le lieu d'exposition, les données de géolocalisation et les biométriques enregistrées pendant leur parcours sont récupérées et visualisées dans un logiciel cartographique (le plus souvent Google Earth). Le résultat s'affiche sous forme de tracés colorés dont les pics et les creux indiquent le niveau d'intensité émotionnelle ressenti dans un lieu donné.

Après les workshops, les cartes obtenues sont mises en commun et donnent lieu à des échanges informels entre les participants, qui commentent leurs parcours et en annotent certains points remarquables dans leur expérience. Chacune de ces expériences singulières et leurs annotations sont alors réunies dans une carte collective qui rend compte de la diversité et de la singularité des expériences et des mémoires urbaines : les « Emotion Maps ».

Ces « Cartes Emotionnelles » cherchent à transmettre la teneur des relations entre les émotions et l'espace physique. Elles possèdent trois niveaux de lecture : montrer l'espace sensoriel d'espaces parcourus par des corps et

[14] Galvanic Skin Response Réponse Galvanique de la Peau, ou réponse électro-dermale est le procédé notamment utilisé dans les détecteurs de mensonge

les réponses personnelles aux stimuli visuels, auditifs, olfactif et gustatifs ; visualiser les effets de l'environnement bâti sur l'expérience corporelle de l'espace urbain ; faire émerger un espace social de dialogue et de rencontre.

À chaque workshop correspond une carte émotionnelle au traitement graphique spécifique. Les cartes émotionnelles peuvent être envisagées différemment selon la diversité des points de vue engagés dans chacune des expériences : celui de l'artiste, qui crée un événement et une expérience à partir desquels il produit une oeuvre plastique, celui du participant qui découvre une autre lecture possible de son environnement urbain et peut-être une implication et enfin celui de l'aménageur urbain qui peut en extraire des piste d'analyse et de réflexion

« Greenwich Emotion Map », 2005, 2006

Carte créée par plus de 50 habitants de la péninsule de Greenwich entre octobre 2005 et mars 2006 dans le cadre d'un projet organisé par Independant Photography.

Sur la carte, les lignes noires tracent les trajets participants. La zone plus dense près du centre de la carte montre le point de départ à partir duquel les participants se dispersaient. La surface colorée de la carte représente l'assemblage des données émotionnelles de tous les participants. Les contours connectent les points de réponse individuelles pour former un peau collective qui recouvre l'intégralité de la carte de dégradés d'intensité émotionnelle.

« San Francisco Emotion Map », 2007

Pendant 5 semaines, 98 participants ont pris part au projet dans le cadre d'une série de workshops hebdomadaires. La carte se présente sous la forme d'une série de points qui représentent les trajets des participants dont la couleur reflète une moyenne des données émotionnelles collectives sur une gamme de couleur allant du noir (bas degré d'intensité) au rouge (haut degré d'intensité). Les annotations personnelles des participants apparaissent en blanc, signalées par un cercle localisé de la même couleur.

Commissionné et hébergé par Southern Exposure (association d'artistes à but non-lucratif située dans Mission District).

« Stockport Emotion Map », 2007

Pendant plus de deux mois de l'été 2007, environ 200 personnes ont pris part à six événements publics. La carte restitue les résultats de deux types d'actions : Drawing Provocations et Emotions Mapping. La carte se présente sous la forme d'une représentation au trait de la ville, dessinée de façon naïve et très distanciée de la rigueur cartographique traditionnelle (seulement présente par l'échelle globale et la localisation de la rivière) où les éléments architecturaux et paysagers côtoient la représentation de personnes ou de micro-événements survenus pendant les parcours. Des cylindres plus ou moins hauts en fonction de l'intensité émotionnelle ressentie et colorés selon la même échelle colorimétrique que celle de San Francisco sont répartis sur la carte.

« East Paris Emotion Map », 2008

Exploration d'un quartier du 11è arrondissement par 18 participants sur un workshop de deux jours organisé avec la Galerie Ars Longa en avril 2008.

Sur la carte, les trajets sont représentés par des lignes bleues sur lesquels les niveaux d'intensités émotionnels apparaissent sous la forme d'amas de points rouges. Des points blancs indiquent les lieux qui font l'objet d'annotations.

http://biomapping.net/

Voir aussi les projets « Deprivation Maps » qui éprouvent l'expérience urbaine à la déprivation des sens de la vue et de l'audition.

http://www.softhook.com/sensory.htm

Expositions

Day to Day Data, Danielle Arnaud Contemporary Art, 11 mars – 23 avril 2006, Londres ; Aspex Gallery, 17 sept. – 29 oct. 2005, Portsmouth ; Angel Row, 20 juillet – 7 sept. 2005, Nottingham.

Information Rhetoric, London Gallery West, Nov-Jan 2006, Londres.

State of Mind, BIOS Centre, avril - mai 2005, Londres.

Tactical Urban Map Hack, DEAF 04, nov. 2004, Rotterdam.

The Show, Royal College of Art, juin 2004, Londres.

[Greenwich Emotion Map]

IP EXPO, mars 2006, Londres.

Of The Map, Futuresonic 2006, Museum of Science and Industry, 20-29 juillet 2006, Manchester.
[http://10.futuresonic.com/urban_play/off_the_map/]

[San francisco Emotion Map]

Southern Exposure, 30 mars - 28 avril 2007, San Francisco.
[http://soex.org/ChristianNold.html]

[East Paris Emotion Map]

Galerie Ars Longa, 17 mai-18 juin 2008, Paris.
[http://www.arslonga.fr/archives/598]

Textes et documents de référence

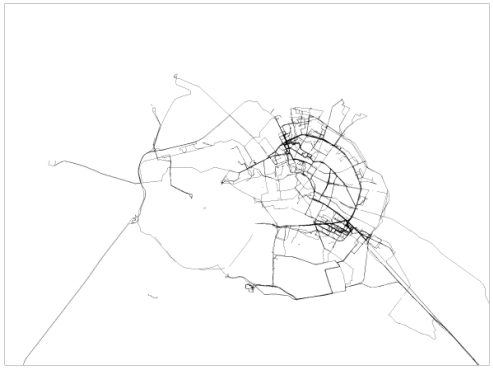
NOLD, Christian, *Emotional Cartography, Technologies of the Self,* 2009.

PLAN B (1)

The drawing of my Life (2003-)

plan b (Sophia New + Daniel Belasco Rogers) *réalise des œuvres in situ et explorent leur relation distincte ou conjointe, ou celle de ses habitants à un lieu. Leurs projets mettent en œuvre une grande variété de formes et de médium, issus de l'association de leurs pratiques personnelles (Sophia New pratique la vidéo et l'installation, Daniel Belasco Rogers la performance et la cartographie GPS de ses déplacements). Ensemble, ils réalisent des installations, des écrits, des performances, des projets de locative media, des marches et des pièces de théâtre qui reposent souvent sur ce qu'ils appellent le « texte temps réel » en tant que matériau développé sur les lieux des projets, enregistré puis présenté au public. Nigel Helyer est sculpteur et artiste sonore. Très impliqué dans le domaine de la recherche et des projets collaboratifs, il est associé honoraire du Architectural Acoustics à l'Université de Sydney, partenaire de recherche industrielle, University of New South Wales dans le domaine de la Réalité Virtuelle Sonore et collabore au SymbioticA lab, University of Western Australia.*

[http://planbperformance.net/]



Daniel Belasco Rogers, The Drawing of my Life, « One Year Drawing Berlin », 2007
Source :[http://planbperformance.net/index.php?id=danmapping#c273]

The Drawing of My Life est l'accumulation des enregistrements des tracés GPS de Daniel Belasco Rogers qu'il effectue et retranscrit sous forme cartographique systématiquement et pour tous les lieux dans lesquels il se rend depuis 2003.

Il interroge ainsi le sens des dessins réalisés sur la surface de la terre par les mouvements de son propre corps. Sophia New l'a rejoint dans cette pratique en 2007.

Le projet de savoir à quoi ressemblerait « le dessin de sa vie » a commencé quand il a quitté Londres où il est né et a grandi pour vivre à Berlin. Affligé par l'idée que sa connaissance intime de Londres, de ses trajets personnels, des histoires et des événements qui en guident la lecture, devenait inutiles dans une nouvelle ville, il a peu à peu réalisé que sa méconnaissance de Berlin lui offrait une option que Londres lui refusait : celle de la découverte. C'est alors qu'est née la pratique de tracer systématiquement tous ses déplacements dans cette ville devenue territoire d'exploration, de se renvoyer à lui même le processus d'apprentissage de la ville, de se voir lui-même la rejoindre.

Il a étendu cette pratique à tous les lieux où il se rend depuis avril 2003. Les échelles des territoires des trajets vont du quartier d'une ville à la surface d'un continent ou d'un hémisphère.

[http://planbperformance.net/index.php?id=danmapping]

Expositions

Navigating the Everyday, Art Laboratory Berlin, 27 janv. – 11 mars 2012, Berlin.
The Mobility Project, Meter Room, 19 janv. – 19 fev. 2012, Coventry.
The Mobility Project, Galerie Suvi Lehtinen, 24 juin – 24 juillet 2011, Berlin.
Tracing Mobility, Haus der Kulturen der Welt, 24 nov. – 12 déc. 2011, Berlin.
Utopies et innovations / Architectures transfrontalières, Musée Fernet Branca, 16 oct. – 30 déc. 2010, Basel.
Arte.mov Festival, 17 nov. – 4 déc. 2010, Belo Horizonte, Sao Paulo.
Lines of Desire, Oriel Davies Gallery, 28 août – 3 nov. 2010, Powys.
Holding Time, Bharatiya Vidya Bhavan, 8 – 14 avril 2010, Londres.

Textes et documents de référence

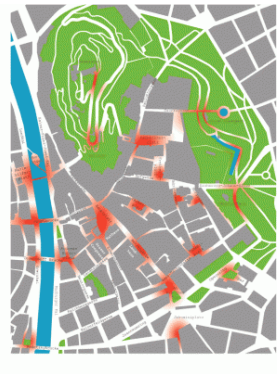
BELASCO ROGERS Daniel, « The Daily Pratice of Map Making », in HARDJANEGARA Linda, ASH Nick, *Radius Berlin*, 2004, Radius, p. 22-27.
[http://planbperformance.net/fileadmin/user_upload/texts/writing/DailyPracticeMapMaking.pdf]

PLAN B (2)

Fortysomething (2007)

plan b (Sophia New + Daniel Belasco Rogers) *réalise des œuvres in situ et explorent leur relation distincte ou conjointe, ou celle de ses habitants à un lieu. Leurs projets mettent en œuvre une grande variété de formes et de médium, issus de l'association de leurs pratiques personnelles (Sophia New pratique la vidéo et l'installation, Daniel Belasco Rogers la performance et la cartographie GPS de ses déplacements). Ensemble, ils réalisent des installations, des écrits, des performances, des projets de locative media, des marches et des pièces de théâtre qui reposent souvent sur ce qu'ils appellent le « texte temps réel » en tant que matériau développé sur les lieux des projets, enregistré puis présenté au public. Nigel Helyer est sculpteur et artiste sonore. Très impliqué dans le domaine de la recherche et des projets collaboratifs, il est associé honoraire du Architectural Acoustics à l'Université de Sydney, partenaire de recherche industrielle, University of New South Wales dans le domaine de la Réalité Virtuelle Sonore et collabore au SymbioticA lab, University of Western Australia.*

[http://planbperformance.net/]



Daniel Belasco Rogers, Fortysomething, 2007
Source :[http://planbperformance.net/index.php?id=fortysomething]

Fortysomething, est un paysage sonore pour le 40è Steirischer Herbst, Graz.

Si la ville pouvait enregistrer les pensées et la mémoire de ses habitants, il s'entendraient des voix en qui évoquent les œuvres d'art qui furent et demeurent aux alentours, les œuvres issues de quarante ans de Steirischer herbst.

Pour célébrer le quarantième anniversaire du « Steirischer herbst », Belasco et New ont crée un paysage sonore activé par GPS qui classe, interroge et révèle les événements qui ont eu lieu dans les rues de la ville pendant le festival. Art public, sculpture, happenings, performances et concerts ont tous été commémorés sur les lieux de leur déroulement par les voix de ceux qui étaient là. Les directeurs des festivals précédents, les artistes et tous ceux impliqués dans les pièces, aussi bien que les passants ont été sollicités pour ajouter leur mémoire à un paysage oral que le visiteur parcoure pendant qu'il explore la ville. Chaque auditeur a une expérience différente de la pièce en fonction de son itinéraire et de la précision de la réception GPS ce jour là.

L'auditeur reçoit un sac spécialement conçu par Heidenpass qui contient le récepteur GPS et un PDA avec lequel ils parcourront les rues. Cet équipement réagit à la localisation par la diffusion de l'enregistrement sonore correspondant. Tout ce que le visiteur doit faire est marcher pour trouver les histoires, rester sur les lieux pour entendre l'intégralité de l'enregistrement ou partir pour en trouver un autre. Ils reçoivent en plus une brochure contenant des images des événements des années précédentes avec une carte qui définit les zones où les sons, les histoires et les interviews peuvent être écoutés.

Le logiciel (Mscape, crée et financé par HP) permet de superposer plusieurs sources sonores dans une seule zone de façon à ce qu'à chaque visite de nouvelles choses puissent être écoutées. Quand un auditeur quitte la zone, le volume sonore décroît progressivement et redémarre au moment où il s'est arrêté quand la zone est de nouveau visitée.

[http://planbperformance.net/index.php?id=fortysomething]

Expositions

« Fortysomething », *steirischer herbst*, 21 sept - 4 nov 2007, Graz.

PLAN B (3)

Walks on Water (2007)

plan b (Sophia New + Daniel Belasco Rogers) réalise des œuvres in situ et explorent leur relation distincte ou conjointe, ou celle de ses habitants à un lieu. Leurs projets mettent en œuvre une grande variété de formes et de médium, issus de l'association de leurs pratiques personnelles (Sophia New pratique la vidéo et l'installation, Daniel Belasco Rogers la performance et la cartographie GPS de ses déplacements). Ensemble, ils réalisent des installations, des écrits, des performances, des projets de locative media, des marches et des pièces de théâtre qui reposent souvent sur ce qu'ils appellent le « texte temps réel » en tant que matériau développé sur les lieux des projets, enregistré puis présenté au public. Nigel Helyer est sculpteur et artiste sonore. Très impliqué dans le domaine de la recherche et des projets collaboratifs, il est associé honoraire du Architectural Acoustics à l'Université de Sydney, partenaire de recherche industrielle, University of New South Wales dans le domaine de la Réalité Virtuelle Sonore et collabore au SymbioticA lab, University of Western Australia.

[http://planbperformance.net/]

Daniel Belasco Rogers, Walks on Water, 2007
Source :[http://planbperformance.net/index.php?id=walkson water]

Walks on Water est une performance menée pendant le « Stromerein Festival » à Zurich. Pendant 24 heures (4 heures pendant les 6 jours du festival), les artistes ont marché le long des berges de la (du) Limmat, en empruntant le plus d'itinéraires possibles, et en repassant plusieurs fois sur leurs propres pas afin de générer des dysfonctionnements du traçage GPS qui donne ainsi l'impression qu'ils ont marché sur l'eau pour en raccorder les deux rives. La technique utilisée repose sur une inexactitude ordinairement peu appréciée des GPS. D'autre part, leur déplacement reposait sur la condition d'entrer en relation avec les visiteurs et les habitants croisés, qui étaient alors sollicités pour partager leur promenade en évoquant les réflexions et souvenirs à propos de la rivière qu'ils sont en train de longer. Les artistes devaient impérativement, pour accomplir leur route, être accompagné par quelqu'un. Sinon, ils restaient immobiles, attendant un compagnon de route.

La performance était restituée chaque soir sous forme de tracés projeté sur un support cartographique accompagné de la diffusion des enregistrements récoltés auprès des visiteurs.

[http://planbperformance.net/index.php?id=walksonwater]

Expositions

Stromerein Festival, 2-9 août 2007, Zurich.

PLAN B (4)

A Day in the Life. Walkers of Birmingham (2010-2011)

plan b (Sophia New + Daniel Belasco Rogers) *réalise des œuvres in situ et explorent leur relation distincte ou conjointe, ou celle de ses habitants à un lieu. Leurs projets mettent en œuvre une grande variété de formes et de médium, issus de l'association de leurs pratiques personnelles (Sophia New pratique la vidéo et l'installation, Daniel Belasco Rogers la performance et la cartographie GPS de ses déplacements). Ensemble, ils réalisent des installations, des écrits, des performances, des projets de locative media, des marches et des pièces de théâtre qui reposent souvent sur ce qu'ils appellent le « texte temps réel » en tant que matériau développé sur les lieux des projets, enregistré puis présenté au public. Nigel Helyer est sculpteur et artiste sonore. Très impliqué dans le domaine de la recherche et des projets collaboratifs, il est associé honoraire du Architectural Acoustics à l'Université de Sydney, partenaire de recherche industrielle, University of New South Wales dans le domaine de la Réalité Virtuelle Sonore et collabore au SymbioticA lab, University of Western Australia.*

[http://planbperformance.net/]

Daniel Belasco Rogers, A Day in The Life, 2011, Vue de l'intallation, Mac, Birmingham,
Source :[http://planbperformance.net/index.php?id=danmapping#c273]

A Day in the Life, Walkers of Birmingham est une performance collaborative menée pendant le Fierce Festival 2011. Il s'agit d'un portrait de la ville de Birmingham réalisé sous forme de tracés GPS de ses habitants projetés sur une échelle temporelle de 24 heures. L'expérience quotidienne et partagée d'une ville se trace ainsi peu à peu, par un éloge de la marche, d'un contact direct avec le sol de la ville, dont les lignes sont visuellement plus épaisses que celles laissées par les déplacements effectués avec d'autres moyens de transport. L'expérience est transposée sous forme d'animation cartographique accompagnée des commentaires et des récits des participants.

[http://planbperformance.net/index.php?id=dayinlife]

Expositions

« A Day In The Life, The Walkers of Birmingham Project », *Fierce Festival*, MAC, Mars 2011, Birmingham

ESTHER **POLAK (1)**

Amsterdam Real Time (2002-2003)

Esther Polak vit et travaille à Amsterdam. Son activité de concepteur graphique pour plusieurs revues l'amène à s'intéresser à l'influence mutuelle du texte et de l'image, puis à engager sa pratique dans le champ plus vaste de la médiation technologique, sociale et culturelle.

[http://www.estherpolak.nl/]

Esther Polak, Amsterdam Real Time, Vue de la carte complète (copie d'écran)
Source : [http://realtime.waag.org/]

Chaque habitant d'Amsterdam a dans sa tête une carte invisible de la ville qui détermine la façon dont il s'y déplace. *Amsterdam RealTime* tente de visualiser cette "carte mentale" en examinant la façon dont se trace la mobilité des usagers de la ville. Pendant 2 mois (du 3 octobre au 1er Déc. 2002) environ 60 habitants d'Amsterdam étaient invités à se doter d'une unité de traçage constituée d'un appareil portable développé par Waag Society équipé d'un GPS. En utilisant les données satellite, le traceur calcule sa position géographique, envoie ces données en temps réel vers un point central. En rendant visible ces données sur un fond noir, des points, des traces et des lignes apparaissent. À partir de ces lignes une carte d'Amsterdam se construit d'elle-même, composée des seuls mouvements des habitants en dehors du référencement traditionnel des rues ou les blocs de bâtiments.

Quand des types différents d'usagers dessinent leurs lignes, il devient clair pour le récepteur à quel point la carte d'Amsterdam peut-être individuelle. Un cycliste va produire des itinéraires complètement différents de ceux d'un automobiliste. Ce sont les moyens de transport, la position du domicile, du lieu de travail ou d'autres activités et la carte mentale d'une personne en particulier qui déterminent ses traces. Dans ce sens, une carte d'Amsterdam toujours changeante, toujours à jour et toujours subjective va naître. Les participants reçoivent une impression de leurs routes personnelles à travers la ville, leur journal de traces.

Aux 150 ans de vision cartographique influencée par le regard surplombant du cartographe se superpose une carte vivante du même Amsterdam, créée par les technologiescontemporaines. Le visiteur se voit alors proposer une lecture cartographique dans laquelle il est directement convoqué dans une référence constante aux notions de voyeurisme, d'identification et de participation (des informations concernant l'identité des participants sont disposées sur une table, il peut à tout moment interrompre le processus collectif en demandant au système de reconstruire en accéléré l'une des traces sur une carte vide).

La carte issue du projet est toujours visible sur le web

Projet développé en collaboration avec la Waag Society, Amsterdam

[http://realtime.waag.org/]

Expositions

Maps of Amsterdam, 1866-2000, Amsterdam City Archive, Amsterdam, 2003.
[http://www.waag.org/project/amsterdamrealtime]

Textes et documents de référence :

POLAK, Esther, *Mental Map / Real Map, Journal For Insiders 1*, 2002
http://www.beelddiktee.nl/tekst/JournalForInsiders01.pdf

Esther Polak, Entretien avec Andrea Urlberger, in URLBERGER, Andrea, Paysages technologiques, Théories et pratiques autour du GPS, 2005 / 2007
[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/Paysage_Technologique/art/polak/index.html]

ESTHER **POLAK (2)**

Milk (2002-2003) & *Nomadic Milk* (2009)

Esther Polak vit et travaille à Amsterdam. Son activité de concepteur graphique pour plusieurs revues l'amène à s'intéresser à l'influence mutuelle du texte et de l'image, puis à engager sa pratique dans le champ plus vaste de la médiation technologique, sociale et culturelle.

[http://www.estherpolak.nl/]

Esther Polak, Nomadik Milk, Esther Polak with the sand drawing robot, Niger, 2009.
Source :[http://roomthily.tumblr.com/post/799108847/esther-polak-with-the-sand-drawing-robot-from-the]

« When you look at a specific kind of landscape you get a certain image that doesn't necessarily tells you anything about the reality of the space. It's very interesting for me to try to make visible the mobility that is expressed by the landscape as a very strong reality, and the economic power behind it. »
« Lorsque l'on regarde un type de paysage spécifique, on en obtient une certaine image qui ne rend pas forcément compte de la réalité de cet espace. Ce qui est intéressant à mes yeux est de rendre visible la mobilité qui s'exprime dans le paysage comme d'une réalité très forte, ainsi que celle du pouvoir économique caché derrière. »[15]

Milk est une interprétation des paysages, des mobilités, et des dimensions économiques complexes générées par la route du lait depuis Latgale en Lettonie, où le lait est produit, jusqu'aux pays bas où il est consommé. Un dispositif GPS repère et restitue les trajets des acteurs de ce réseau représentés par 9 participants d'un bout à l'autre de la chaîne : éleveurs lettons, grossiste laitier, propriétaire de l'usine de fromage, transporteurs, fromagers, consommateur. Le projet consiste à relier les traces GPS de chacun des participants, représentées sous formes de tracés projetés sur un écran, à leurs propres réactions et commentaires rassemblés dans un film projeté simultanément sur un autre écran.

Contrairement à un film documentaire classique, se sont ici les tracés GPS qui génèrent la narration. Moins que la vie quotidienne de ses participants, il met en évidence les effets d'une forme de médiation spécifique au GPS, celle d'une cartographie permanente de sa propre vie et la manière dont elle se relie à celle des autres. Le dispositif témoigne des questions sociales, économiques ou des histoires personnelles liées à la chaîne de production et de commercialisation du lait, sans les traiter de manière frontale mais en les laissant émerger de leur contexte.

Projet réalisé en collaboration avec Ieva Auzina, Markus The (programmation) et Raitis Smits (site web).

[http://milkproject.net/]

NomadicMilk est construit selon le même modèle que *Milk*, mais se situe au Niger, où il suit les déplacements des acteurs du circuit de production et d'acheminement des produits laitiers.
NomadicMilk implique directement deux types d'acteurs : les Fulani et les transporteurs des produits laitiers de la marque PEAK. Ces derniers sont très présents dans l'alimentation quotidienne des Nigérians où on les trouve vendus un peu partout, la plupart du temps dans de très petites boutiques. Leur acheminement depuis les énormes containers du port le Lagos demeure quelque peu mystérieuses. Les Fulani sont des gardiens de troupeau nomades qui partent avec leur bétail pour des migrations annuelles afin de trouver de l'eau. Ces tracés de migration on été soigneusement choisis, à partir de la connaissance pratique ancestrales et des situations contemporaines à l'intérieur et à l'extérieur des camps.
Pour ce projet, un outil de visualisation spécifique a été conçu sous la forme d'un robot capable de dessiner avec du sable les traces GPS enregistrées des nomades et des transporteurs. Les dessins obtenus sont permettent de visualiser les déplacements dans l'espace mais

[15] Esther Polak, 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.

aussi dans le temps : quand la trace GPS s'arrête, le robot reste immobile mais continue à laisser couler le sable, formant ainsi de "petits tas de temps" sur la ligne du mouvement. L'installation comprend ensuite cette trace de sable, ainsi que des films composés des commentaires des participants et des images des paysages traversés, constituant ainsi une sorte de forme contemporaine de représentation des paysages agrestes.

[http://www.nomadicmilk.net/full/]

Expositions

[*Milk*]

Dutch Ministry of Agriculture, Nature and Food Safety (LNV), 31 oct. - 5 déc. 2005, La Haye.

Cyberart Exhibition, en tant que lauréat du prix "Golden Nica" Ars Electronica 2005, O.K Center for Comtemporary Art, 1er - 18 sept. 2005, Linz.

Making Things Public, ZKM, 19 mars - 31 août 2005, Karlsruhe.

Justus Lipsius Building, 21-22 déc. 2004, Brussels.

AgroVak, 14-17 déc. 2004, Brabanthallen

Musée Rumbini, 2 - 10 oct. 2004, région de Limbazi, Lettonie

[*NomadicMilk*]

IAAF, 5-11 nov., Lagos, Nigeria.

Zaal 5, 3-24 fév., La Haye.

Who's map is this, Iniva, 2 juin – 24 juillet 2010, Londres.

7è festival International du Film Amakula, 5-11 nov. 2010, Kampala.

ElectroSmog, 18-20 mars 2010, Amsterdam.

Textes et documents de référence :

POLAK, Esther, *Mental Map / Real Map, Journal For Insiders 1*, 2002
http://www.beelddiktee.nl/tekst/JournalForInsiders01.pdf

Esther Polak, Entretien avec Andrea Urlberger, in URLBERGER, Andrea, Paysages technologiques, Théories et pratiques autour du GPS, 2005 / 2007
[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/Paysage_Technologique/art/polak/index.html]

CARLO **RATTI**

Real Time Rome (2006)

Carlo Ratti est ingénieur et architecte. Il enseigne au MIT (Massachussetts Institute of Technology) où il dirige également le SENSEable City Lab.

[http://www.carloratti.com/]

Andres Sevtsuk dirige le City Form Office (CFO), agence interdisciplinaire d'architecture et de design urbain qui développe des solutions d'environnement urbain intelligent.

[http://www.cityform.net/]

Burak Arikan est artiste et travaille à New York et à Istanbul. Son travail pose la question du politique, de l'économie et de laviabilité culturelle dans les environnements en réseaux.

[http://burak-arikan.com/]

Francesco Calabrese est chercheur et consultant pour le centre de recherche et développement d'IBM de Dublin où il dirige le Smarter Urban Dynamics group.

[http://researcher.ibm.com/view.php?person=ie-FCALABRE]

Carlo Ratti, Real Time Rome, « connectivity »
Source :[http://senseable.mit.edu/realtimerome/sketches/index.html]

Le projet Real Time Rome est un projet de recherche du laboratoire SENSEable City Lab dirigé par Carlo Ratti et exposé à la 10è Biennale de Venise 2006. Les membres de l'équipe sont : Andres Sevtsuk, Burak Arikan, Assaf Biderman, Francesco Calabrese, Filippo Dal Fiore, Saba Ghole, Daniel Gutierrez, Sonya Huang, Sriram Krishnan, Justin Moe, Francisca Rojas, Najeeb Marc Tarazi. Il consiste en un système de suivi temps réel et à grande échelle d'un environnement urbain, qui collecte et traite les données fournies par les systèmes de télécommunication et de transport. L'objectif du projet est de permettre une lecture globale et simultanée des différents flux de circulation urbains afin d'orienter aussi bien les habitants et les visiteurs d'une ville que les responsables en charge d'organiser les systèmes de transports. Il se présente sous la forme de différents logiciels de visualisation, qui superposent le traitement graphique des mobilités urbaines sur un support cartographique, révélant ainsi les relations entre le fixe et le fluide de l'environnement urbain. Les cartes dynamiques générées aident à comprendre comment les quartiers sont pratiqués dans la journée, comment la densité des bus et des taxis rencontre la densité de personnes, comment les différents groupes sociaux, comme les touristes et les résidents, se regroupent ou se déploient dans la ville.
Les données sont collectées à partir de capteurs GPS et GSM. D'un point de vue technique, le projet émane du développement industriel et commercial des LBS (Location Based Services) définis comme des services à forte valeur ajoutée pour les particuliers sous forme de nouveaux services embarqués dans leurs appareils personnels, et du développement plus récent des systèmes ITS (Intelligent Transportation Systems), qui localisent un échantillon de véhicules témoins afin de recueillir des informations telles que des estimations de temps de trajet, des rapports de densité et d'incidents de circulation ou des statistiques.
Le système recueille et traite différentes données :
- localisation des bus et des taxis (GPS embarqués dans les véhicules)
- bruit de la circulation (réseau de capteurs sonores sans fil installés dans Rome)
- nombre de communications téléphoniques (données collectées à partir du serveur de Telecom Italia)
- densité de touristes, de piétons, densité et vitesse des véhicules (traitement des données de localisation des appels téléphoniques.)

Ces données sont traitées par différents logiciels de visualisation qui permettent de les interpréter à partir d'une question directement posée sur la ville :

Pulse : Où se trouvent les usagers de la ville aux différents moments de la journée ?
Gatherings : Comment les personnes pratiquent-elles des lieux occupés par des événements exceptionnels ?
Icons : Quels sont les sites patrimoniaux et touristiques les plus visités ?
Visitors : Où se trouvent les étrangers ?
Connectivity : Les transports publics sont-ils là où les gens se trouvent ?
Flows : Quelles sont les vitesses de déplacement ?
Traffic Noise : diffusion et visualisation de flux sonores captés dans la ville en temps réel.

http://senseable.mit.edu/realtimerome/

Expositions

10è Biennale de Venise, Exposition Internationale d'Architecture, Sept. 2006

Textes et documents de référence

CALABRESE, Francesco, RATTI Carlo, *Real Time Rome*, Networks and Communication Studies, NETCOM, vol. 20, n° 3-4, 2006, p. 247-258.

REVERBERANT

Sound Mapping (1998)

Iain Mott conçoit des installations sonores interactives. Son travail se caractérise par la recherche d'une grande implication du public et de nouvelles approches de l'interactivité.

Marc Raszewski est designer, architecte, sculpteur, producteur de théâtre et membre fondateur de la compagnie U25.

Jim Sosnin travaille dans le domaine de la technologie musicale depuis 1973, d'abord à l'Electronic Music Studio de l'Université de Melbourne puis au département de Musique de l'Université de La Trobe. Il enseigne l'acoustique, la pshychoacoustique, l'électronique sonore, l'enregistrement sonore, la musique électronique et la programmation musicale.

[http://reverberant.com/]

Reverberant, Sound Mapping, International Conference on Auditory Display (ICAD) at the Sydney Opera House, 2004
Source :[http://reverberant.com/sm/gallery.htm]

Sound Mapping est un dispositif participatif performatif qui compose une production sonore par la mise en oeuvre de la relation entre les mouvements des corps et les données physiques d'un lieu spécifique, le quartier "Sullivan's Cove" à Hobart, Tasmanie.
Ce dispositif glisse son discours et ses formes dans les effets constatés de l'invention technologique sur l'écoute musicale qui a peu à peu enrayé la relation corporelle à la musique. L'invention de la partition, repérée comme l'un des premiers facteurs de cette distanciation, a été suivie au début du XXè siècle par l'invention et l'expansion du phonographe et de la radio qui, ont consommé la rupture physique entre interprètes et auditeurs. Ce constat s'élargit à l'ensemble de la sphère médiatée et notamment au développement des technologies numériques qui oscillent en permanence entre déni et surinvestissement corporel, sans jamais parvenir à renouer les liens entre elle corps et son environnement.
Le dispositif est composé de quatre valises rigides qui renferment l'équipement technique nécessaire au déroulement de la performance (DGPS, hub, système d'adressage public, odomètre, gyroscopes, émetteur/récepteur radio). Des groupes de personnes parmi le public s'emparent tour à tour des valises qu'ils font rouler au gré de leurs déplacements dans le quartier. Chaque individu devient l'émetteur d'une musique différente qui se compose en fonction de l'environnement parcouru, de son propre mouvement et de la position des autres participants. La composition est ainsi le résultat d'une pratique intentionnelle des lieux, d'une communication permanente avec les autres participants, alimentées par un feed back qui guident les acteurs dans leur composition.
En plus de leur rôle fonctionnel, les valises endossent une fonction symbolique qui renvoie à l'imaginaire du voyage partie prenante de l'histoire du Sullivan's cove qui était autrefois le port le plus important d'Hobart.
Installation musicale avant tout, Sound Mapping diffuse une composition continue de sons concrets et synthétiques qui émanent d'un processus communicationnel et d'une exploration de la ville pratiquée, non pas comme un lieu historique ou culturel, mais comme une surface d'énergie.
Une convergence est ainsi créée entre le quartier familier (ou la destination de vacances) du participant et un fantasme sonore qui cartographie le territoire connu. Cette interaction entre la réalité factuelle et la fiction fait naître un contrepoint sonore pour le participant qui rejoue son environnement familier en interprétant les résonances que lui renvoie sa topographie. Les démarcations, les continuités, les points d'intérêts de l'aménagement urbain jouent et se rejouent en une partition sonore qui se superpose et se confond avec le regard quotidien de la pratique des lieux.

http://reverberant.com/sm/

Expositions

Tasmanian Museum and Art Gallery (TMAG), 29 Janv. - 15 Fev. 1998, Hobart, Tasmanie.

Ars Electronica festival, Sept. 1998, Linz, International Conference on Auditory Display (ICAD), Sydney Opera House, 2004.

Textes et documents de référence

MOTT, Iain, SOSNIN, Jim, *Sound Mapping : an assertion of place*, Actes du colloque Interface '97.

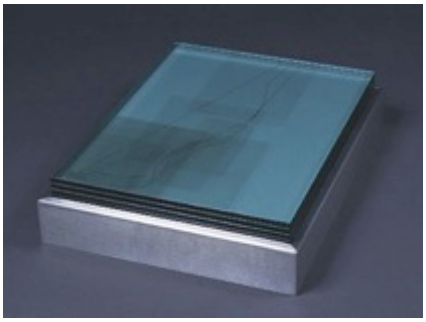
http://reverberant.com/sm/paper.htm

TERI **RUEB (1)**

Choregraphy of Everyday Movement (2001)

Teri Rueb est artiste et chercheur. Ses pièces questionnent les relations entre le son, l'espace et les mouvements humains dans des installations contextuelles et localisées et des espaces réactifs à grande échelle. Ses recherches traitent de la construction des paysages et de la subjectivité dans la culture des réseaux mobiles.

[http://www.terirueb.net/]



Teri Rueb, Choregraphy of Everyday Movement, « Dancer_2 GPS tracking of dancer's travels around Baltimore »
Source :[http://www.terirueb.net/choregraph/index.html]

Pour *The Choreography of Everyday Movement*, Teri Rueb a travaillé avec des danseurs pour mener une réflexion sur la façon dont les systèmes de contrôle politiques et technologiques forme l'environnement construit et influencent nos mouvements quotidiens.
Les danseurs étaient équipés d'unités GPS utilisées pour enregistrer leurs trajets quotidiens, révélant sous forme de traces leurs mouvements et les jeux de forces dans l'espace construit de la ville : les itinéraires préférés, la concentration de mouvement dans un quartier particulier ou la répétition et la variation du mouvement d'un voyageur dans le temps.
La trace des mouvements de chaque danseur est transposée sous forme d'un dessin dynamique généré en temps réel retransmis sur le web.
L'ensemble de ces dessins sont ensuite archivés et imprimés sur acétate avant d'être enfermé entre deux plateaux de verres pour être exposés sous forme d'un volume composé de la superposition des plateaux.
L'empilement des verres grandit dans le temps avec l'addition des dessins, créant ainsi un axe en expansion à travers lequel le spectateur peut observer les changements de mouvement de chaque voyageur dans le temps. Les coordonnées GPS qui apparaissent de façon automatique dans les images sur le net sont effacées dans les impressions matérielles pour ne laisser ne laisser apparaitre que les traces.

Pour Teri Rueb, cette pièce illustre le concept de réflexivité dans le sens où il devient clair que la simple présence du système de repérage et des spectateurs sur le réseau influence profondément les mouvements des danseurs. D'autre part, l'économie même de la performance est manipulée par la reconfiguration de la relation entre performer et spectateur. Le performeur est observé simultanément par deux par deux groupes spectatoriels : au moment et sur les lieux de la performance et dans l'image enregistrée de cette performance. Le spectateur d'un groupe ne voit jamais le corps du performeur tel que le perçoit l'autre groupe. L'instauration de cette distance perceptive crée une économie du regard instable et médiaté qui contraste avec la performance live traditionnelle.

Projet réalisé en collaboration avec In H. Choi (développement applet Java et intégration mobile)

http://www.terirueb.net/choregraph/index.html

Expositions

Siggraph Art Gallery, 2002

http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S02/workingartists/rueb/wa_artiststatement.html

Textes et documents de référence

RUEB Teri, « Syncopated space – wireless media shaping human movement and social interaction », in *The information society on the move*, Receiver n°10, 2004

http://www.terirueb.net/flash/syncspace.pdf

RUEB Teri, « Sonic Spaee-Time: Sound Installation and Secondary Orality »,

in Consciousness Reframed, Center for Advanced Inquiry in Interactive Arts, 2002

http://www.terirueb.net/publication/caiia.pdf

HAWK, Byron, OVIETO Ollie, REIDER David, Small Tech: The Culture of Digital Tools, University of Minnesota Press, 2008.

HARRIGAN Pat, WARDRIP-FRUIN Noah, Second Person: Role-playing and Story in Games and Playable Media, MIT Press, 2007

WILSON, Stephen, Information Arts; Intersections of Art Science and Technology, MIT Press, 2003.

TERI **RUEB (2)**

Drift (1999)

Teri Rueb est artiste et chercheur. Ses pièces questionnent les relations entre le son, l'espace et les mouvements humains dans des installations contextuelles et localisées et des espaces réactifs à grande échelle. Ses recherches traitent de la construction des paysages et de la subjectivité dans la culture des réseaux mobiles.

[http://www.terirueb.net/]

Teri Rueb, Drift, Teri Rueb « drifting «
Source :[http://www.terirueb.net/drift/drift2.html]

Drift prend comme point de départ le constat un peu désabusé que l'omniprésence et les capacités des technologies de géolocalisation oblitèrent l'expérience de la perte. Cependant, connaître la seule localisation de quelqu'un sous forme de l'expression de ses coordonnées de longitude et de latitude n'entretient aucune forme d'équivalence avec le sens de l'orientation ou la perception d'un lieu. Les sens continuent de poser les questions « où suis-je » et « où vais-je ? » à une époque où les technologies de localisation et de positionnement spatiaux y répondent de façon aussi précise qu'inconsistante.
Ce projet cherche à créer un espace de données qui permettent la déambulation, l'errance, la dérive, la perte. Il se présente sous la forme d'une installation sonore interactive installée sur un estran de la Mer des Wadden (Watten Sea) qui plonge ses visiteurs au sein d'un enchevêtrement sonore dont la distribution et la position réglée sur le rythme des marées, se modifie en permanence. Les sons sont constitués de fragments de textes littéraires et poétiques qui renvoient au thème de la perte, de l'errance et de la dérive et s'entendent dans des langues différentes ainsi qu'ils peuvent apparaître dans des contextes culturels différents, soulignant ainsi aussi l'errance du sens inhérent à la traduction.

http://www.terirueb.net/drift/index.html

Textes et documents de référence

RUEB Teri, « Syncopated space – wireless media shaping human movement and social interaction », in The information society on the move, Receiver n°10, 2004
http://www.terirueb.net/flash/syncspace.pdf

RUEB Teri, « Sonic Spaee-Time: Sound Installation and Secondary Orality », in Consciousness Reframed, Center for Advanced Inquiry in Interactive Arts, 2002
http://www.terirueb.net/publication/caiia.pdf

HAWK, Byron, OVIETO Ollie, REIDER David, Small Tech: The Culture of Digital Tools, University of Minnesota Press, 2008.

HARRIGAN Pat, WARDRIP-FRUIN Noah, Second Person: Role-playing and Story in Games and Playable Media, MIT Press, 2007

WILSON, Stephen, Information Arts; Intersections of Art Science and Technology, MIT Press, 2003.

TERI **RUEB (3)**

Invisible Cities | Sounding Baltimore (2001-2002)

Teri Rueb est artiste et chercheur. Ses pièces questionnent les relations entre le son, l'espace et les mouvements humains dans des installations contextuelles et localisées et des espaces réactifs à grande échelle. Ses recherches traitent de la construction des paysages et de la subjectivité dans la culture des réseaux mobiles.

[http://www.terirueb.net/]

Chaque ville est une topographie superposée d'histoires physiques, sociales, politiques et culturelles qui en définissent le paysage urbain et l'identité culturelle de ses habitants. *Invisible cities | Sounding baltimore* invite les habitants de Baltimore à décrire leur ville - une ville qui se définit de plus en plus par les coups de brosses superficiels des « cop shows » télévisés, l'industrie du tourisme et les récits du délabrement urbain par les habitants de banlieue - par l'articulation de leur mouvements quotidiens dans la ville.

Les mouvements des habitants et des visiteurs dans l'espace urbain définissent les contours d'une série de récits spatialisés dont la présence est à la fois sonore et visuelle. Une série d'enregistrements audio présentés sous forme de strates sonores invisibles sont disposés dans le paysage urbain. Ces enregistrements sont issus de la contribution d'habitants de la ville qui ont permis à Teri Rueb de se joindre à eux pendant leurs trajets quotidiens en voiture ou à pied. Dans la pièce finale, des fragments de ces récits sont entrecoupés d'éléments du paysage sonore extraits des lieux auxquels ils se réfèrent. Les visiteurs de l'installation utilisent des oreillettes sans fil interactives ou leur propre oreillette pour écouter ces enregistrements pendant qu'ils conduisent ou marchent le long des différents « chemins d'histoires », ou qu'ils croisent leur route. Parallèlement, des représentations 3D interactives composées de la superposition stratigraphique des contours visuels des mouvements des habitants ou des visiteurs dans la ville sont exposées dans une galerie ou un musée. Les contenus sonores correspondants peuvent être activés en touchant un point le long de l'une des lignes d'intersection qui représentent les chemins dans l'installation.

La superposition stratigraphique des histoires et des chemins devient de plus en plus dense au fur et à mesure que le nombre de visiteurs et de contributeurs au projet augmente. Les schémas d'usage du système de circulation urbaine et leur dimension narrative, politique et poétique sont révélés dans le temps pour traiter les tensions entre intérieur/extérieur, tourisme/local, public/privé, mobilité sociale/stagnation, renouvellement/délabrement urbain. Plutôt que de réifier de telles dualités, le projet cherche à rendre visible les interrelations des diverses communautés et se demande comment les lignes d'intersection et les schémas révèlent une définition collective des entrelacs complexes de l'espace urbain, du mouvement et de l'identité.

http://www.terirueb.net/invisicity/rueb_sound.pdf

Textes et documents de référence

RUEB Teri, « Syncopated space – wireless media shaping human movement and social interaction », in The information society on the move, Receiver n°10, 2004
http://www.terirueb.net/flash/syncspace.pdf

RUEB Teri, « Sonic Spaee-Time: Sound Installation and Secondary Orality », in Consciousness Reframed, Center for Advanced Inquiry in Interactive Arts, 2002
http://www.terirueb.net/publication/caiia.pdf

HAWK, Byron, OVIETO Ollie, REIDER David, Small Tech: The Culture of Digital Tools, University of Minnesota Press, 2008.

HARRIGAN Pat, WARDRIP-FRUIN Noah, Second Person: Role-playing and Story in Games and Playable Media, MIT Press, 2007

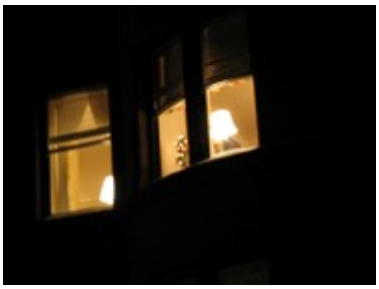
WILSON, Stephen, Information Arts; Intersections of Art Science and Technology, MIT Press, 2003.

TERI **RUEB (4)**

Itinerant (1996-1999)

Teri Rueb est artiste et chercheur. Ses pièces questionnent les relations entre le son, l'espace et les mouvements humains dans des installations contextuelles et localisées et des espaces réactifs à grande échelle. Ses recherches traitent de la construction des paysages et de la subjectivité dans la culture des réseaux mobiles.

[http://www.terirueb.net/]



Teri Rueb, Itinerant, Judi Rotenberg Gallery
Source : [http://www.judirotenberg.com]

Itinerant invite ses visiteurs à faire une promenade dans Boston Common et les quartiers alentours pour expérimenter un travail sonore interactif qui rejoue le *Frankenstein* de Mary Shelley. Un second texte original est tissé dans l'espace, qui engage les promeneurs dans la recherche d'un personnage insaisissable qui est un double du docteur et de la créature à la fois. Les sons déclenchés par les participants alors qu'ils se déplacent dans la ville renvoient une perception d'une société de la mobilité, saturée de technologie et ses questionnements inhérents à propos de l'identité, du lieu et du déplacement. La superposition sonore est aussi présentée comme une carte interactive sur le web.

Itinerant est commissionné par New Radio and Performing Arts, Inc. et financé par la fondation Jerome et la fondation LEF.

http://www.terirueb.net/itinerant/index.html

Textes et documents de référence

RUEB Teri, « Syncopated space – wireless media shaping human movement and social interaction », in The information society on the move, Receiver n°10, 2004
http://www.terirueb.net/flash/syncspace.pdf

RUEB Teri, « Sonic Spaee-Time: Sound Installation and Secondary Orality », in Consciousness Reframed, Center for Advanced Inquiry in Interactive Arts, 2002
http://www.terirueb.net/publication/caiia.pdf

HAWK, Byron, OVIETO Ollie, REIDER David, Small Tech: The Culture of Digital Tools, University of Minnesota Press, 2008.

HARRIGAN Pat, WARDRIP-FRUIN Noah, Second Person: Role-playing and Story in Games and Playable Media, MIT Press, 2007

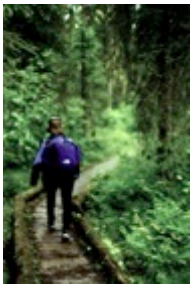
WILSON, Stephen, Information Arts; Intersections of Art Science and Technology, MIT Press, 2003.

TERI **RUEB (5)**

Trace (1999)

Teri Rueb est artiste et chercheur. Ses pièces questionnent les relations entre le son, l'espace et les mouvements humains dans des installations contextuelles et localisées et des espaces réactifs à grande échelle. Ses recherches traitent de la construction des paysages et de la subjectivité dans la culture des réseaux mobiles.

[http://www.terirueb.net/]



Teri Rueb, Trace, Hiker with knapsack
Source : [http://www.terirueb.net/trace/index.html]

Trace est le premier projet de Teri Rueb impliquant les technologies de géolocalisation.

Il s'agit d'une installation sonore interactive située au cœur d'un réseau de sentiers dans les Rocheuses canadiennes. Les visiteurs y randonnent munis d'un sac à dos contenant une unité GPS et un ordinateur, déclenchant des enregistrements sonores en fonction au fur et à mesure de leur progression. Les sons composent un paysage mémoriel, sorte de monuments invisibles érigés pour commémorer la perte et la disparition elles-mêmes.

Ce projet explore les notions de perte et de transformation au moment historique où la signification culturelle des concepts de mémoire, de présence et d'absence sont considérablement modifiées par le développement des technologies de l'information et de la communication. Il s'ancre conceptuellement dans la comparaison entre le rôle et la fonction culturelle des formes d'art commémoratifs et les technologies numériques : le monument occidental traditionnel et l'ordinateur personnel.

L'ordinateur en tant qu'outil culturellement signifiant se pose donc ici en tant que médium qui propose des pistes pour la compréhension des enjeux contemporains du temps, de la mémoire et de la mort.

Alors que les formes d'art commémoratives sont souvent associées à une esthétique conservatrice, *Trace* cherche à définir une alternative esthétique qui résiste à la centralité oculaire et phallique des formes commémoratives occidentales et des technologies numériques. En concevant *Trace*, Teri Rueb a essayé d'associer l'usage d'outils récents au désir d'enregistrer et de préserver en créant un monument contemporain spatialisé qui dessine un concept différent de temporalité, de mémoire et de monument public.

Projet co-produit par le Banff Center for the Arts.

http://www.terirueb.net/trace/index.html

Textes et documents de référence

RUEB Teri, « Syncopated space – wireless media shaping human movement and social interaction », in The information society on the move, Receiver n°10, 2004

http://www.terirueb.net/flash/syncspace.pdf

RUEB Teri, « Sonic Spaee-Time: Sound Installation and Secondary Orality », in Consciousness Reframed, Center for Advanced Inquiry in Interactive Arts, 2002

http://www.terirueb.net/publication/caiia.pdf

HAWK, Byron, OVIETO Ollie, REIDER David, Small Tech: The Culture of Digital Tools, University of Minnesota Press, 2008.

HARRIGAN Pat, WARDRIP-FRUIN Noah, Second Person: Role-playing and Story in Games and Playable Media, MIT Press, 2007

WILSON, Stephen, Information Arts; Intersections of Art Science and Technology, MIT Press, 2003.

ANNINA **RÜST**

Track The Trackers (2006)

Annina Rüst produit des objets électroniques et travaille l'art du code. Ses projets sont « définis » comme se situant à l'intersection entre l'activisme, l'algorithmie, les données, l'électricité, l'humour, la politique et la pop culture.

[http://www.anninaruest.com/]

Annina Rüst, Track The Trackers, Ars Electronica 2003
Source :[http://www.t-t-trackers.net]

TRACK-THE-TRACKERS est une installation en réseau qui utilise les équipements GPS personnels des participants pour produire une expérience auditive de la prolifération de la video surveillance dans la sphère urbaine publique. Elle questionne ainsi la protection de la sphère privée et l'appropriation de l'espace urbain par ses habitants.

Les participants se déplacent dans l'environnement urbain avec une unité mobile constituée d'un sac qui contient un ordinateur portable auquel sont connectés une souris, des écouteurs et un récepteur GPS, avec pour but de recenser les lieux observés par des caméras de surveillance et de les enregistrer dans une base de données partagée. Avant de partir, le participant télécharge la dernière version de la base de données qui contient les coordonnées GPS de la carte précédente des caméras de surveillance. La présence de caméras de surveillance sur le parcours du participant est indiquée par des signaux sonores dont l'intensité dépend de la densité des caméras dans une zone et de la distance qui les sépare du promeneur. Le son libère le regard pour le laisser qualifier et évaluer les perspectives du paysage produit par les caméras de surveillance À tout moment, les participants peuvent enregistrer sur la base de données une caméra non signalée à l'aide de la souris attachée à l'extérieur du sac.

Il s'agit en fait, dans ce projet, de révéler le paysage de la surveillance comme symptôme de la privatisation de l'espace public, d'en dénoncer la prolifération et d'encourager la résistance en proposant un lieu de réappropriation en "surveillant la surveillance" sous la forme d'une carte collective et partagée.

Dans "The City of Quartz" (1990), Mike Davis dénonce ce nouveau "big brother", non plus oeil unique et omnipotent d'une structure gouvernementale surplombante, mais celui, plus insidieux et affecté des caméras de surveillances installées par les habitants eux mêmes dans les quartiers chics de Los Angeles qui créent des ghettos sécuritaires, des "scanscapes", ou les classes moyennes et aisées se sentent en sécurité avec pour effet d'abolir l'espace public démocratique (celui où se mélangent toutes les classes sociales). Sorte de réactualisation de la dérive situationniste, celle qui permet de mesurer la densité des caméras de surveillance dans une zone serait ainsi à même de déterminer des "zones d'atmosphère psychiques".

http://www.t-t-trackers.net/

Expositions

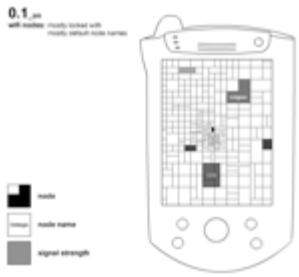
Code Campus, Ars Electronica, Linz, 2003

ALISON **SANT**

Trace (2004-2006)

Alison Sant travaille dans le domaine des médias numériques, de l'architecture et de l'art urbain. Elle explore la ville à la fois comme lieu d'investigation et d'intervention et s'intéresse plus particulièrement aux zones de friction entre technologie, architecture et écologie.

[http://www.alisant.net/]



Alison Sant, Trace, video de présentation du projet, capture d'écran.
Source : [http://www.tracemap.net/maps.html]

Trace révèle les frontières invisibles que forment les zones d'accessibilité ou de non accessibilité aux réseaux sans fil dans l'espace urbain. Si l'infiltration des technologies numériques mobiles redéfinissent en partie les notions de public et de privé, si elles complexifient progressivement la structure de l'environnement urbain, elles superposent aussi des frontières impalpables à celles de l'espace bâti, redéfinissant notre relation au lieu selon d'autres critères que ceux des repères et des signes matériels. *Trace* mêle à l'expérience corporelle de la ville les « qualités invisibles » du réseau pour révéler sous forme d'une carte la nature hybride de cet espace de relation. Il se dessine alors un plan de la ville instable, qui procède de la même logique temporelle et fluctuante que celle des réseaux numériques sans fils.
Trace est un programme qui, installé sur un terminal mobile, permet à un marcheur de voir s'afficher à l'écran les cartes dynamiques du paysage numérique constitué par la fluctuation des signaux d'accès aux réseaux sans fils. La forme de la ville n'est plus ce « déjà là » que l'on traverse et que l'on laisse derrière soi mais celle du mouvement et de l'événement même du déplacement.
Cinq types de cartes peuvent être générées, et s'affichent selon des conventions cartographiques différentes en fonction de l'état des réseaux sans fil détectés (ouverts, fermés) et du type de nom qu'ils portent (personnalisé ou par défaut). Le programme affiche une carte spécifique si aucun réseau n'est détecté.

http://www.tracemap.net/

Expositions

Festival Conflux 14-17 sept. 2006 New York.
ISEA2006 August 7-13 août 2006, San Jose, California.
Ubicomp 2005, *Metropolis and Urban Life Workshop*, sept. 2005, Tokyo,
VIPER Basel | 2004, International festival for film, video and new media.

Textes et documents de référence

SANT, Alison, « Trace : Mapping the Emerging Urban Landscape », »,in *Leonardo Locative Media Special*, Vol. 14 Issue 3, juillet 2006
[http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/asant.html]

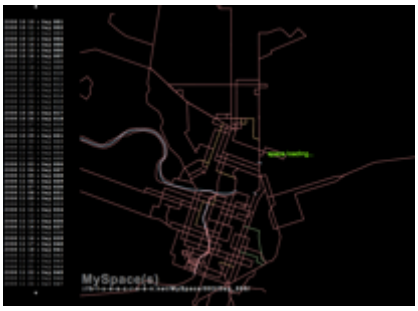
SANT, Alison, « Redefining the Basemap », in *Intelligent Agent* Vol.6 n°2
[http://www.intelligentagent.com/archive/ia6_2_interactivecity_sant_baseline.pdf]

OLIVIER **SCHNEIDER** (BLUESCREEN)

My Space(s) (2007-)

Olivier Schneider, alias BlueScreen, est un net artiste. Il participe activement à la réflexion sur la propriété intellectuelle et le développement des licences Art libre, a fait partie du regroupement "Transitoire Observable" et anime régulièrement des ateliers dans le milieu scolaire. Il est impliqué dans plusieurs projets interculturels en création collaborative, dont notamment le projet Jiaocha mené en collaboration avec des artistes de douze pays différents.

[http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/]



Blast Theory, *MySpace(S) 003*, Copie d'écran,
Source : http://b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/MySpace/

MySpace(s) est un projet qui utilise le GPS comme outil de traçage cartographique. Il met en évidence l'inversion d'usage fondamentale du GPS que le traçage de déplacements quotidiens en enlevant au positionnement son fond cartographique, son plan pour en faire un outil d'inscription cartographique.
Cette pratique permet d'obtenir une représentation d'une ville telle qu'on la vit, dans ses parcours quotidiens ou extraordinaires, une ville personnelle et singulière qui s'oppose en ce sens à celle du plan traditionnel.
Pour MySpace, Bluescreen ne nomme pas les villes qu'il révèle peu à peu par l'enregistrement de ses déplacements, qu'il s'agisse des siennes suffit à les désigner et à désigner toutes les autres villes qui se dessinent en chacun de nous.

http://b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/MySpace/

DANIEL **SCIBOZ**

GPS_Movies 1&2 (2004-2005)

Daniel Sciboz est artiste et designer graphique. Son travail interroge les relations entre l'art et la technologie GPS et plus particulièrement dans le domaine de la vidéo. Il enseigne le design graphique et media dans le master Media Design l'université d'Art et de Design de Genève et à l'École des Arts Visuels de Bienne.

[http://flavors.me/dscz]

Daniel Sciboz, GPS_Movies 1, « Promenade sur la rue du Landy »
Source :[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/gps_movies/index.html]

GPS Movies 1 & 2 sont deux workshops-performances respectivement organisés dans le cadre des expositions *Jouable* (2004) et *Jouable/Rejouable* (2005).
Les workshops *GPS_Movies* interrogent les relations qui se jouent entre les deux modalités de saisie du réel que sont la prise de vue et l'enregistrement des tracés GPS.
GPS Movies_1 Saint-Denis 2004, s'est déroulé du 11 au 14 octobre 2004.
Le workshop avait pour double objectif d'interroger l'usage artistique du GPS et de réaliser l'investigation d'un espace urbain déterminé.
Équipées d'un dispositif constitué d'un ordinateur portable, d'un récepteur GPS, d'une webcam et de logiciels spécifiques, le tout fixé à un porte-bébé, des équipes d'étudiants ont effectués des marches successives au parcours libre dans l'espace de la Plaine Saint Denis. Il s'agissait de le parcourir en tant qu'espace en mutation mais aussi en tant que lieu spécifiquement lié à l'histoire de la marche, comme lieu historique des processions de l'Église Notre Dame à la Basilique Saint Denis.
Chaque parcours était enregistré sous forme de traces GPS et de données vidéos, les enregistrements étaient déclenchés et interrompus manuellement par les participants, rendant ainsi compte d'une vision subjective des espaces parcourus. Pendant les promenades, les participants pouvaient visualiser une image cartographique tracée en temps réel à partir des données GPS sur l'écran de l'ordinateur. Pour le dispositif d'exposition, une sélection de parcours a été effectuées, qui étaient représentés par un dyptique présentant l'enregistrement vidéo de la promenade et sa représentation cartographique des tracés GPS en 3 dimensions.

GPS Movies_1 a été mené en collaboration avec Liliane Terrier, maître de conférences à l'Université Paris 8, chercheuse au laboratoire Esthétique des nouveaux médias, et Jean-Noël Lafargue, maître de conférence associé à l'Université Paris 8 et professeur à l'École supérieure d'Arts du Havre et avec le concours du département Arts plastiques de l'Université Paris 8, de l'Atelier de recherches interactives de l'École nationale des arts décoratifs, de la Haute école d'arts appliqués de Genève et de l'Académie Fratellini.
Pour GPS_movies 2, deux équipes d'étudiants effectue le même trajet simultanément et en sens inverse dans le but d'effectuer une prise de vue en « double tressage » de leur parcours. Les équipes sont équipées d'un récepteur GPS, d'un ordinateur et d'une caméra vidéo. Chaque équipe filme son déplacement sous forme d'un travelling latéral en direction du trottoir opposé. Le tournage vidéo est synchronisé par le GPS. La caméra est automatiquement déclenchée ou éteinte dès qu'elle entre dans l'un des fuseaux de longitude qui découpent le terrain parcouru en tranches régulières. Chaque portion du terrain parcouru est ainsi filmé mais les équipes, en parcourant le chemin en sens inverse, ne filmeront pas les mêmes espaces, et ces espaces seront filmés selon des points de vues différents (d'un côté ou de l'autre de la rue).
Les résultats du workshop sont présentés sous forme d'un film dont la durée correspond à celle de la marche (soit une heure et demie). Les images filmées sont restituées sur la représentation en trois dimensions d'un ruban dont les deux faces reprennent l'alternance des prises de vues de la performance.

GPS Movies_2, initié par le CIREN (Centre Interdisciplinaire de Recherche sur l'Esthétique

Numérique) et animé par Daniel Sciboz et Hajime Takeuchi, artiste et enseignant, a eu lieu dans le cadre du cycle de manifestations de recherches artistiques et culturelles *Jouable/Rejouable* du 22 au 26 juin 2005 à Saint-Denis.

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

Expositions

[GPS Movies 1]

Double jeu : rencontres autour du numérique et des arts de la piste, Académie Fratellini, 15-16 oct. 2004.
Jouable, École Nationale des Arts Décoratifs, 19 nov. – 4 déc. 2004.

Textes et documents de référence

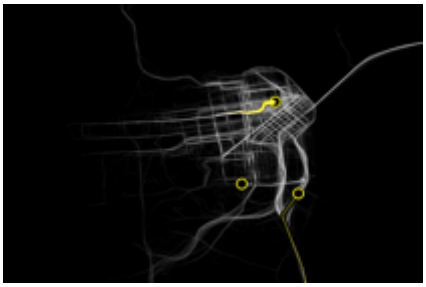
SCIBOZ, Daniel, TERRIER Liliane, BOISSIER, Jean-Louis, Entretien avec Andrea URLBERGER, in URLBERGER Andrea, *Paysages technologiques, théories et pratiques autour du GPS*, 8 sept. 2005, Centre pour l'Image Contemporaine, Genève, 2008.
[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/Paysage_Technologique/art/polak/index.html]

STAMEN

Cabspotting (2006)

Stamen est une agence de design et de technologie regroupant une équipe de treize personnes située à San Francisco spécialisée dans le design interactif et la visualisation d'information

[http://stamen.com/]



Stamen, Cabspotting, « Cabtracker », capture d'écran, [http://cabspotting.org/client.html]

Cabspotting fait partie d'un projet pluri-annuel, « Invisible Dynamics », consacré à l'exploration alternative des infrastructures de la baie de San Francisco dans le but de dépasser la vue dominante traditionnelle en plan de la ville pour révéler d'autres visions de l'environnement.
Cabspotting est un outil qui permet d'utiliser les traces GPS des taxis commerciaux comme point de départ pour explorer ce qu'elles révèlent de questions économiques, sociales, politiques et culturelles.
Où vont-ils le plus ? Où ne vont-ils jamais ?, cabspotting trace la carte vivante des tracés GPS des taxis du côté de la Baie de San Francisco
Cet outil est mis à disposition d'artistes, écrivains ou chercheurs qui explorent cette question de façon singulière, sous la forme d'expérimentations, d'enquêtes ou d'observations.
Toutes les contributions sont mises en ligne sur un site, sorte de réservoir en expansion permanente de données anthropologiques.

Projets liés (au 13 janvier 2012) :

Fly Cab de Tomas Apodaca restitue le trajet d'un seul taxi de San Francisco pendant cinq jours dans une séquence d'un peu moins de cinq minutes. Représenté par un point jaune, le taxi laisse derrière lui une trace blanche permanente qui dessine peu à peu la structure tridimensionnelle du trajet du taxi dans la ville et dans le temps. Cette représentation révèle la récurrence de la présence du taxi dans certains lieux mais aussi de son absence. La réalité de ce repérage est contrebalancé par l'inscription des ratés du systèmes dus aux défauts de réception du signal GPS dans certaines circonstances ou certaines parties de la ville.

In transit d'Amy Balkin tente de trouver et de créer un sens social à partir de l'interprétation des motifs tracés par les données GPS.

Projet commissionné par The Exploratorium, Musée d'art, de science et de la perception humaine, San Francisco.

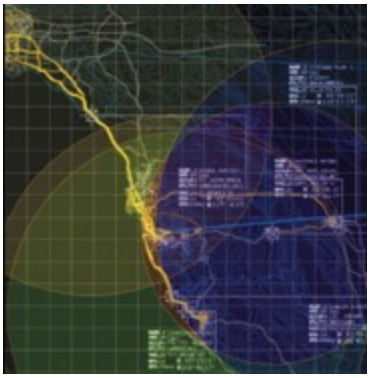
http://stamen.com/clients/cabspotting

TOROLAB

The region of Transborder Trousers (2004-2005)

Torolab est un collectif transdisciplinaire constitué d'artistes, d'architectes, de designers et de muciciens fondé à Tijuana en 1995 par Raùl Càrdenas Osuna. Son travail, définit par sa situation dans des contextes précis, s'intéresse aux dimensions politiques et poétiques des territoires, aux phénomènes sociaux, à l'espace urbain, dans l'intention d' éprouver/analyser/mettre en jeu la qualité de vie des individus d'un territoire ou d'un groupe social.

[http://torolab.org/]



Torolab, LRPT, Vue de l'interface graphique
Source :[http://senseable.mit.edu/news/resources/20080220_MoMACatalogue.pdf]

LRPT (La región de los pantalones transfronterizos) se présente comme un document ethnographique urbain. Il propose une nouvelle forme de cartographie de la région transfrontalière entre Tijuana au Mexique et les San Diego aux Etats-Unis rendant ainsi visible la mobilité des habitants de cette région. Torolab a conçu pour le projet des pantalons dans lesquels étaient intégré un système GPS. Cinq habitants de la région transfrontalière ont porté ce vêtement pendant 5 jours. Leurs mouvements, leur vitesse, leur consommation d'essence ont été enregistrés. Le résultat de ces données, synthèse des mouvements des véhicules et des transactions économiques dépendantes du statut migratoire des cinq individus, ont été projetés sur une représentation du territoire modelée pour ses dimensions urbaines ou naturelles et non en fonction de ses périmètres politiques.

Participants: Antonio, Carlos, Lupita, Christina, Viviana

Équipe de production: Raúl Cárdenas Osuna, Ana Martínez Ortega, Bernardo Gutiérrez, Shijune Takeda, Juan Carlos Ramos, Cristobal Bernal

[http://torolab.org/blog/lrpt/]

Expositions

Apamar. Gráficas, métricas y políticas de espacio, Centre d'Arts Contemporanies, Vic-Barcelona, 2011.

Energy Effects, Museum of Contemporary Art of Denver, 2010.

Design and the Elastic Mind, MoMA New York, 2008

Southern Exposure, Museum of Contemporary Art of Sydney, 2008

Strange New World: Art and Design from Tijuana, MOCA San Diego, Santa Monica Museum of Art, 2007.

Galería OMR, Mexico, 2006

[2005] *Tijuana sessions, Alacalá 31*, Centro de Historia de Zaragoza, Madrid, 2005

YANNA **VOGIAZOU**

City Tag (2004)

Yanna Vogiazou est chercheur dans le domaine des nouveaux medias. Elle s'intéresse à la notion de « présence » dans un monde connecté et questionne dans ce contexte le potentiel des jeux massivement multijoueurs et de l'interaction ludique.

[http://kmi.open.ac.uk/people/alumni/yanna-vogiazou]

Yanna Vogiazou, City Tag, vue de l'interface
Source :[http://cnm.open.ac.uk/projects/cititag/]

City Tag est un jeu localisé multijoueur basé sur la technologie GPS qui a pour but d'explorer le potentiel des comportements sociaux spontanés et les interactions de groupe dans le contexte du jeu dans l'espace public par l'usage des technologies de communication mobiles. Un des concept clés du projet est la perception de la présence d'autrui dans le sens où la présence s'enrichit au contact de celle de l'informatique ambiante qui intègre des présences virtuelles et numériques à la présence physique par le traitement d'informations localisées. City Tag interroge la zone frontière qui sépare la présence physique d'une présence médiatée par les technologies numériques, il expérimente leur degré d'interpénétration et les expériences sociales concrètes générées par leur rencontre. Les règles du jeu sont volontairement très simples, le but étant de faciliter une expérience sociale agréable immédiate. Les membres de deux équipes parcourent la ville avec un mini PC équipé d'un GPS et d'un récepteur WiFi, dans le but de repérer des joueurs de l'équipe adverse pour les « toucher » (« to tag »). Quand un membre d'une équipe est « touché », il doit trouver l'un de ses équipier pour qu'il le délivre. C'est le critère de proximité physique qui détermine le fait de « toucher » ou « d'être touché » (on touche un joueur du camp adverse quand on se trouve suffisamment proche de lui). Deux essais pilotes ont été menés en 2004, avec 9 personnes dans un lieu ouvert (campus de l'Open University de Milton Keynes) puis avec 16 personnes dans le centre de Bristol.

City Tag émane d'un projet de recherche mené en collaboration avec l'Open University's Knowledge Media Institute (KMi) et le Mobile HP Lab Bristol.

Textes et documents de référence

VOGIAZOU, Yanna, EISENSTADT Marc, DZBOR Martin, KOMZAK Jiri, *From Buddyspace to CityTag : Large-Scale Symbolic Presence for Community Building and Spontaneous Play*, Tech Report kmi-04-25, nov. 2004, Accepted for : Proceedings of the ACM Symposium on Applied Computing, Santa Fe, 13-17 mars 2005.
http://kmi.open.ac.uk/publications/pdf/kmi-04-25.pdf

VOGIAZOU, Yanna, RAIJMAKERS Bas, *Urban space as a large-scale group playground*, Tech Report kmi-04-24, sept. 2004, Appeared in the workshop : UbiComp in the Urban Frontier at the UbiComp 2004 Conference, Nottingham, 2004.
http://kmi.open.ac.uk/publications/pdf/kmi-04-24.pdf

VOGIAZOU, Yanna, EISENSTADT Marc, *Designing Multiplayer Games to Facilitate Emergent Social Behaviours Online*, Tech Report kmi-04-23, janv. 2005.
http://kmi.open.ac.uk/publications/pdf/kmi-04-23.pdf

VOGIAZOU Yanna AND RAIJMAKERS Bas, CLAYTON Ben, EISENSTADT Marc, GEELHOED Eric, LINNEY Jon, QUICK Kevin, REID Jodephine, SCOTT Peter, *You got tagged! : The city as a playground*, Proceedings of 2AD: Second International Conference on Appliance Design, HP Labs, Bristol, 11-13 May 2004.
http://kmi.open.ac.uk/publications/papers/kmi_tr_139.pdf

VOGIAZOU, Yanna, QUICK Kevin, *CityTag Multiplayer Infrastructure*, Tech Report kmi-TR-138, mars. 2004
http://kmi.open.ac.uk/publications/papers/kmi_tr_147.pdf

ANDREA **WOLLENSAK**

Memory Markers (2003)

Andrea Wollensak travaille et redéfinit les technologies de géolocalisation, explore la convergence du lieu, de l'identité et d el'histoire par des œuvres d'art in situ. À partir de son expérience dans le domaine du design graphique et des nouveaux médias, Wollensak met en œuvre le potentiel esthétique du GPS et de technologies similaires

[http://www.conncoll.edu/Academics/web_profiles/wollensak.html#]

Ce projet procède de la révélation d'un lieu par la mise en relation du geste, de la mémoire et des traces laissées par les habitants.

Il a été mené en collaboration avec les habitants du quartier de l'Enclos à St Lô et des étudiants du programme de communication du Lycée Pierre et Marie Curie, dispositif installé dans la ville sous forme de représentations cartographiques, de zones de navigation spécifiques et de récits géolocalisés dans le but de renouveler la perception des lieux par ses habitants et ses visiteurs. La trace GPS est par définition le point de rencontre entre un dehors, une grille de connexion à l'échelle de la terre et un dedans, le lieu où l'on se trouve. De ce point de vue, les remparts de St Lô constituent un lieu d'investigation idéal par les dichotomies superposées qui le constituent l'intérieur, l'extérieur, l'ouvert, le fermé, l'historique, le contemporain, l'avant-guerre, l'après-guerre.

D'octobre à novembre 2003, les citoyens locaux étaient invités à utiliser leur récepteurs GPS dans St Lo pour enregistrer leurs mouvements dans la ville. Six "chemins-histoires" individuels représentant six types d'usagers différents ont ainsi pus être tracés.

En novembre 2003, les lycéens de St Lo ont collecté les données GPS et des images des points de repères choisis dans la ville ainsi que des récits auprès des habitants. Ils ont envoyé ces fichiers à l'auteur dans le Connecticut, et ont entamé un dialogue avec les étudiants du programme d'étude du Centre d'Art et de Technologie Ammerman qui ont participé au traitement des données et à la conception de la carte collective.

Des "memory markers" sous forme de panneaux bilingues sont positionnés comme points de repères dans la ville accompagnés d'une carte collaborative d'ensemble en version imprimée et numérique disponible sur le site web du projet.

http://www.conncoll.edu/CAT/saintlo/

Textes et documents de référence

WOLLENSAK Andrea, « Virtual Geographies, Borders and Territories : GPS Drawings and Visual Spaces » in ASCOTT Roy (Dir.) *Reframing Consciousness, Art, Mind and Technology*, p. 122-127, Intellect, 1999.

JEREMY **WOOD**

GPS Drawings (depuis 2000)

Jeremy Wood travaille dans le domaine de l'art public à partir d'une approche singulière de la lecture et de l'écriture des lieux. Il explore le potentiel esthétique de la technologie GPS depuis plus de 10 ans par l'expérimentation quotidienne de l'enregistrement des tracés générés par le déplacement des corps et des objets, à l'échelle locale et planétaire, subjective ou collective.

[http://www.jeremywood.net/]

Jeremy Wood, Data Cloud, vue de l'installation, Beatrix Park, Amsterdam.
Source :[http://www.gpsdrawing.com/projects/datacloud.html]

Jeremy Wood est certainement l'artiste le plus prolifique en matière de « GPS art ». Il tient galerie en ligne depuis 2000 où s'accumulent les traces de ses nombreuses expérimentations, témoignage d'une sorte de jubilation à dessiner, en toutes circonstances, sur la surface de la terre avec son propre corps pour crayon.
Les dessins peuvent déterminer à l'avance la trajectoire suivie qui sera alors restituée sous forme de traces GPS sur une carte du territoire parcouru dans une mise en perspective parfois anecdotique d'une caractéristique sociologique, historique ou topologique, (le signe d'un dollar sur Las Vegas), ou résulter d'un déplacement induit par un usage spécifique de l'espace (chute libre, dérive psychogéographique).
Ses pièces peuvent aussi renvoyer au paradoxe ultime de l'usage du GPS, celui de la recherche de la confusion spatiale qu'il peut générer en regard de la croyance en son exactitude qu'il véhicule.
Traiter dans ce corpus l'ensemble du travail de Jeremy Wood n'aurait pas été pertinent. Nous avons donc préféré en extraire quelques pièces emblématiques.

Meridians (2005)

Meridians a consisté à inscrire la citation de Herman Melville issue de Moby Dick : « It is not down in any map ; true places never are » en traversant Londres le long de deux méridiens « concurrents », tracés à deux époques différentes selon deux méthodes de calculs différentes (le GMT et le WGS84) qui présentent la caractéristique troublante de n'être pas parallèles.
« Ces deux standards sont inscrits sur mon dessin afin d'indiquer une série d'accords entre le local et les systèmes mondiaux étant donné que les sensibilités locales sont davantage dignes de confiance que les projections globales ». Notre navigation personnelle a évolué d'un regard porté vers le haut, l'observation des étoiles vers un regard tourné vers le bas, la consultation des terminaux numériques dans le creux de nos mains qui captent les signaux satellites. Les deux méridiens sont les extrémités de deux cartes qui ne peuvent se rejoindre : entre elles se trouvent des lieux qui n'existent pas. Dans cette zone d'ajustement, les hémisphères est et ouest ne peuvent s'emboîter »
« These two standards are marked on my drawing to indicate a range of agreements between local and worldwide systems since local sensibilities are more trustworthy than global projections. Our personnal navigation is evolving from satellites mediated by digital devices held in our palm. The two meridian lines are the edges of maps that don't meet up : between them are places that don't exist. Within this area of adjustment, the east-west hemispheres cannot be straddled »[16]
Les traces GPS de la citation de Melville ont été superposées à une carte satellite et imprimée sur une bande de coton de 8,5 m de long pour exposition.

Projet commissioné par l'Institut de Design de l'Université du Minnesota pour Else/Where

[16] Jeremy Wood, « Can't be elsewhere when GPS drawing » in ABRAMS J. and HALL P., *Else/Where Mapping : New Cartographies of Networks and Territories*, University of Minnesota Design Institute, Minneapolis, cité par 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.

Mapping : New Cartographies of Networks and Territories, Minnesota Press, 2006

http://www.gpsdrawing.com/gallery/land/meridians.html

Data Cloud, 2008

Data Cloud se présente sous la forme d'un amas de bancs positionnés comme si on les avait ainsi laissé tomber dans le parc Willy Nilly à Amsterdam. Cet arrangement incongru est en fait le résultat du système de calcul « très précis, mais pas très exact »[17] du GPS.
Pour ce travail, Wood a placé un récepteur GPS sur chacun des deux bancs présents à l'origine sur les lieux et a noté leur position toutes les 10 secondes pendant 1 minute. La sculpture restitue, avec 12 bancs supplémentaires, les localisations successives des deux bancs originaux déterminées par le système GPS.

http://www.gpsdrawing.com/projects/datacloud.html

Mowing the Lawn, depuis 2000

Jeremy Wood a pour habitude de restituer ses voyages sous forme de tracés GPS. La genèse même de ce travail provient de l'enregistrement de la trajectoire aérienne d'un vol entre Berlin et Londres en octobre 2000. Ces voyages peuvent être les siens ou ceux d'autres personnes, exceptionnels et effectués sur de longues distances ou ceux du quotidien le plus trivial. C'est à partir de ces derniers qu'est conçue Mowing the Lawn, puisque Wood enregistre depuis 2000 les tracés GPS qu'il effectue lorsqu'il tond la pelouse du jardin de sa mère dans le Comté d'Oxford. Chaque année, et pour toutes les saisons, les tracés produisent des projections de la forme du jardin dont on perçoit les évolutions au fil du temps par les bandeaux supplémentaires qui remplacent les ronces enfin arrachées ou les circonvolutions complexes qui se créent autour des arbres nouvellement plantés.

http://www.gpsdrawing.com/gallery/experiments/lawn/mowing.html

My ghost, 2000-2012.

My Ghost restitue année par année, l'ensemble des traces des déplacements de Wood dans Londres nous révélant la carte d'une ville vécue, propice à l'émergence de souvenirs et de récits où le temps creuse les sillons de l'espace. Les plus foncés nous renvoient à ses itinéraires habituels, ceux qui connectent des amas noirs évoquent les lieux de son intimité, les plus clairs ceux de trajets plus occasionnels.
« Ce qui me frappe à la vue des tracés de quelqu'un est le déclenchements des souvenirs, c'est pourquoi je les désigne comme des journaux cartographiques. Ils sont l'enregistrement d'où je suis allé et le rappel redoutable de là où je dois encore me rendre. Dans les méandres des lignes, je peux lire mes trajets et mes ornières, et me remémorer la trame de mes aventures. Ils sont comme mon fantôme, capturé dans des lieux d'un temps différent. »
« What strikes me about seeing one's own tracks is in the triggering of memories, which is why I refer to them as cartographic journals. They are a record of where I have been and a daunting reminder of where I have yet to go. Among the intricacies in the line qualities, I can read my routes and ruts, and recall my dithering and my adventures. They are of my ghost, captured in places of a different time. »[18]

http://www.gpsdrawing.com/maps.html

Documents de référence

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. [http://www.gpsdrawing.com/press/caj71-JeremyWood.pdf]

Expositions

[Meridians]
Sonar Festival, Barcelone, 2006
Geograms, TAG, La Haye, 2006
Graphic Material, UTS Gallery, Sydney, 2010
Mappamundi, Berardo Museum-Foundation, Lisbonne, 2011

[17] « GPS is very precise but not very accurate. The distinction is important as GPS is measured with atomic precision but the accuracy is inconsistent and unreliable » Jeremy Wood, cité par par LAURIAULT Tracey P. (ibid).

[18] Jeremy Wood, idem.