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.

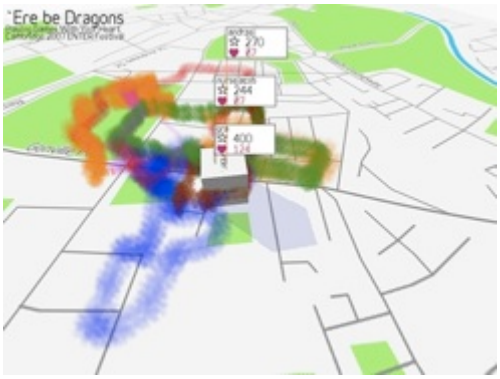
[http://www.whittle.flump.net/~activei/activeingredient/?page_id=107]

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]

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]

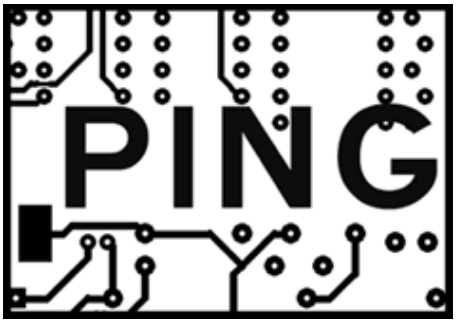
KATE **ARMSTRONG**

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.

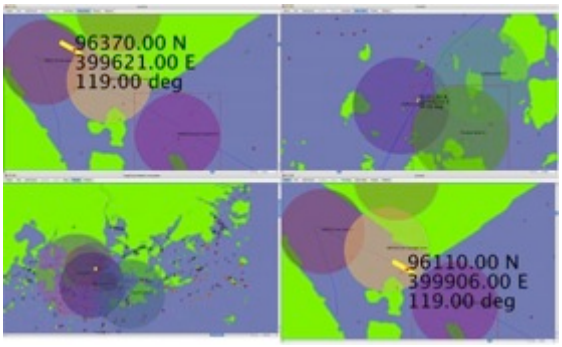
[http://www.cse.unsw.edu.au/db/staff/staff_details.php?ID=danielw]

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.

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]

[1] « Is there someone you haven't seen for a long time that you still think of ? »

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.

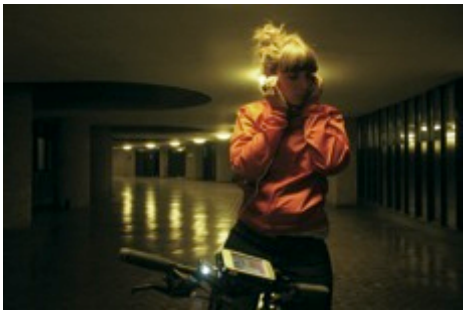
Matt Adams est théoricien, acteur et metteur en scène de théâtre. Il écrit et intervient dans les domaines de la performance, des nouveaux médias et des pratiques interdisciplinaires.

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.

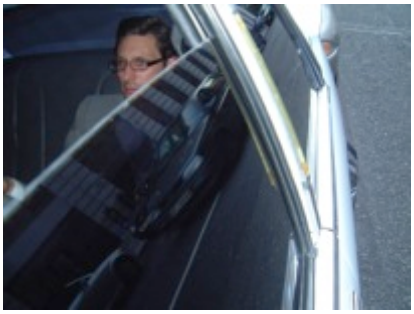
Matt Adams est théoricien, acteur et metteur en scène de théâtre. Il écrit et intervient dans les domaines de la performance, des nouveaux médias et des pratiques interdisciplinaires.

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/]

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/

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