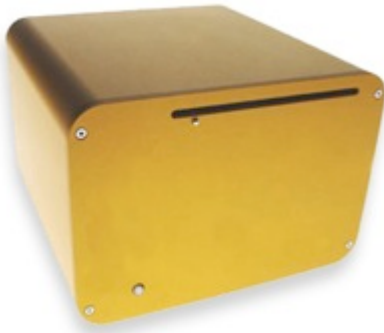


JULIAN BLEECKER (1)

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 oeuvre des technologies et des usages émergents à la croisée du design, de la science fiction, du cinéma, 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 de leur 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 oeuvre des technologies et des usages émergents à la croisée du design, de la science fiction, du cinéma, 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'utilisateur. L'application fournit des pages parodiques des sites les plus populaires en leur ajoutant des contenus liés à la situation géographique de l'utilisateur, 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'utilisateurs 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.techwondo.com/projects/bedouin/index.html>]

Textes et documents de référence

BLEECKER Julian, *Project WiFi.Bedouin Documentation*.

[<http://www.techwondo.com/projects/bedouin/WiFiBedouin.pdf>]

Expositions

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

[<http://www.techwondo.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 autopoïétiques 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 autopoïétiques 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 Initiative*, « 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 grande 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 vidéo, 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]

2^e 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 Ground*, 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 autopoïétiques 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 autopoïétiques 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'entrepreneuriat 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 Chołoniowski (project concept & coordination, voice, music live reports), Marcin Wierzbicki (GPS&Max programming & coordination), Janek Chołoniowski (Flash programming, sound&video webcasting), Ryan Ingebritsen (sound design & editing, bass live), Tomasz Chołoniowski (pilot & city coordinator), Paweł Jackowski (car driver & video editing), Maja Chołoniowska (video recording), Krystyna Chołoniowska (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 Chołoniowski, Marcin Wierzbicki, Janek Chołoniowski, 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 Chołoniowski (Cracow) Marek Chołoniowski (Cracow) Ryan Ingebritsen (Chicago) Maciej Walczak (Stuttgart) Marcin Wierzbicki (Warsaw), Tomek Chołoniowski (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 Chołoniowski (concept, coordination, electronics, editing, sound and video control), Marcin Wierzbicki (GPS, Max/MSP programming), Jan Chołoniowski (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 Chołoniowski (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 sur quatre écrans et contrôlés en temps réel par trois 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 Chołoniowski (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 caméras 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, Laptop Performer, Quintet programming), 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, 13^e Audio Art Festival – Sound Spaces 3, Ujazdowski Castle, 9 déc. 2005, Varsovie.

GPS-Trans 7, 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, Wrocław.

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.

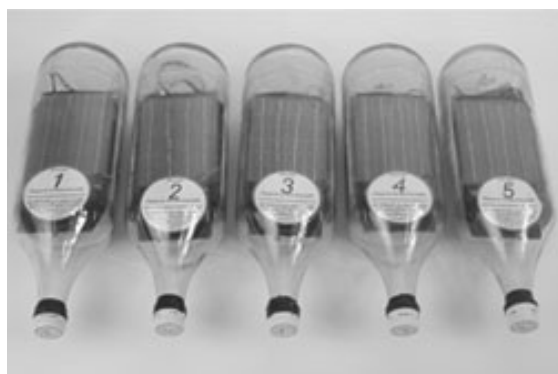
[<http://www.neuemusikbrandenburg.de/krakow/GPSforNIMEg.pdf>]

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 sur 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 qui 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 XIX^e 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 "redécouvrait", 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.

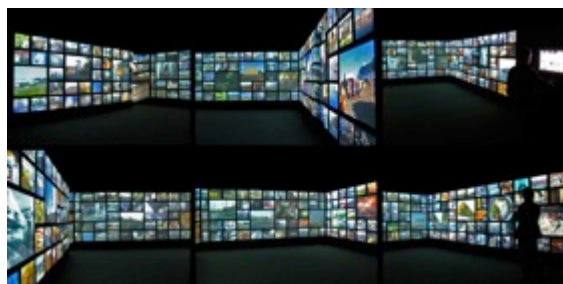
[<http://www.polarwandering.co.uk/>]

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 Transcience (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 son 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.

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

Expositions

Sundance Film Festival, Park City, 2008
52^e Biennale de Venise, 2007
Kulturbahnhof, 2005, Kassel
Nederlands Instituute voor Mediakunst, 2008, Amsterdam
Exit Biennial 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 Trasiencie 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 qu'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.

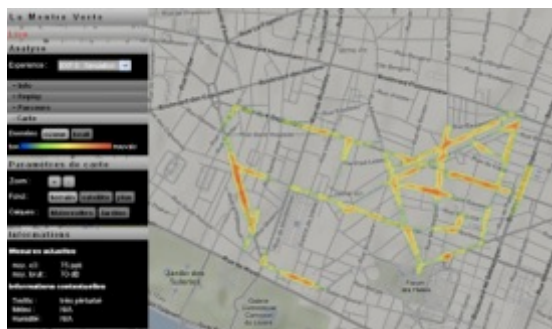
[<http://dislocations.wordpress.com/symposium/drew-hemment/>]

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 2^e 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 Wikipiazza, 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.

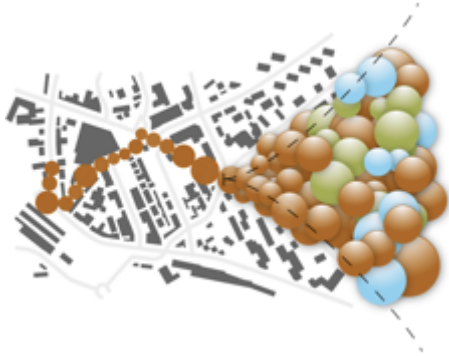
<http://www.lamontreverte.org>

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 Manovitch¹

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/>]

¹ MANOVITCH Lev, *The Language of New Media*, Leonardo Books, 2001

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]

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 logiciels 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

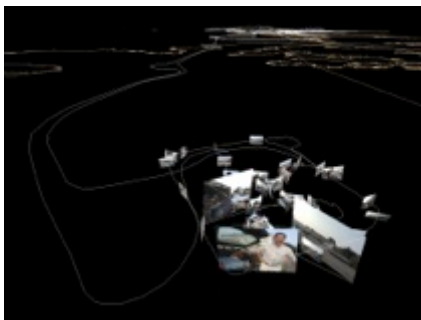
[http://futur-en-seine.com/fens_2009/fr/programme/thematiques/prototypes/frida-v/index.php]

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 retranscrits sous forme de « vastes espaces-temps cartographiques »² 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. »³ 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.

² BOISSIER, Jean-Louis, *Masaki Fujihata (exposition), Trois oeuvres mobilisables*, [http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130]

³ *Masaki Fujihata, Field-Works*, Centre pour l'Image Contemporaine, [http://www.centreimage.ch/expos_events.php?id=14]

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/>

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 riding on a car or on a bicycle or walking, each line has certain characteristics. 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 »⁴

« 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 »⁵.

Field-Work@Alsace a été produite en août et septembre 2002 avec le soutien du ZKM.

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

⁴ 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]

⁵ 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.

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'île équipés d'un récepteur GPS et d'une caméra vidéo. 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 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 »⁶.

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 scène⁷.

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 paysages 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]

⁶ "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]

⁷ 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>]

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

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*, 15^e 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 »⁸, 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 :

⁸ *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]

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>]

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]