

LALYA GAYE, RAMIA MAZÉ, MARGOT JACOBS
Sonic City (2002-2004)

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Textes et documents de référence

GAYE Lalya, MAZÉ Ramia, HOLMQUIST Lars Erik, *Sonic City: The Urban Environment as a Musical Interface*, Proceedings of the 2003 Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME-03), Montreal.
[http://www.music.mcgill.ca/musictech/nime/onlineproceedings/Papers/NIME03_Gaye.pdf]

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

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

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

YURY GITMAN

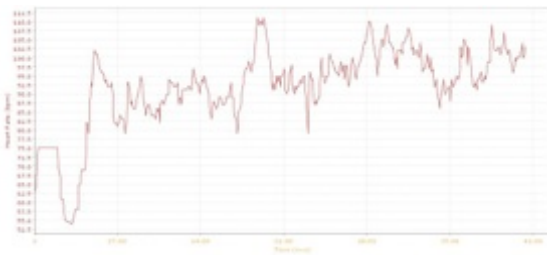
My Beating Blog (2006)

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

[<http://bananadesignlab.com/>]

[<http://www.magicbike.net/>]

[<http://www.mybeatingheart.com/yury/index.html>]



Yuri Gitman *Morning Walk in the Park*, 24 juin 2006

Source : [<http://turbulence.org/Works/beatingheart/blog/2006/06/>]

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

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

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

PETE GOMES (1)

Here, Here and Here (2002)

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

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

[<http://www.mutantfilm.com/>]



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

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

La performance a été enregistrée en format DV.

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

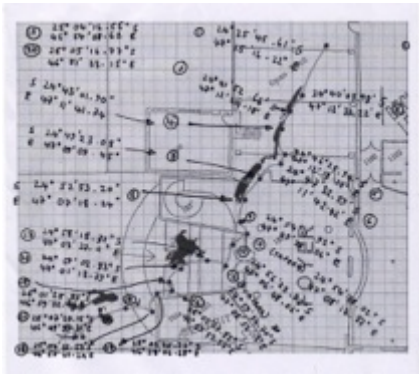
PETE GOMES (2)

Littoral Map (2006)

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

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

[<http://www.mutantfilm.com/>]



Pete Gomes, Littoral Map, Littoral Map Data, 2006.

Source : [<http://www.mutantfilm.com/node/36>]

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

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

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

PETE GOMES (3)

Location, location, location (2004)

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

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

[<http://www.mutantfilm.com/>]



Pete Gomes, Location, location, location, image extraite de la video, 2004.

Source : [<http://www.mutantfilm.com/node/31>]

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

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

ALEX JARRET (INIT.)
Degree Confluence Project (2003)



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

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

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

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

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

<http://www.confluence.org/>

JEFF KNOWLTON (1), NAOMI SPELLMAN, BRANDON STOX

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

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

[<http://34n118w.net/>]



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

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

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

JEFF KNOWLTON (2), NAOMI SPELLMAN, BRANDON STOX

Mining The Urban Landscape (2002)

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

[<http://34n118w.net/>]



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

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

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

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

Expositions

Art in Motion Festival, Los Angeles.

LA Freewaves Festival, Los Angeles.

Textes et documents de référence

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

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

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

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

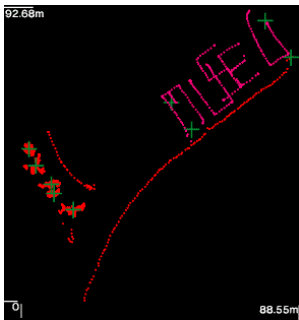
[http://34n118w.net/homecontents/AAG_Mashup.rtf]

LAURA KURGAN

You Are Here (Museu) (1995)

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

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



Laura Kurgan, You Are Here, « Nine points, two lines and five letters, stationary and mobile GPS receiver on roof above Museu d'Art Contemporani de Barcelona. »

Source : [http://www.l00k.org/you_are_here_proj/html/map_b.htm].

Dans *You Are Here : Museu*, Laura Kurgan interroge l'espace d'information par sa mise en relation avec l'espace architectural. Architecte de formation, elle se sert des repères qui définissent l'espace architectural, sa qualité d'espace mesurable situé dans l'environnement physique, ses limites et ses unités de mesures pour questionner celui du cyberspace. Comment peut-il s'appréhender d'un point de vue matériel, quelles sont ses limites, ses unités de mesure, ses conditions d'habitabilité ?

L'argument promotionnel du GPS le donne comme la solution ultime à la perpétuelle question de savoir où l'on est. Or, ces appareils ont longtemps contenu en eux-mêmes l'impossibilité technique de définir précisément la localisation d'un simple point.¹

Deux mois avant le début de l'exposition, Laura Kurgan avait tracé une trame, faite de lignes et de points, dessinant le mot "MUSEU" sur le toit sur musée. Équipée d'un récepteur GPS, l'artiste a effectué le parcours correspondant à cette trame, en restant immobile pendant dix minutes tous les cinq points. L'installation expose les traces GPS de ce parcours, sous forme de dessins et de pochoirs muraux accompagnés par la production en temps réel des informations de positionnement du bâtiment issues d'un capteur situé sur ce même toit.

Sur le toit du musée, la grille rigoureuse élaborée par Richard Meier qui articule les percées, délimite l'espace d'un mot virtuel : MUSEU. La structure du mot est construite dans le bâtiment, comme les caractères latents de l'écran à led d'une horloge numérique. Point par point, les données GPS sont transformées en un mot qui nomme le bâtiment et l'institution. Deux styles d'inscription s'entrecroisent, deux conventions de description ou d'interprétation : les coordonnées précises du bâtiment et les lettres du nom, de l'institution.

¹ Lorsque Laura Kurgan a réalisé son installation, le département de la défense du gouvernement américain n'avait pas encore mis fin à la dégradation volontaire du signal (selective availability), supprimé en mai 2000. La précision des GPS s'est donc accrue depuis cette date, et l'artiste n'obtiendrait pas les mêmes résultats aujourd'hui. Cependant, l'argument demeure valable en raison des nombreux paramètres qui dégradent encore aujourd'hui la précision des GPS : paramètres externes comme la météo, géométrie satellitaire, visibilité des satellites, ou internes comme la sensibilité des antennes, la vitesse de traitement ou l'algorithmes de corrections embarqués dans l'appareil.

Les tracés GPS obtenus alors qu'elle est en mouvement, bien qu'un peu déformés, demeurent assez fidèles à la trame initiale. En revanche, les moments d'arrêts produisent une constellation de points disséminés dans

un espace beaucoup plus large que celui réellement occupé. L'instrument censé mesurer un point ou un trajet précis, révèle en fait un espace de l'ordre de l'errance et du doute. C'est cette ironie que Laura Kurgan cherche à révéler dans son travail, cette désorientation inhérente à un espace dont émerge des instruments d'orientation.

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

Expositions

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

You Are Here : Museu, MACBA, Barcelone, 1995

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

Textes et documents de référence :

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

[http://www.thephotohistoryinstitute.org/journals/1998/laura_kurgan.html]

[http://www.mobilisable.net/2008/?page_id=130]

KURGAN Laura et COSTA Xavier, *You are Here: Architecture and Information Flows*, MACBA, 1995 Museu D'Art Contemporani, Barcelona.

« *You Are Here (architecture, computing, satellites)* », in YOUNGER Cheryl, *Public Art and Public Space*, Proceedings of the American Photography Institute, National Graduate Seminar, New York: NYU Tisch School of the Arts, 1999

Public Penetration : Issues of Voyeurism, Surveillance and Contemporary Public Art, discussion with Dennis Adams, Tony Labat, and Julia Scher. TPI-NGS Journal, juin 1998.

[http://www.thephotohistoryinstitute.org/journals/1998/public_penetration.html]

KURGAN Laura, « *You Are Here: Information Drift* » in *Assemblage* 25, Dec.1994.

SERRA, Catalina, « *Un museo para el arte del siglo XXI* », *El Pais*, 26 November 1995.

PAULA LEVINE (1)

Shadows of Another Places (2004/2006-2008)

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

[<http://paulalevine.net/>]



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

Shadows of Another Places est une série de « cartes hypothétiques », dont l'expérience se partage entre le web et les lieux, qui superposent deux zones distinctes et distantes afin de questionner l'hypothèse de la transposition de l'impact des changements culturels et politiques d'un lieu sur un autre. Le projet propose une autre lecture des conflits militaires et politiques en les projetant dans un imaginaire territorial où le lointain se replie sur le proche, où la distance et la proximité géographique et corporelle sont réévaluées à l'aune de la sphère nouvelle que forment les médias géolocalisés. Il redistribue le familier et le quotidien pour créer des sites à la fois imaginaires et physiques, où les événements locaux et distants peuvent être perçus et vécus de façon simultanée et qui reflètent étroitement l'expérience de ce que l'auteur nomme « l'interlocalité ».²

Baghdad < - > San Francisco, 2004.

La médiatisation des opérations de bombardement en Iraq a révélé à Paula Levine l'émergence de nouveaux médias, venant se superposer sur d'autres, plus anciens, comme les journaux, la télévision et la radio. Selon elle, ces derniers tendent à masquer notre dépendance accrue à de nouvelles formes de technologies de l'information. De la même manière, l'expérience quotidienne du lieu se modifie alors que les technologies dissolvent les marqueurs et les repères de la localisation.

Paula Levine éprouve un sentiment de « dislocation spatiale » alors qu'elle vit, depuis les Etats-Unis, les opérations de bombardement sur l'Iraq de l'armée américaine. Malgré l'intention souvent annoncée comme telle des médias de « faire vivre » en direct les événements, et malgré la connexion permanente,

² « I have come to think of these as *interlocational* maps. The word, *interlocation*, describes the position or space represented in these overlays. The word is composed of *inter*, suggesting *between* or *among*, and *locus*, meaning *place*. *Interlocation* brings to mind something taking place between locations, which describes these mappings quite accurately. The maps reflects not only an overlaying of one site upon another, but they also visualize the space that exists as the result of that overlay, conceptually moving between one site and the other. *Interlocation* is the space that arises through this transposition of one place upon another. It allows relationships between distant places to be simultaneously realized and offers an extended sense of relatedness. »

« J'ai commencé à y penser comme à des cartes *interlocales*. Le mot, *interlocalité*, décrit une position ou un espace représenté dans ces superpositions. Le mot est composé de *inter*, qui évoque *entre* ou *parmi*, et de *locus*, qui désigne le *lieu*. L'*interlocation* évoque quelque chose qui se trouve entre les lieux, ce qui décrit assez précisément ces cartes. Elles reflètent non seulement la superposition d'un lieu sur un autre, mais visualisent l'espace qui existe comme résultat de cette superposition, qui se déplace conceptuellement d'un site à l'autre. L'*interlocalité* est l'espace qui émerge de cette transposition d'un lieu sur un autre. Il permet aux relations entre des lieux distants d'être à la fois réalisées et étend le sens de la relation. »

LEVINE, Paula, « Shadows from another place : transposed place », Conférence, MIT 4, *The work of stories*, 6-8 mai 2005.

[<http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/levine.pdf>]

l'espace physique entre San Francisco et Bagdad demeure invariable et suffisant pour absorber l'impact réel de l'invasion. Le GPS et la carte dynamique sont alors utilisés, dans une perspective qui les oppose aux « anciens » médias de communication, comme les instruments qui effondrent l'espace entre deux lieux distants.

Carte hybride composée de la transposition des sites des premières attaques américaines sur Bagdad en mars 2003 sur San Francisco.

Chaque lieu impacté dans San Francisco abrite un geocache, qui contient un document d'information à propos du projet et du site web, et un article de Ward Harkavy, journaliste au *Village Voice* intitulé « The Iraq War – Roll Call of the U.S. Dead : Day by Day, Death by Death » contenant la liste complète des noms des personnels américains morts pendant la guerre entre le 1^{er} mai 2003 et le 19 mars 2004, en dépit des déclarations du Président Bush le 1^{er} mai 2003 : « La majeure partie des opérations de combat en Iraq ont pris fin. Dans la bataille d'Iraq, les Etats-Unis et leurs alliés ont dominé les combats ».

« (...) major combat operations in Iraq have ended. In the battle of Iraq, the United States and our allies have prevailed ».

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

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

Deuxième pièce de la série *Shadows of Another Place, The Wall* en reprend la forme de carte dite « hypothétique » qui superpose deux territoires distants l'un sur l'autre.

En 2002, le gouvernement Israélien entreprend la construction d'un mur de sécurité entre Israël et les territoires palestiniens en réponse à une série d'attentats commis en Israël. Depuis le début de sa construction, le tracé parfois arbitraire du mur a suscité beaucoup de controverses et a largement influencé la vie quotidienne des habitants des zones traversées. Paula Levine a entrepris une série de voyages sur place, où elle a assisté à la construction du mur et a filmé et interviewé les habitants des zones traversées.

Ce projet traite un segment du mur d'environ 15 miles situé entre Abu Dis au sud et Qalandiya au nord.

Le projet est constitué de trois éléments :

- un site web comprenant une carte à partir de laquelle on accède à des contenus vidéos localisés
- la superposition de la zone traitée et de villes américaines et canadiennes qui créent les points de repère pour
- des marches géolocalisées pendant lesquelles le public accède à des contenus vidéos

<http://TheWall.name/>

Expositions

[Baghdad <-> San Francisco]

Transposing Geographie : Mapping on the Internet, ImageFestival, 2006, Toronto.

[TheWall]

ISEA 2009, Belfast.

Cartographic Imagination, An Atlas, 19sept. - 15 oct. 2009, Fine arts Gallery, San Francisco State University.

Textes et documents de référence

LEVINE Paula, « Shadows from another place: transposed space », MIT4, *The Work of Stories*, 6-8 mai 2005, Cambridge, Massachusetts.

[<http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/levine.pdf>]

LEVINE Paula, « The Wall », MIT6, *Stone and Papyrus, Storage and Transmission* 24-26 avril 2009, Cambridge, Massachusetts.

[<http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Levine.pdf>]

PAULA LEVINE (2)

Signature (2006)

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

[<http://paulalevine.net/>]



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

Signature est une installation conçue pour l'exposition commémorative du centenaire du tremblement de terre qui a ravagé le Comté de Sonoma, Californie, en 1906, organisée par le Sonoma County Museum en 2006.

Si le mot signature désigne communément une marque personnelle tracée par la main sur le papier, une « signature sismique » est aussi ce qui désigne les ondes caractéristiques d'un tremblement de terre. Portrait de l'histoire sismique, ainsi qu'elle s'inscrit dans la vie et le paysage du lieu.

L'installation met en jeu diverses formes mémorielles de l'événement : une photographie de l'une des rues principales de Santa Rosa, Rodgers Fault, dévastée, l'enregistrement du récit des survivants et la signature sonore du séisme, obtenue à partir de la conversion de son graphe sismique. Mais cette mémoire se rappelle aux visiteurs dans l'action d'un présent qui la met en scène, comme pour mieux déjouer le lieu et les temps des événements. Le proche et le lointain temporel et géographique, le visible et l'invisible, entrent en collision. La carte actuelle des lieux, projetée au mur, semble se disloquer sous la force des ondes sismiques chaque fois que le son du séisme et les voix de ses survivants se diffusent. Ces images et ces sons sont en fait contrôlés par un programme relié à un récepteur GPS qui les déclenche à chaque fois qu'un satellite survole la zone du séisme.

« Comme une histoire qui répudie le passé, *Signature* révèle les mouvements entre le passé et le présent, le visible et l'invisible, comme si chacun refusait de rester convenablement à sa place. »³

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

Expositions

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

Textes et documents de référence

³ « Like history that repudiates the past, *Signature* marks the movements between what is past and present, visible and invisible, as each refuse to remain conveniently fixed in place. »

[<http://paulalevine.net/projects/signature/signature.html>]

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

PAULA LEVINE (3)
Speaking Here (2004)

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

[<http://paullevine.net/>]



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

Paula Levine a conçu *SpeakingHere* pendant sa résidence au Banff Center à Alberta, en 2004. Touchée par le paysage qui s'étendait au delà de la fenêtre de son studio, elle entreprend des recherches sur l'histoire du site, les langues que l'on y parle, son évolution géographique et culturelle. Chaque jour, à partir d'un même lieu, elle filme un court plan panoramique de ce paysage.

Elle demande alors à neuf des artistes en résidence, chacun parlant une langue différente, de décrire à leur tour le paysage qu'ils voyaient par sa fenêtre.

Ces enregistrements sonores et visuels ont alors été « embarqués dans le paysage », rendus accessibles au public équipé d'un ordinateur et d'un récepteur GPS alors qu'ils déambulent dans les lieux.

Cette pièce met en regard l'impossibilité implacable de jamais connaître un lieu, dont l'histoire et la présence dépassent toujours la portée de la perception humaine et la persistance avec laquelle nous continuons malgré cette incomplétude, à tracer nos propres chemins, limités et imparfaits, pour habiter les espaces qui nous entourent.

<http://paullevine.net/projects/speakinghere/speakinghere.html>

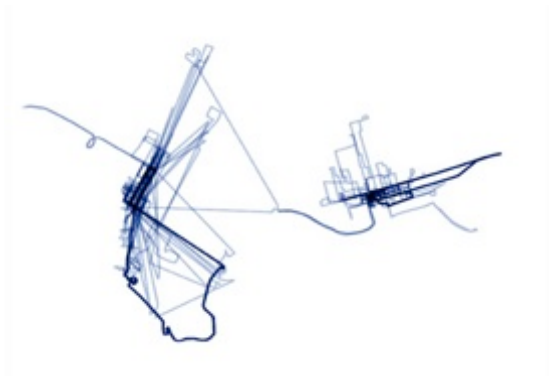
GWEN MAC GREGOR (1)

3 months Toronto / New York (2004)

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

[<http://cargocollective.com/MacGregorRechicoProjects>]

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



Gwen MacGregor, 3 Month Toronto / New York, image extraite de la vidéo

Source : [http://www.jessicabradleyartprojects.com/artists/gwen_macGregor/image?image_id=110]

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

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

[<http://www.techwondo.com/projects/bedouin/index.html>]

Expositions

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

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

GWEN MAC GREGOR (2), SANDRA RECHICO

Floppy Map, Data (Münster) (2008)

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

[<http://cargocollective.com/MacGregorRechicoProjects>]

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



Gwen MacGregor, Sandra Rechico, Floppy Map (Montréal), vue de l'installation, Galerie B312, Montréal, 2009.

Photo credit: Paul Litherland

Source : [<http://cargocollective.com/MacGregorRechicoProjects/Maps-in-Doubt>]

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

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

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

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

Expositions

Mercer Union, 24 oct. 2008 – 29 nov. 2008, Toronto.

[http://www.mercerunion.org/show.asp?show_id=605]

Galerie B132, 2009, Montréal

EVA & FRANCO MATTES (1)

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

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

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



Eva & Franco Mattes, Vopos, Logo

Source : [<http://www.0100101110101101.org/home/vopos/index.html>]

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

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

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

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

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

Textes et documents de référence

GRZINIC Marina, *A Hole in the Brain of the Machine*, Gallery 9, Walker Art Center, 2000

[<http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/>]

FULLER Matthew, *Data-Nudism, An interview with 0100101110101101.org about life_sharing*, Gallery 9, Walker Art Center, 2000

[<http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/>]

Expositions

Walker Art Center, nov. 2000

[<http://gallery9.walkerart.org/>]

SHAWN MICALLEF

[Murmur] (2003)

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



Shawn Micallef, [Murmur], Richmond, Toronto

Source : [<http://www.visiblecity.ca/index.php/artists/95-shawn-micallef>]

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

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

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

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

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

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

[<http://www.murmurtoronto.ca/>]

[<http://www.murmure.ca/>]

[<http://www.murmurvancouver.ca/>]

Expositions

Kensington Market, Toronto, 2003

Chinatown, Vancouver, 2003

St. Laurent Boulevard, Montreal, 2003

Toronto, Calgary, San Jose, 2004 – 2007

Leith, Edinburgh, 2007

Docklands, Dublin, 2007

Textes et documents de référence

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

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

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

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