

SEIKO MIKAMI & SOTO ICHIKAWA
GRAVICELLS, GRAVITY AND RESISTANCE (2004)

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

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

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

[<http://doubleNegatives.jp/>]



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

Il émerge de *Gravicells* un sens étroitement lié au corps, à sa dimension physique mise en évidence par les règles de gravité. La gravité est un phénomène perçu par l'oreille interne, considérée comme une interface : « the interface itself exists inside us ».

Si la gravité est ce qui détermine l'orientation du corps dans l'espace, elle est aussi ce qui détermine toute organisation spatiale. Le projet rend perceptible le processus dynamique des interactions entre la gravité et la force de résistance sans laquelle elle ne peut être matérialisée. Il rend sensible la démesure de l'écart entre les espaces quotidiens et la masse terrestre et propose une nouvelle perception du corps dans sa mise en relation sensible à la résistance et à la gravité, qui rejoue le dialogue entre corps et espace.

Se présente sous la forme d'une installation composée d'un sol noir de 6m x 6m équipé de capteurs dont la surface est parcourue de lignes blanches projetées. En évoluant sur cette surface, le corps du visiteur s'intègre à l'ensemble en devenant surface d'inscription, en modifiant l'organisation de ces lignes et en intervenant sur l'apparence globale du motif qu'elles composent. Les lignes s'éloignent ou se rapprochent les unes des autres formant des motifs proches du moiré, qui renvoient aussi bien au domaine du textile que des interférences ainsi nommées par les physiciens.

Cette surface d'inscription est couplée à un écran qui restitue les mouvements des lignes projetées au sol mais qui affiche également, depuis un capteur positionné sur le toit du bâtiment, les coordonnées GPS de la position de l'installation ainsi que celle des satellites qui traversent son ciel. La technologie GPS est utilisée dans cette installation comme un moyen de l'ancrer dans l'espace, elle introduit la question du point de vue, ancre l'installation dans une réalité spatiale surplombante qui étend la portée de l'installation en dehors de son propre espace.

<http://g--r.com/>

Expositions

Cette pièce a été produite et exposée au YCAM (Yamaguchi Center for Arts and Media) en mai 2004 avant d'entamer une tournée mondiale d'expositions :

DEAF04, Rotterdam, 9-21 nov. 2004

Transmediale 2005, Berlin, 4-8 avril 2005

Share Festival, Turin, 24 fev. – 1^{er} mars 2005

VIA 05, Maubeuge, 10-20 mars 2005

EXIT 05, Créteil, 30 mars – 9 avril 2005

Ars Electronica 2005, Linz, 1-19 sept 2005

Possible Futures, NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo, 23 nov. – 25 déc. 2005

O.O.H 06 Festival, Centro de Cultura Antigo Instituto, Gijón, 20 sept. – 29 oct. 2006

Mois Multi, salle Multi et le Studio d'essai de la Coopérative Meduse, Montréal, 22 fév. – 7 mars 2007

EL Medio es la Comunicación EITanque, Espacio Cultural El TANque, Îles Canaries, 27 mars - 27 juin 2007

Open Space 2008, NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo, 19 avril 2008 – 28 fév. 2009.

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

Textes et documents de référence

From perceiving cells to the coded individual, YCAM, janv. 2010

[<http://www.ycam.jp/en/art/2010/04/seiko-mikami-ichikawa-gra.html>]

Gravicells and Resistance project [site web]

<http://g--r.com/>

NOGO VOYAGE

Potential City (2004)

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

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

« L'agence » est composée de :

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

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

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

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

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



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

« Les projets *Potential City* permettent d'écouter des installations sonores géolocalisées sur différents lieux, comme autant de calques ajoutés au territoire ».

Ils se présentent sous la forme d'une application pour téléphone mobile, qui délivre une interface visuelle et les différentes séquences sonores correspondant au lieu que l'on souhaite parcourir.

Sur place, les plages sonores se déclenchent en fonction de notre position, au fur et à mesure de nos déplacements pendant que sur l'interface visuelle, se superposent sur le plan de la zone à explorer, des cercles translucides qui indiquent les espaces sonores.

Conçu pour « démultiplier le potentiel » d'un lieu, *Potential City* s'énonce contre toute attente comme « un projet architectural » qui projette « une architecture attractive, qui suscite le désir, crée des possibilités d'intérêt urbain ». Un lieu devient alors un « lieu d'expérimentation », qui « introduit du fantastique dans le quotidien. »

La présence sur les lieux est un élément requis, les plages sonores ne fonctionnent qu'en superposition au réel, « le projet ne peut être entendu nulle part ailleurs que sur le site pour lequel il est conçu ». Cette présence, en revanche, est décalée du réel sur les lieux, ceux qui pratiquent l'installation, s'ils foulent un sol partagé, évoluent dans un territoire différent des autres piétons, ils naviguent entre les registres de la présence et de l'absence, « comme une présence fantômatique dans la ville ».

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

[<http://www.nogovoyages.com/architecturepotentielle.html>]

Moillesulaz Échelle 1 est la première œuvre réalisée dans le cadre du projet artistique *Échelle 1, Playing the Landscape*. *Échelle 1* « utilise les technologies mobiles de géolocalisation pour créer des installations sonores in situ pour lesquelles aucune infrastructure n'est nécessaire ». Son but est d'explorer et de questionner des espaces publics qui « possèdent un potentiel particulier » en leur ajoutant une strate

sonore.

Le visiteur peut y entendre des textes poétiques, analytiques, ou des pièces sonores liées au territoire qu'il parcourait.

Cette absence d'infrastructure visible sur place et par conséquent la technologie employée prennent une résonance particulière dans le contexte spécifique de *Moillesulaz*.

Ce projet infiltre, plus qu'il ne s'y installe, la zone entourant le poste frontière du même nom, de chaque côté de la frontière Franco-Suisse. Dans une interview donnée à l'occasion de la conférence internationale Smart City 2010¹, les auteurs expliquent que ce projet a vu le jour sous cette forme pour se plier dans la contrainte de l'interdiction d'intervenir sur ce territoire : c'est un « projet possible dans un lieu impossible », implanté « sur un territoire qui n'est pas censé le recevoir ».

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

Expositions

[Les halles]

Ars Longa, Paris, 6 mai – 12 juin 2009

[Moillesulaz]

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

¹ <http://www.smartcity.fr/ciup/vimeo/interview-nogovoyages-smartcity-2010.html>

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

Ces « Cartes Emotionnelles » cherchent à transmettre la teneur des relations entre les émotions et l'espace physique. Elles possèdent trois niveaux de lecture : montrer l'espace sensoriel d'espaces parcourus par des corps et les réponses personnelles aux stimuli visuels, auditifs, olfactif et gustatifs ; visualiser les effets de l'environnement bâti sur l'expérience corporelle de l'espace urbain ; faire émerger un espace social de dialogue et de rencontre.

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

« Greenwich Emotion Map », 2005, 2006

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

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

« San Francisco Emotion Map », 2007

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

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

« Stockport Emotion Map », 2007

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

« East Paris Emotion Map », 2008

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

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

<http://biomapping.net/>

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

Expositions

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

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

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

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

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

[Greenwich Emotion Map]

IP EXPO, mars 2006, Londres.

Of The Map, Futuresonic 2006, Museum of Science and Industry, 20-29 juillet 2006, Manchester.

[http://10.futuresonic.com/urban_play/off_the_map/]

[San francisco Emotion Map]

Southern Exposure, 30 mars - 28 avril 2007, San Francisco.

[<http://soex.org/ChristianNold.html>]

[East Paris Emotion Map]

Galerie Ars Longa, 17 mai-18 juin 2008, Paris.

[<http://www.arslonga.fr/archives/598>]

Textes et documents de référence

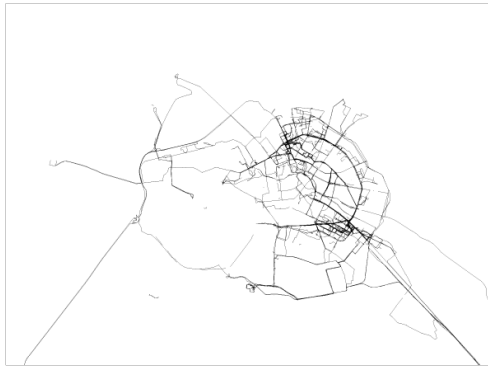
NOLD, Christian, *Emotional Cartography, Technologies of the Self*, 2009.

PLAN B (1)

The drawing of my Life (2003-)

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

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



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

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

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

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

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

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

Expositions

Navigating the Everyday, Art Laboratory Berlin, 27 janv. – 11 mars 2012, Berlin.

The Mobility Project, Meter Room, 19 janv. – 19 fev. 2012, Coventry.

The Mobility Project, Galerie Suvi Lehtinen, 24 juin – 24 juillet 2011, Berlin.

Tracing Mobility, Haus der Kulturen der Welt, 24 nov. – 12 déc. 2011, Berlin.

Utopies et innovations / Architectures transfrontalières, Musée Fernet Branca, 16 oct. – 30 déc. 2010, Basel.
Arte.mov Festival, 17 nov. – 4 déc. 2010, Belo Horizonte, Sao Paulo.
Lines of Desire, Oriel Davies Gallery, 28 août – 3 nov. 2010, Powys.
Holding Time, Bharatiya Vidya Bhavan, 8 – 14 avril 2010, Londres.

Textes et documents de référence

BELASCO ROGERS Daniel, « The Daily Praticce of Map Making », in HARDJANEGARA Linda, ASH Nick, *Radius Berlin*, 2004, Radius, p. 22-27.

[http://planbperformance.net/fileadmin/user_upload/texts/writing/DailyPracticeMapMaking.pdf]

PLAN B (2)

Fortysomething (2007)

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Expositions

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

PLAN B (3)

Walks on Water (2007)

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

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



Daniel Belasco Rogers, *Walks on Water*, 2007 Source : [<http://planbperformance.net/index.php?id=walksonwater>]

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

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

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

Expositions

Stromerein Festival, 2-9 août 2007, Zurich.

PLAN B (4)

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

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

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



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

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

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

Expositions

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

ESTHER POLAK (1)

Amsterdam Real Time (2002-2003)

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

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



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

Chaque habitant d'Amsterdam a dans sa tête une carte invisible de la ville qui détermine la façon dont il s'y déplace. *Amsterdam RealTime* tente de visualiser cette "carte mentale" en examinant la

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

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

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

La carte issue du projet est toujours visible sur le web

Projet développé en collaboration avec la Waag Society, Amsterdam

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

Expositions

Maps of Amsterdam, 1866-2000, Amsterdam City Archive, Amsterdam, 2003.

[<http://www.waag.org/project/amsterdamrealtime>]

Textes et documents de référence :

POLAK, Esther, *Mental Map / Real Map, Journal For Insiders 1*, 2002

<http://www.beelddiktee.nl/tekst/JournalForInsiders01.pdf>

Esther Polak, Entretien avec Andrea Urlberger, in URLBERGER, Andrea, *Paysages technologiques, Théories et pratiques autour du GPS, 2005 / 2007*

[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/Paysage_Technologique/art/polak/index.html]

ESTHER POLAK (2)

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

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

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



Esther Polak, Nomadik Milk, Esther Polak with the sand drawing robot, Niger, 2009.

Source : [<http://roomthily.tumblr.com/post/799108847/esther-polak-with-the-sand-drawing-robot-from-the>]

« When you look at a specific kind of landscape you get a certain image that doesn't necessarily tells you anything about the reality of the space. It's very interesting for me to try to make visible the mobility that is expressed by the landscape as a very strong reality, and the economic power behind it. »

« Lorsque l'on regarde un type de paysage spécifique, on en obtient une certaine image qui ne rend pas forcément compte de la réalité de cet espace. Ce qui est intéressant à mes yeux est de rendre visible la mobilité qui s'exprime dans le paysage comme d'une réalité très forte, ainsi que celle du pouvoir économique caché derrière. »³

Milk est une interprétation des paysages, des mobilités, et des dimensions économiques complexes générées par la route du lait depuis

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

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

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

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

NomadicMilk est construit selon le même modèle que *Milk*, mais se situe au Niger, où il suit les déplacements des acteurs du circuit de production et d'acheminement des produits laitiers.

NomadicMilk implique directement deux types d'acteurs : les Fulani et les transporteurs des produits laitiers de la marque PEAK. Ces derniers sont très présents dans l'alimentation quotidienne des Nigériens où on les trouve vendus un peu partout, la plupart du temps dans de très petites boutiques. Leur

³ Esther Polak, Entretien avec Andrea URLBERGER, in URLBERGER Andrea, *Paysages technologiques, théories et pratiques autour du GPS*, 8 sept. 2005, Centre pour l'Image Contemporaine, Genève, 2008.

acheminement depuis les énormes containers du port le Lagos demeure quelque peu mystérieuses. Les Fulani sont des gardiens de troupeau nomades qui partent avec leur bétail pour des migrations annuelles afin de trouver de l'eau. Ces tracés de migration ont été soigneusement choisis, à partir de la connaissance pratique ancestrales et des situations contemporaines à l'intérieur et à l'extérieur des camps.

Pour ce projet, un outil de visualisation spécifique a été conçu sous la forme d'un robot capable de dessiner avec du sable les traces GPS enregistrées des nomades et des transporteurs. Les dessins obtenus sont permettent de visualiser les déplacements dans l'espace mais aussi dans le temps : quand la trace GPS s'arrête, le robot reste immobile mais continue à laisser couler le sable, formant ainsi de "petits tas de temps" sur la ligne du mouvement. L'installation comprend ensuite cette trace de sable, ainsi que des films composés des commentaires des participants et des images des paysages traversés, constituant ainsi une sorte de forme contemporaine de représentation des paysages agrestes.

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

Expositions

[Milk]

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

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

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

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

AgroVak, 14-17 déc. 2004, Brabanthallen

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

[NomadicMilk]

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

Zaal 5, 3-24 fév., La Haye.

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

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

ElectroSmog, 18-20 mars 2010, Amsterdam.

Textes et documents de référence :

POLAK, Esther, *Mental Map / Real Map*, *Journal For Insiders 1*, 2002

<http://www.beelddiktee.nl/tekst/JournalForInsiders01.pdf>

Esther Polak, Entretien avec Andrea Urlberger, in URLBERGER, Andrea, *Paysages technologiques, Théories et pratiques autour du GPS, 2005 / 2007*

[http://www.ciren.org/ciren/laboratoires/Paysage_Technologique/art/polak/index.html]

CARLO RATTI
Real Time Rome (2006)

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

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

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

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

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

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

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

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



Carlo Ratti, Real Time Rome, « connectivity »

Source : [<http://senseable.mit.edu/realtimerome/sketches/index.html>]

Le projet Real Time Rome est un projet de recherche du laboratoire SENSEable City Lab dirigé par Carlo Ratti et exposé à la 10^e Biennale de Venise 2006. Les membres de l'équipe sont : Andres Sevtsuk, Burak Arikan, Assaf Biderman, Francesco Calabrese, Filippo Dal Fiore, Saba Ghole, Daniel Gutierrez, Sonya Huang, Sriram Krishnan, Justin Moe, Francisca Rojas, Najeeb Marc Tarazi. Il consiste en un système de suivi temps réel et à grande échelle d'un environnement urbain, qui collecte et traite les données fournies par les systèmes de télécommunication et de transport. L'objectif du projet est de permettre une lecture globale et simultanée des différents flux de circulation urbains afin d'orienter aussi bien les habitants et les visiteurs d'une ville que les responsables en charge d'organiser les systèmes de transports. Il se présente sous la forme de différents logiciels de visualisation, qui superposent le traitement graphique des mobilités urbaines sur un support cartographique, révélant ainsi les relations entre le fixe et le fluide de l'environnement urbain. Les cartes dynamiques générées aident à comprendre comment les quartiers sont pratiqués dans la journée, comment la densité des bus et des taxis rencontre la densité de personnes, comment les différents groupes sociaux, comme les touristes et les résidents, se regroupent ou se déploient dans la ville.

Les données sont collectées à partir de capteurs GPS et GSM. D'un point de vue technique, le projet émane du développement industriel et commercial des LBS (Location Based Services) définis comme des services à forte valeur ajoutée pour les particuliers sous forme de nouveaux services embarqués dans leurs appareils personnels, et du développement plus récent des systèmes ITS (Intelligent Transportation Systems), qui localisent un échantillon de véhicules témoins afin de recueillir des informations telles que des estimations de temps de trajet, des rapports de densité et d'incidents de circulation ou des statistiques.

Le système recueille et traite différentes données :

- localisation des bus et des taxis (GPS embarqués dans les véhicules)
- bruit de la circulation (réseau de capteurs sonores sans fil installés dans Rome)
- nombre de communications téléphoniques (données collectées à partir du serveur de Telecom Italia)

- densité de touristes, de piétons, densité et vitesse des véhicules (traitement des données de localisation des appels téléphoniques.)

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

Pulse : Où se trouvent les usagers de la ville aux différents moments de la journée ?

Gatherings : Comment les personnes pratiquent-elles des lieux occupés par des événements exceptionnels ?

Icons : Quels sont les sites patrimoniaux et touristiques les plus visités ?

Visitors : Où se trouvent les étrangers ?

Connectivity : Les transports publics sont-ils là où les gens se trouvent ?

Flows : Quelles sont les vitesses de déplacement ?

Traffic Noise : diffusion et visualisation de flux sonores captés dans la ville en temps réel.

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

Expositions

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

Textes et documents de référence

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

REVERBERANT

Sound Mapping (1998)

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

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

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

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



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

Sound Mapping est un dispositif participatif performatif qui compose une production sonore par la mise en oeuvre de la relation entre les mouvements des corps et les données physiques d'un lieu spécifique, le quartier "Sullivan's Cove" à Hobart, Tasmanie.

Ce dispositif glisse son discours et ses formes dans les effets constatés de l'invention technologique sur l'écoute musicale qui a peu à peu enrayé la relation corporelle à la musique. L'invention de la partition, repérée comme l'un des premiers facteurs de cette distanciation, a été suivie au début du XX^e siècle par l'invention et l'expansion du phonographe et de la radio qui, ont consommé la rupture physique entre interprètes et auditeurs. Ce constat s'élargit à l'ensemble de la sphère médiatée et notamment au développement des technologies numériques qui oscillent en permanence entre déni et surinvestissement corporel, sans jamais parvenir à renouer les liens entre elle corps et son environnement.

Le dispositif est composé de quatre valises rigides qui renferment l'équipement technique nécessaire au déroulement de la performance (DGPS, hub, système d'adressage public, odomètre, gyroscopes, émetteur/récepteur radio). Des groupes de personnes parmi le public s'emparent tour à tour des valises qu'ils font rouler au gré de leurs déplacements dans le quartier. Chaque individu devient l'émetteur d'une musique différente qui se compose en fonction de l'environnement parcouru, de son propre mouvement et de la position des autres participants. La composition est ainsi le résultat d'une pratique intentionnelle des lieux, d'une communication permanente avec les autres participants, alimentées par un feed back qui guident les acteurs dans leur composition.

En plus de leur rôle fonctionnel, les valises endossent une fonction symbolique qui renvoie à l'imaginaire du voyage partie prenante de l'histoire du Sullivan's cove qui était autrefois le port le plus important d'Hobart.

Installation musicale avant tout, Sound Mapping diffuse une composition continue de sons concrets et synthétiques qui émanent d'un processus communicationnel et d'une exploration de la ville pratiquée, non pas comme un lieu historique ou culturel, mais comme une surface d'énergie.

Une convergence est ainsi créée entre le quartier familier (ou la destination de vacances) du participant et un fantôme sonore qui cartographie le territoire connu. Cette interaction entre la réalité factuelle et la fiction fait naître un contrepoint sonore pour le participant qui rejoue son environnement familier en interprétant les résonances que lui renvoie sa topographie. Les démarcations, les continuités, les points d'intérêts de l'aménagement urbain jouent et se rejouent en une partition sonore qui se superpose et se confond avec le regard quotidien de la pratique des lieux.

Expositions

Tasmanian Museum and Art Gallery (TMAG), 29 Janv. - 15 Fev. 1998, Hobart, Tasmanie.
Ars Electronica festival, Sept. 1998, Linz,
International Conference on Auditory Display (ICAD), Sydney Opera House, 2004.

Textes et documents de référence

MOTT, Iain, SOSNIN, Jim, *Sound Mapping : an assertion of place*, Actes du colloque Interface '97.
<http://reverberant.com/sm/paper.htm>