



Um ar(t) de Canario

Phase test Chambéry avril mai juin 2014



Oeuvre dans le cadre du Doctorat de Carole Brandon , Doctorante en arts plastiques de Françoise Parfait, Ecole doctorale Arts plastiques, esthétiques & sciences de l'art, Institut Acté , Paris 1 Sorbonne et chercheure associée G-SICA et enseignante - Université de Savoie.

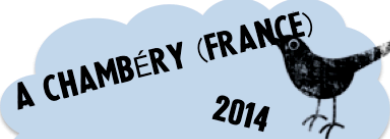
RECHERCHE : quels liens entre histoires et actualités des territoires et récits individuels ? est-ce que les habitants se ré-approprient les affiches déposées ? Laissent-ils des traces ? Quelles types de traces (messages, anecdotes sur le lieu, ou sans rapport avec le lieu, secrets, histoires personnelles, souvenirs....?) comment l'accumulation de traces individuelles constitue-t-elle une mémoire? Par quel type de cartographie est-elle générée? Quelle part de fictions ? Quelles relations entre réalités et fictions ?

Street art interactif, imaginé, crée et coordonné par Carole Brandon (artiste, enseignante) assistée pour l'encadrement des ateliers, l'organisation et les partenariats de Jeanne Chauvin (assistante artiste), Arnaud Burgniard (concepteur interface smartphone et web), avec les étudiants de Licence1 et Master1 Communication/Hypermédia comme étude et analyse.

Chambéry : point de départ et phases tests et analyses

Curitiba, Brésil : avec Rafael Camargo (designer graphique, enseignant PUCPR Curitiba), Lilyana Petrova (doctorante G-SICA Université de Savoie : analyses des flux, des lieux, des contextes et des situations de mobilité dans le cadre de son doctorat).

Constantine, Algérie : avec Abdelouaheb Benziane (écrivain Constantine).



um ar(t) de canário

projet :

Imaginez que les oiseaux gardent les secrets des villes. ils se cachent et chantent pour nous rappeler nos propres secrets, nos petites histoires personnelles. La figure de l'oiseau oscille ici entre les gazouillis de Twitter (secrets) et un être familier quotidien (stéréotype) des paysages urbains.

L'idée est de disperser dans la ville, des affiches de canaris (soit créées par les participants soit dessinés par des artistes invités). Ces canaris seront agrémentés d'un QRcode permettant de déposer vocalement un secret, un message avec son smartphone et ainsi d'avoir accès aux messages laissés par d'autres. Chaque oiseau (QRcode) correspond au portrait d'une personne au départ.

Le projet est d'aller à la rencontre des habitants, dans la rue ou dans des lieux particuliers de la ville. Des lieux clairement identifiés comme jouant un rôle d'accueil, de liens sociaux et culturels, lieux de différences, dans des lieux d'exclusion, périphériques, des non-lieux habités.... S'installer de manière éphémère et impromptue, pour créer des affiches en temps réel sur place et récolter des histoires de chacun.

des affiches et des enregistrements sonores

exemples





ESPACE PHYSIQUE :

Affiches :

Chaque affiche A0 (84,1 x 118,9 cm) devient un portrait. Les affiches ont le motif récurrent du canari et des interventions plastiques créées par ou à partir des discussions, des rencontres, des envies des personnes participant au projet. Un QRcode différent par affiche.

Elles seront collées dans la ville aux lieux choisis par les créateurs.

Enregistrements sonores : Secret's tag :

Chaque message ou dialogue ou histoire enregistrés en mp3 (dans n'importe quelle langue) sera associé au QRcode de leur affiche et du lieu où le QRcode aura été activé.

En scannant avec un smartphone les QRcodes des affiches, il sera possible d'enregistrer un message (un secret), pour pouvoir ensuite entendre les autres messages. La ville va fleurir d'images d'oiseaux dont nous pourrons entendre les murmures...

Cartes :

- 1- les affiches collées dans la ville, dans des lieux choisis par les habitants, participants, créateurs, forment une carte.
Cette carte (répertorient les points de géolocalisation, donc les affiches) est accessible sur le smartphone dès qu'on accepte de participer et d'enregistrer un message. Carte des souvenirs, de secrets, marque de présences, de passages, d'êtres...
- 2- Tous les messages enregistrés et géolocalisés sur la carte, seront répertoriés dans une base de donnée. La carte sur le smartphone deviendra alors le terrain d'un jeu vidéo jouable en réseau sur internet ou lors de l'événement (façade, centre culturel ou associations...).
Chaque message deviendra un élément du jeu, aléatoirement choisi dans la base de données par la machine.

Exemple carte interactive de street art in Paris





ESPACE VIRTUEL :

Jeu vidéo :

Le terrain du jeu virtuel sera la carte de la ville où sont collés les affiches et géolocalisés les messages.

Le jeu se développe autour de l'idée de l'errance (cf The Journey Xbox 360 - 2012) : un jeu vidéo sans ses éléments spécifiques (pas de repère, pas de gamification, pas d'armes...) juste une sorte de matérialité virtuelle (proche de l'aspect du ciel).

Le jeu en ligne, fonctionnant en FPS (First Personal Shooter) : au cours de l'exploration, le joueur DOIT découvrir les icônes de la carte (les points de géolocalisation, les messages donc) qui apparaissent comme des fantômes, comme des souvenirs.

Chaque joueur doit connecter sa webcam qui lui déterminera un ADN en fonction des 2 couleurs principales présentes sur l'image (l'image en direct du joueur face à sa webcam : couleurs vêtements et décor). Cet ADN est visible par les autres joueurs sous forme de faisceau ou halo lumineux coloré.

Cet ADN ne lui donnera accès qu'à certains types de messages (règle déterminée à l'avance dans la base de donnée).

Les joueurs en ligne pourront se croiser : l'association des différents Adn entre joueurs permettra de révéler d'autres messages....

ESPACE VIRTUEL et PHYSIQUE :

Joystick :

Lors d'une intervention dans une ville, il serait intéressant de pouvoir jouer en ligne chez soi mais également dans la ville avec projection sur façades.

L'image projettera le même jeu que celui en ligne, sauf que le joueur s'habillera d'une prothèse qui enregistrera les battements de son cœur.

La prothèse, munies de capteurs (entre accessoire de mode et joystick), corset, armure, soutien-gorge, caraco, prendra des allures de vêtements féminins dont le sein gauche moulé évoquera autant un objet érotique qu'une protection. Entre sextoy et prothèse mammaire, le joystick enregistre les données personnelles de chacun devant l'écran, un moment donné, dans un lieu donné.

Elle permettra à ce joueur d'avoir toutes les informations sur tous les messages déposés et tous les autres joueurs présents : objet de pouvoir, objet de contrôle.

MISE EN PLACE : étudiants L1 infocom Chambéry (sons et sérigraphies, puis collages)

ETUDES TERRAIN : étudiants Master1 communication/hypermédia (mobilphone's uses)

FINANCEMENTS : déplacements, productions, impressions, colles des affiches A0 quadri



Principes :

Gazouillis, virtuels tags (signature), ou messages...est-ce qu'un petit bout de chacun de nous constitue le tissu urbain (une mémoire de l'espace physique) ou dessine plutôt une cartographie fictionnelle qui n'identifie pas un territoire mais un instant visuel d'un flux ?

Ce projet fait suite au Workshop organisé par Virginia Kistmann sur les relations entre nouveaux médias, art, design et architecture dans le cadre de la semaine Sincronicidade fin septembre 2013 à la PUCPR. Workshop animé par Carole Brandon.

Les relations interrogées et renouvelées dans l'espace urbain et l'espace privé, dans la construction même de l'identité, s'attachent-elles seulement aux territoires ou ne se construit-elle pas justement dans une hybridation incessante et mobile entre plusieurs couches de territoires (proche et lointain, historique et populaire, singulier et collectif...)?

Chambéry serait envisagé comme premier terrain de jeu pour connecter ensemble territoires réels et virtuels, pour métisser différentes strates de rencontres (culturelles, sociales, géographiques, poétiques, plastiques...), pour créer une forme de cartographie... Redonner au corps humain et à l'être (ré-incarné), sa place, son rôle individuel au sein de territoires et histoires collectives.

Les technologies participent non seulement comme outil de création mais comme vecteurs d'inventions de nouvelles relations entre espaces urbains et espaces privés. La ville est le lieu d'un jeu pour relier les territoires réels et virtuels, pour traverser et mélanger différentes strates de relations.

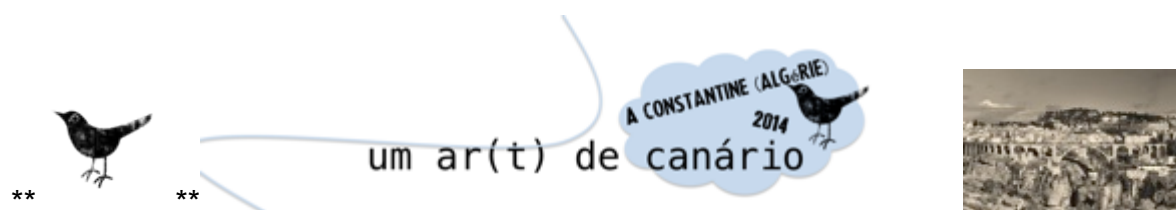
Lorsque la mémoire donne la réalité (physique) des lieux, lorsque l'espace invisible et l'extérieur matérialisent comme un espace charnel, il se dégage de nouvelles manières d'être au monde, de traverser nos différences, de greffer et mélanger les invisibles pour matérialiser une histoire commune.

L'investissement du territoire par le dessin avec un motif récurrent (le canari) transforme la ville en grand coloriage dont les habitants laisseront leurs traces comme autant de pixel pour composer une surface numérique. A l'image des oeuvres de Christo, recouvrir des surfaces ou des volumes mettent en valeur à la fois ce qui vient d'être caché mais également affirme l'espace environnant en paysage pictural.

Nous voulons agir dans l'espace public pour nous interroger sur l'impact positif et poétique de l'individu sur le collectif, la place, le rôle et le pouvoir de l'intime dans la société actuelle. Nous croyons que les comportements individuels en collectif peuvent influencer sur les territoires (voir la ligne verte à New York ou les parking days). Comment l'art et les connexions entre des individus de cultures différentes, peuvent-ils être des moyens d'affirmer et construire des identités ? des nouveaux usages dans l'espace public ?



Nous proposons de prolonger ce projet à Curitiba (Brésil). Le scénario sera construit à partir des analyses et études réalisées à Chambéry.



Nous proposons de prolonger ce projet à Constantine (Algérie), ville culturelle de l'Algérie en 2015 . Le scénario sera construit à partir des souvenirs de la *décennie noire 1991-2002* dans le quartier du G'mas (racontés par Abdelouahab Benziane écrivain).



Nous proposons de prolonger ce projet à Sofia (Bulgarie). Le scénario sera construit à partir des analyses et études réalisées dans les villes précédentes.

CAROLE BRANDON, artiste, is working on emerging practices of new media, in particular on issues of identity and territories. She questions hypermedia art as a generator of collaborations and as an act of resistance. Last exhibition in Jeux d'Artistes, Musée Château, Annecy, France. Professor of art, video and new media art, at Communication and Hypermedia department in Université de Savoie, Annecy-Chambéry, France. <mailto:Carole.brandon@gmail.com>

JEANNE CHAUVIN works usually at artistic projects for artists or cultural institut. Culture of image and Communication Teacher at Communication Hypermedia Department, Université de Savoie, Annecy-Chambéry, France. Master Degree in Hypermedia & Communication "3i : Image, Interactivity, International". <mailto:jeanne.chauvin@gmail.com>

ARNAUD BURIGNIARD, webdesigner and web developer for artist and firms. Master Degree in Hypermedia & Communication "EIDI : ecriture interactive design d'interaction". <mailto:arnaudburgniard@gmail.com>

RAFAEL CAMARGO - 34 - Graphic Designer, Illustrator Member of the SIB - Society of Illustrators of Brazil. Winner of the International Design for Press - Porto Alegre. 2009. Develops the Project Super Normal - Thematic Comic Strips as a tool for Inclusive Education. Professor at the Pontifical Catholic University of Paraná, in the discipline of illustration. Resides in Curitiba - Paraná – BRA <mailto:rafael@mamutedesign.com>