

hp process

digital poetry
& interactivity



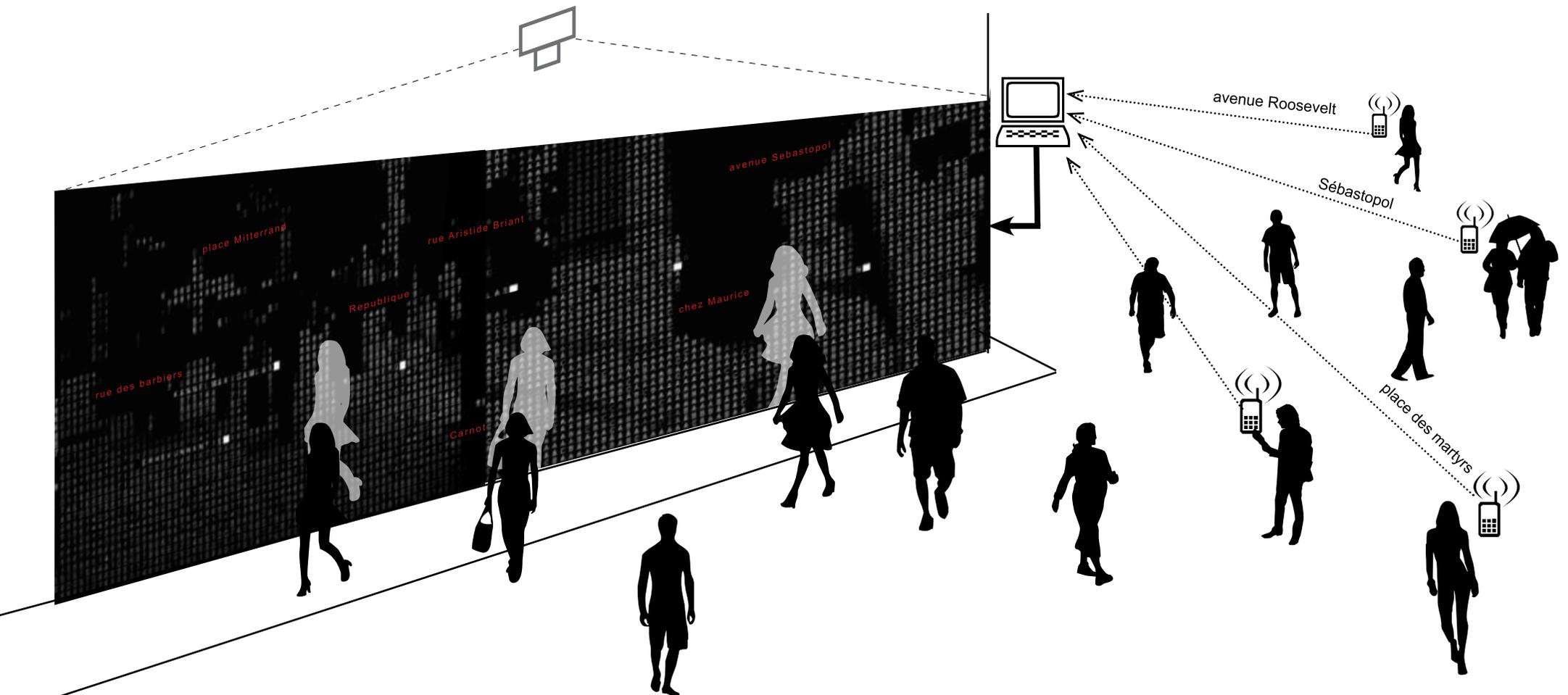
HP Process - digital action poetry
< <http://www.hp-process.com> >

Philippe Boissard / Hortense Gauthier
100, rue du Gond - 16000 Angoulême - FRANCE
i.philip.b@gmail.com / +33 (0)6 98 80 34 30

WORDS CITY

Words city est une installation interactive et générative qui crée une visualisation poétique de la toponymie urbaine, grâce à la participation des citoyens circulant dans la ville.

Sur un long mur ou écran dans l'espace public, vibre une masse de lettres traversée de mots en perpétuel mouvement. Ces mots défilant sont les toponymes de la ville que les passants ont envoyé via smartphone, à partir de QR-code disposés dans la ville.





Application
WORDS CITY
pour smartphone

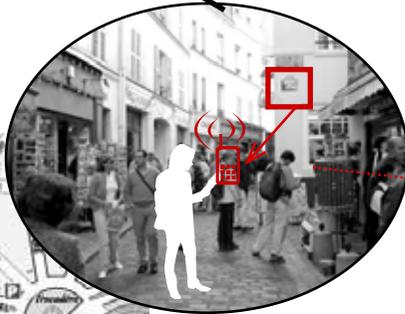
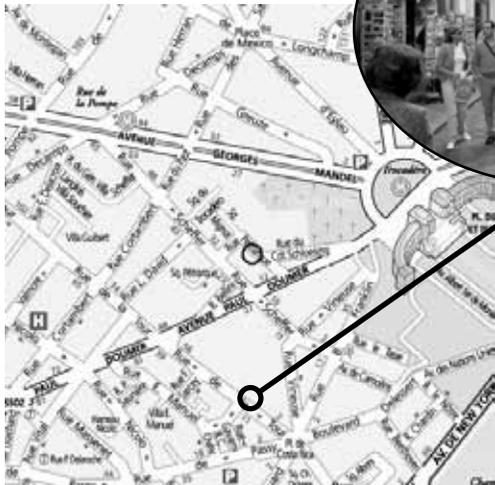
Liste des noms envoyés
par les participants

Schéma des toponymes
en temps réel

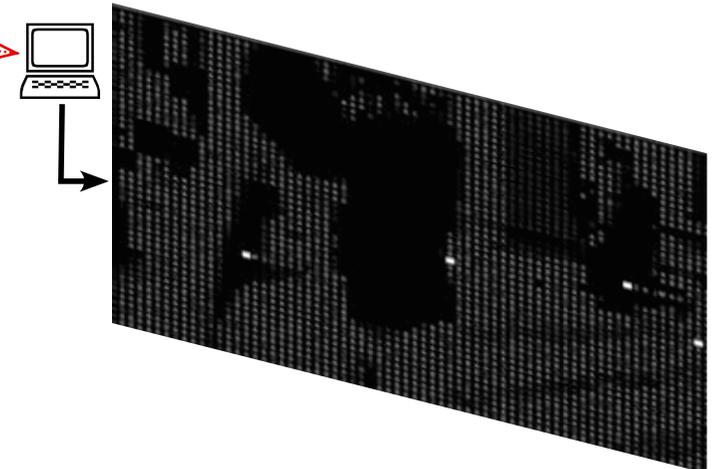
Explication du
fonctionnement de
l'installation

[FLUX] A partir de QR-code, et grâce à leur smartphone, les participants accèdent à un site pour mobile où leur est posée la question : «où êtes vous ?» ou «quel mot habite ce lieu ?». Ils sont invités à répondre en tapant n'importe lequel des toponymes qu'ils ont devant les yeux : le nom de la rue, de la place, du quartier où ils se trouvent, ou le nom du monument, du café, du restaurant, de la station de métro devant lequel ils sont ...

Ces mots sont ensuite envoyés à l'installation, ils apparaissent alors à la surface de l'écran, traversant une trame vibrante de lettres, et ils composent un texte aussi mouvant et aléatoire que les déambulations urbaines des habitants. Les participants peuvent intervenir autant de fois qu'ils veulent durant leur parcours dans la ville.



rue de la Tour



"Nommer, c'est identifier, définir, caractériser. Nommer un pays, individuellement et collectivement, au fil du temps, c'est le reconnaître, c'est exprimer progressivement son identité.

[...] les noms géographiques ne constituent pas seulement des codes de localisation des innombrables lieux et espaces qui composent un territoire [...], mais aussi des témoins pour ainsi dire permanents de phénomènes naturels, d'événements ou de sentiments individuels ou collectifs. De ce fait, la toponymie est comme une mémoire qui enregistre les circonstances de la dénomination des lieux [...]. Rien d'étonnant, alors, que la toponymie constitue une réserve très riche d'éléments d'illustration et d'explication de notre passé collectif, de notre présent et même de notre vision du futur, simple ou antérieur. "

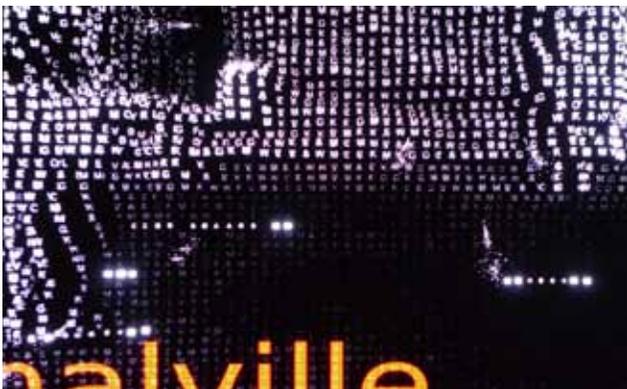
Henri Dorion

[MAPPING] Lorsque les passants passent devant le mur de mots, leur silhouette est captée et incrustée dans la masse de mots et lui donne de nouveaux mouvements. Ce sont les passants qui animent cette cartographie poétique de la ville en étant à la fois les vecteurs et les moteurs des flux de mots, chargés de la géographie et de la mémoire de la ville.

L'écran de mots est comme un miroir qui reflète la mémoire et l'identité de la ville que véhiculent les habitants, car ce sont eux les agents générateurs du texte dynamique. Ils activent l'histoire passée et présente de la ville, ils en sont à la fois les récepteurs, et les émetteurs.

Les corps des passants habitent cette espace textuel, comme ils habitent l'espace de la ville, leurs corps donnent forme à cette cartographie mobile, elle-même produite à partir des déplacements des citadins.

Festival Les Bains numériques #8 - juin 2012 -
Enghien-les-Bains (France)
>> l'installation a gagné le prix Arte Creative





Sur l'écran de l'installation, le schéma s'avance progressivement

Visualisation du schéma sur smartphone remixé toutes les six minutes

[CARTOGRAPHIE] Les citoyens créent alors de nouvelles circulations et re-créent la cartographie urbaine par leur participation et par leurs trajets. La ville devient un texte en perpétuel reconfiguration, et à la surface de l'écran se dessine une cartographie poétique de la ville, qui ne fige pas les lieux et les espaces mais témoigne des parcours et des localisations des habitants dans la ville.

Toutes les heures, un schéma composé progressivement de tous les toponymes envoyés apparaît pendant quelques instants, tel une cartographie éphémère ... Ce schéma est aussi créé en temps réel sur le site mobile de WORDS CITY, où il est remixé toutes les 6 minutes selon une programmation aléatoire.

Ainsi, peu à peu une topologie des noms se constitue de façon immanente. La carte devient alors une dynamique dans le temps.

[RYTHME] Le jour, les lettres sont blanches sur fond noir, et quand vient la nuit, les lettres sont noires sur fond blanc.



[ESPACE PUBLIC] *Words city* est ainsi une visualisation dynamique de la toponymie urbaine, fondée sur les flux et les déplacements des citoyens.

Cette oeuvre est dédiée à l'espace public, elle s'en fait l'écho et le révélateur. Elle le questionne en tant qu'espace collectif, à l'identité complexe, construit par les échanges et les flux dans le temps et le mouvement.

Words city interroge la mobilité intense qui règne dans les villes, et donne une forme aux dérives urbaines. Les toponymes défilent comme ils traversent les citoyens et comme les citoyens traversent l'espace urbain.

Le projet invite donc les promeneurs à être attentif à l'espace de la ville et aux dénominations des lieux, à prendre conscience des vocables qui les entourent, en devenant des agents d'écriture.

[GEOLOCALISATION] *Words city* va à l'encontre des logiques de géolocalisation qui génèrent notamment contrôles et de surveillance au sens où les positions des individus sont la plupart déterminés automatiquement par des outils et dispositifs qu'ils subissent, parfois même à leur insu (cartes bancaires, téléphones portables, carte à puce dans les transports, applications web, etc ...)

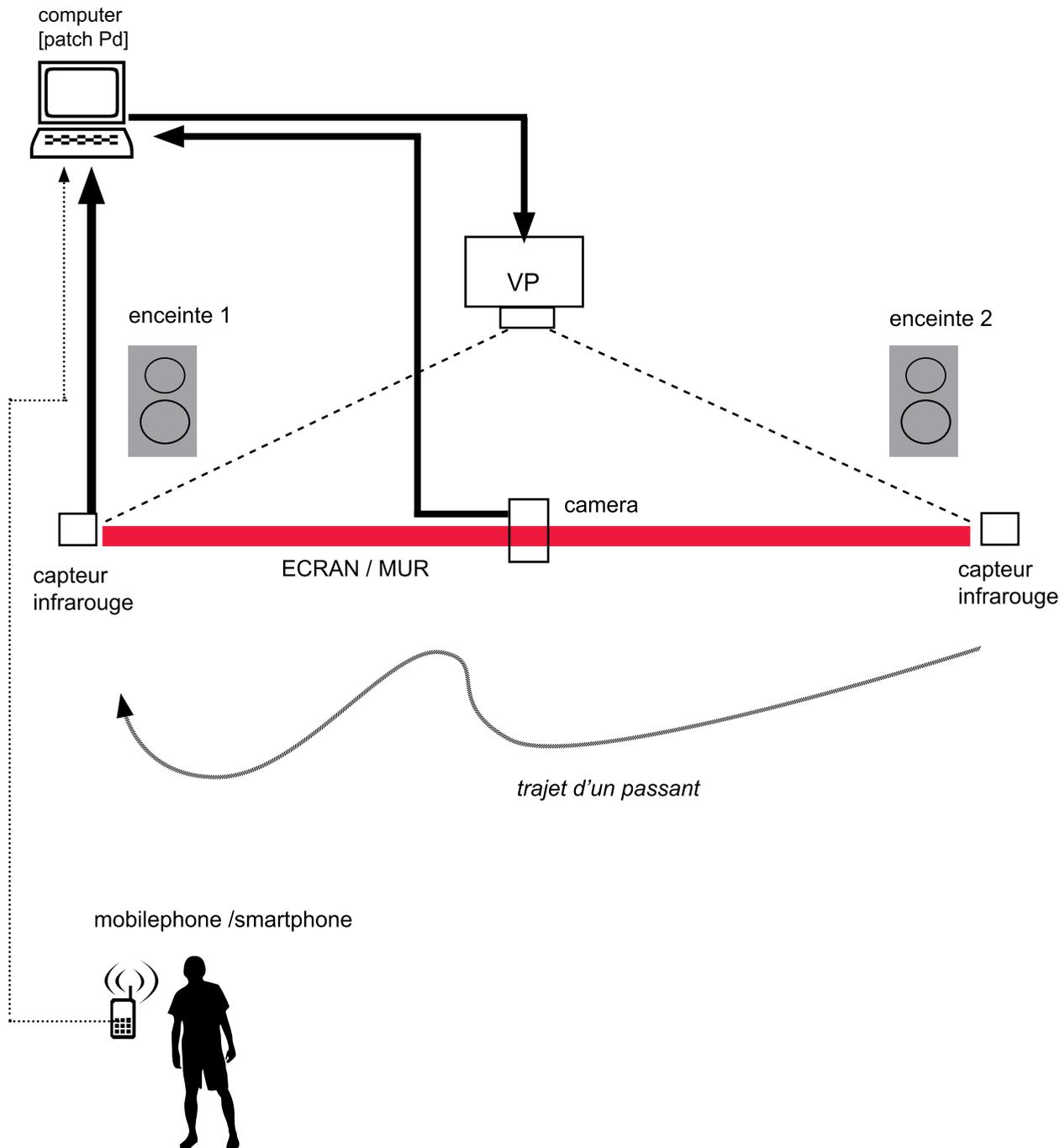
Dans notre projet, ce sont les participants qui décident eux-mêmes d'envoyer le lieu où ils sont non pas pour définir leur position mais plus pour participer à l'écriture collective de la ville.

[PARTICIPATION] La participation des citoyens est fondamentalement nécessaire : l'oeuvre ne peut pas prendre vie sans eux, car ce sont eux qui vont nourrir le processus en envoyant des toponymes et eux encore qui vont l'animer par leur passage en lui donnant ondules et mouvements. Pour inciter les habitants à participer, des QRcode sont disséminés dans toute la ville dans l'espace urbain, sur les murs, le mobilier urbain, etc ... et un travail de communication autour du projet est nécessaire. Les QR-code peuvent être publiés dans la presse locale, dans des programmes culturels, ou d'événements.

[GENEALOGIE] En ayant recours à des technologies numériques et de téléphonie mobile, HP Process se place aussi bien dans la continuité des mots en liberté du Futurisme, que dans la logique psycho-géographique du Situationisme, et tente de créer une poésie en action, une écriture collective et dynamique au coeur des flux urbains, et des stratifications de l'espace et du temps ...



Dispositif technique



_ Espace et conditions

Le site le plus approprié est un long mur, ou une surface de verre dans une galerie, dans l'espace public. Il faut que ce soit un lieu de passage, plutôt fréquenté. L'installation peut aussi s'adapter à des espaces intérieurs (halls, lieux culturels, musées, espaces commerciaux ...).

La projection peut être faite sur un long écran, un écran LED, ou sur un mur, selon la matière de sa surface. La projection doit partir du sol, pour que les passants puissent être incrustés dedans.

Hauteur et largeur recommandée :
2m50 x 6m minimum

L'installation doit pouvoir être visible de jour, la qualité du vidéoprojecteur est donc indispensable. Les ordinateurs et caméras doivent être installés de façon sécurisée et surveillée.

L'installation peut tourner en continue, jour et nuit (mais elle peut aussi être interrompue quelques heures dans la nuit).

L'installation est programmée sur PureData, elle démarre d'un simple click sur l'interface PureData.

_ Matériel nécessaire

- 1 ordinateur MacPro
- 1 camera DV
- 1 vidéoprojecteur HD de préférence
- Une connexion Internet

Possibilité de sonorisation

- 2 capteurs infrarouge + 1 carte Arduino
- un système son stéréo 400 W

Presentation _ hp process

Depuis 2006, les projets de HP Process sont des explorations des possibilités ouvertes par le numérique au niveau de l'écriture dans ses dimensions visuelles, sonores, interactives et génératives. La base de notre travail étant la poésie, les technologies numériques nous sont apparues comme des outils d'extension, de densification des déconstruction et d'intensification du langage et des formes poétiques, autant qu'un médium capable de redynamiser l'écriture, et de lui donner des formes nouvelles.

Notre démarche consiste autant à écrire avec les outils du numérique (video, son dispositif génératif et interactif ...), qu'à interroger et travailler avec les transformations que produisent les outils numériques sur l'écriture (web, réseaux sociaux, chat, téléphones mobiles, etc...) et de façon plus générale sur le langage, les modes relationnels et le corps. Le médium numérique devient alors le prisme pour une intensification esthétique-poétique de la parole et du corps.

Nous avons essentiellement développé des performances poétiques multimédias où le son, l'image et le texte sont générés en temps réel, afin de construire une poésie en mouvement, en reconfiguration perpétuelle.

Dans ces performances, la vidéo, où se mêlent dans une esthétique minimale particules lettristes et univers 3D, est produite en temps réel, selon une programmation (en Pure Data/Gem) aléatoire de mouvements et selon les interactions aussi bien de la voix, que du corps. Nous jouons sur l'ambiguïté de la présence réelle ou virtuelle à travers de dispositifs scéniques d'imbrication du corps dans la vidéo dans une logique de réalité augmentée, afin de produire un brouillage des différents espaces de représentation et de perception //////////////

Au niveau sonore, nous travaillons sur l'expansion des fréquences sonores à partir de la voix dans une logique bruitiste et immersive. Aussi bien de manière improvisée qu'à partir de poésie-partitions, nous jouons avec notre voix et notre souffle pour les retraiter, les amplifier et les expander par ordinateur et ainsi créer aussi bien une poésie sonore électronique, que des paysages sonores. //////////////

Nous qualifions notre travail de «*poésie action numérique*», dans la mesure où nous mettons en jeu et en acte les dimensions virtuelles, corporelles, visuelles et sonores du langage afin de le mettre en perspective avec diverses problématiques liées à la matérialité et la virtualité du corps, à l'histoire et la fabrication du langage, aux relations virtuelles générées par les réseaux sociaux, aux transformations relationnelles et langagières produites par les nouvelles technologies ...

Nos influences mêlent autant la poésie d'avant-garde, le Lettrisme, le Futurisme, la science-fiction, la cybernétique, l'alchimie, le cinéma, et notre recherche est à l'intersection de la poésie sonore, de l'art action, de la performance audiovisuelle et de l'art numérique.

Nous avons réalisés ces performances dans de nombreux festivals en France et à l'étranger (voir CV). Ces performances ont aussi donné lieu à des versions vidéos (réalisées de manière génératives sur PureData) diffusées dans divers festivals. Nous développons aussi des installations vidéos et sonore interactives.

THÈMES : corps/langage - peau/écran - code/parole - chair/machine - interaction/disparition - mythes/publicité - information/brouillage - identités/données - réseaux/ infini - espace/mouvement - alphabet/combinatoire - génératif/interactif - scénographie/labyrinthe - cosmos/invisible - érotisme/amour - présence/distance

