Document generated on 07/17/2025 2:29 a.m.

Ciel variable
Art, photo, médias, culture

CIEL VARIABLE
ART PHOTO MÉDIAS CULTURE

Projets photographiques pour le Web
Reconnaissance des lieux
Photographic Projects for the Web
Site Recognition

Sylvie Parent

Number 77, 2007

URI: https://id.erudit.org/iderudit/20479ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Productions Ciel variable

ISSN

1711-7682 (print)
1923-8932 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Parent, S. (2007). Projets photographiques pour le Web : reconnaissance des lieux / Photographic Projects for the Web: Site Recognition. *Ciel variable*, (77), 30–33.

Tous droits réservés © Les Productions Ciel variable, 2007

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

PROJETS PHOTO-GRAPHIQUES POUR LE WEB

Reconnaissance des lieux

PAR SYLVIE PARENT

La conscience géographique n'a jamais été totalement absente du Web. Cependant, elle a d'abord eu tendance à s'effacer derrière les discours utopistes sur la connectivité planétaire. L'enthousiasme des débuts à l'égard du réseau Internet s'est développé au détriment d'une reconnaissance des lieux et des spécificités régionales. Toutefois, ces dernières années, des outils géographiques de cartographie et de visualisation terrestre par images satellites, gratuits et très simples d'emploi, comme *Google Earth*, *Google Maps* ou *Virtual Earth*, ont véritablement gagné la faveur des internautes, envahissant le Web. De plus, les systèmes de géolocalisation GPS intégrés à des appareils sans fil infiltrent peu à peu l'univers numérique et les réseaux de communication. La popularité de ces outils à l'heure actuelle est telle que l'on désigne désormais comme le «Web géographique», ou géoweb, toute cette partie de plus en plus importante du réseau comportant des données géographiques[1].

Infailliblement, la photographie a trouvé sa juste place dans les pratiques axées sur la localisation. Le site de *Flickr*, jumelé à *Yahoo! Maps*, permet de voir des collections d'images indexées selon le lieu géographique, des photographies *géotaggées*. Dans *Google Earth*, les photographies satellitales de la Terre sont elles-mêmes accompagnées de vues photographiées fournies par les utilisateurs. Et ce ne sont là que quelques exemples dans un secteur qui ne cesse de se développer et de se diversifier[2].

Dans le domaine de la création sur le Web, la conscience géographique a pris des formes très variées au fil du temps, et ce, bien avant le *géoweb*. Apparus rapidement sur le Web, les récits de voyage s'inscrivent, quant à eux, au sein des pratiques autobiographiques. Les projets de Philip Pocock et Felix S. Huber tels que *Arctic Circle* (www.dom.de/acircle), par exemple, ne sont pas sans rappeler les premières expéditions photographiques de la deuxième moitié du XIXe siècle. Durant leur périple autour du cercle arctique réalisé en 1995, dans des situations parfois extrêmes, ces artistes ont fait du voyage une performance au cours de laquelle la publication sur Internet de leur récit multimédia s'est avérée un réel défi humain et technique pour l'époque[3].

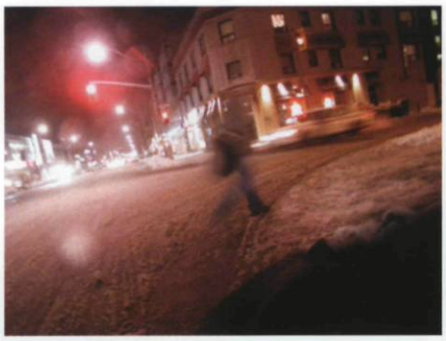
Tout comme *Arctic Circle*, *Equator* ou *Tropic of Cancer* renvoient à des situations géographiques englobantes, à des lignes imaginaires qui ceinturent la planète en en faisant un tour complet. Ces projets établissaient ainsi des liens entre des territoires autrement séparés par les frontières naturelles et géopolitiques et, ce faisant, créaient une analogie avec l'étendue transnationale du Web. Aux parcours virtuels s'effectuant sur le réseau, ils répondaient par des déplacements physiques de façon à témoigner de lieux multiples et à étendre l'horizon du cyberespace à une époque où cette technologie était encore naissante.

Bien entendu, les artistes ont également utilisé la photographie pour rendre compte de lieux proches et introduire ainsi des lieux physiques, connus et vécus, dans le cyberespace. Dans ces pratiques photographiques, le regard posé sur l'environnement familier est souvent imprégné de la connexion entre les lieux et l'auteur. L'artiste y affirme une identité *située*. Dans le contexte dynamique du Web, cette situation, cette localisation, avec ses dimensions affective et sociale, n'est pas fixe mais se déplace avec son auteur, comme dans *Sampling Broadway* ou *Pedestrian* d'Annette Weintraub (http://annetteweintraub.com), ou encore *New York City Map* (www.nycmap.com/index.html) de Marketa Bankova. Les itinéraires personnels dans *sunset on st-viateur* (www.nette.ca/art/sunset) de Jeannette Lambert ou les huit *quartiers du sommeil* (http://luckysoap.com/huitquartiers) de Jessica R. Carpenter – utilisant des cartes créées à l'aide de *Google Maps* – forment des récits qui prennent appui sur un lieu dans sa capacité de solliciter les références individuelles.

De fait, plusieurs de ces projets témoignent de l'expérience urbaine, dans les grandes villes où les technologies numériques et les télécommunications sont omniprésentes. Les *médias localisés* (*locative media*) – c'est-à-dire les médias incluant un système de géolocalisation – ont déjà donné naissance à plusieurs initiatives artistiques et à bien d'autres interactions sociales[4]. Ces productions comportent le plus souvent deux phases, soit celle de la performance et de la collecte de données, puis celle de la publication sur le Web. À titre d'exemple, les randonnées à vélo de Don Sinclair dans *Variantes* (http://dataspace.finearts.yorku.ca:16080/variations) réunissent une diversité de données qui contribuent à traduire cette expérience multidimensionnelle[5].

...on désigne désormais comme le «Web géographique», ou géoweb, toute cette partie de plus importante du réseau comportant des données géographiques.

Par ailleurs, de nombreux projets collectifs mis sur pied ces dernières années misent sur la multiplicité des points de vue dans l'approche d'un territoire en ayant recours à la collaboration d'autres individus. Le Web n'agit pas simplement ici comme espace de publication et de diffusion, mais aussi comme lieu de rencontre, de réflexion et de participation. C'est le cas, par exemple, de *Cartografia Resistente* (www.mappeaperte.net/cartografiaresistente) élaboré par un collectif de Florence en 2004 et qui se définit comme un laboratoire d'exploration urbaine. Ce projet repose sur la notion de l'artiste comme flâneur et sur le concept de promenade comme expérience artistique.



Don Sinclair
Variations / Variantes, 2003
Projet Web
Web project

D'autres productions comparables associées à la psychogéographie ont donné lieu à des résultats fort diversifiés[6]. Le groupe Glowlab (www.glowlab.com), responsable du festival annuel *Conflux* (www.confluxfestival.org), est ainsi à l'origine de plusieurs initiatives dont *Garbagescout* (http://garbagescout.com), qui avait pour objectif la récupération d'objets abandonnés. Les collaborateurs de ce site pouvaient envoyer une photographie d'un objet destiné aux ordures en le localisant sur une carte de la ville (New York, Philadelphie ou San Francisco) dans l'espoir de lui donner un nouveau foyer. Pour sa part, l'artiste Antoni Abad (www.zexe.net/barcelona), avec la collaboration de 40 personnes handicapées munies de téléphones-appareils photo, a créé une carte de la ville de Barcelone qui répertorie les endroits inaccessibles aux fauteuils roulants, photos et messages à l'appui. Ces initiatives de participation à caractère communautaire construisent un visage inusité et critique des centres urbains touristiques.

Le jeu sert lui aussi de fondement à la création d'œuvres collectives, qui prennent la forme de performances et d'espace interactif virtuel. *Snap-Shot-City* (http://snap-shot-city.com), course aux trésors photographiques organisée par thématiques, s'est déroulée dans une douzaine de villes et a mis à contribution une cinquantaine d'équipes concurrentes. Pour sa part, Olivier Vanderaa, avec *Citysnapper Game* (www.o-vanderaa.com/citysnappermain/index.htm), produit des photographies de sites urbains au moyen de requêtes transmises par téléphone et les publie sur le Web dans un environnement interactif dont l'interface change avec chacune des villes (Bruxelles, Rotterdam, Montréal, Barcelone, Courtrai).

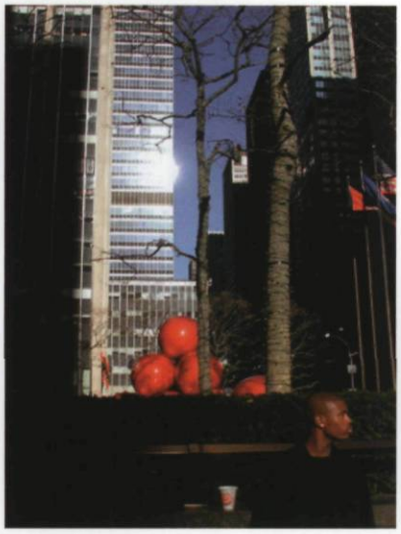
Toujours sur le mode ludique, Olga Kisseleva demande *where are you?* (www.chambreblanche.qc.ca/labweb/way/intro.html) dans une œuvre qui présente des photographies prises dans plusieurs villes, invitant le visiteur à découvrir l'origine de ces images. L'exercice mène à l'échec la plupart du temps et fait ressortir le phénomène d'uniformisation des centres urbains. Qui plus est, cette indifférenciation amène le participant à examiner le sentiment d'ubiquité dont il fait l'expérience sur le Web. Cette dualité spatiale vécue par le spectateur – qui se trouve lui-même dans un lieu alors qu'il en observe un autre – atteint d'ailleurs un seuil critique dans *You Are Not Here* (www.youarenothere.org), où le promeneur new-yorkais est invité à explorer Bagdad, et le citoyen de Tel-Aviv, à déambuler dans les rues de Gaza[7]. En superposant les cartes des villes *jumelées* – mais opposées par des tensions politiques –, le *touriste* accède à des informations sur la ville virtuellement parcourue avec son téléphone cellulaire, transformé pour l'occasion en audio-guide. Déstabilisante, l'œuvre invite à se déplacer simultanément dans ces villes en les imbriquant l'une dans l'autre, alors qu'un monde les sépare.

Dans ces créations diverses, la photographie sert à authentifier sa présence dans un lieu, à dire «j'étais là». L'image agit comme un témoignage individuel et crée une pause dans des œuvres privilégiant souvent le déplacement, c'est-à-dire l'exploration tant physique qu'artistique. Afin de rétablir cette conscience géographique dans le Web, les artistes se sont approprié divers moyens techniques et créatifs fondés sur la géolocalisation. Ainsi, leurs œuvres incluent des représentations cartographiques et des images satellitales qui invitent le spectateur à reconnaître un lieu tout en adoptant un point de vue extérieur et analytique tandis qu'il surplombe la planète. C'est alors que l'image photographique apparaît et ce regard extérieur fait place à un point de vue subjectif, une vision habitée. La photographie dit: j'étais là *dans* le monde.

---

1 À propos du développement du *géoweb*, voir le blogue de Francis Pisani: http://pisani.blog.lemonde.fr/2007/06/01/le-geoweb1-voir-le-monde/. **2** Sur les innombrables possibilités d'utilisation des cartes en ligne, voir le dossier «Cartes en ligne, globes virtuels... La "Google Maps mania", un nouveau phénomène de société?»: recherchez «carte en ligne» sur www.documental.com. **3** Le caractère héroïque du pionnier résidait dans l'emploi d'un équipement encombrant et de conception récente dans un environnement parfois hostile. **4** Sur les différentes applications des médias localisés, voir l'article d'Hubert Guillaud, «Les médias localisés: point de contact entre le réel et le virtuel» dans *InternetActu*: www.internetactu.net/index.php?p=5773. **5** Après le vélo, le patin à roues alignées et la voile... Voir, entre autres, les projets *GeoSkating* www.geoskating.com/ et *GeoSailing* www.geosailing.com/ de Just van den Broecke. Les appareils de géolocalisation sont aussi appelés «appareils de *navigation*». **6** La psychogéographie est un terme emprunté à Guy Debord, qui la définit comme suit dans *Introduction à une critique de la géographie urbaine*: «La psychogéographie se proposerait l'étude des lois exactes, et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus.» Voir: www.larevuedesressources.org/article.php3?idarticle=33. **7** Le projet a été réalisé par un collectif constitué de Mushon Zer-Aviv, Dan Phiffer, Kati London, Laila El-Haddad et Thomas Duc.

***Sylvie Parent** est critique d'art et commissaire indépendante. Elle est l'auteure de nombreux textes sur l'art contemporain et néomédiatique et a conçu plusieurs expositions tant sur la scène locale qu'à l'étranger.*



Marketa Bankova
New York City Map, 1999-2003
Web project,
Projet web

Photographic Projects for the Web: Site Recognition

BY SYLVIE PARENT

An awareness of geography has never been totally absent from the Web. At first, however, it tended to be obscured behind utopian discourses on planetary connectivity. As the early enthusiasm about the Internet developed, regional places and specificities tended to become blurred. In recent years, though, free, user-friendly cartography tools and satellite imagery, such as Google Earth, Google Maps, and Virtual Earth, have invaded the Web and become popular among Web navigators. In addition, GPS geolocation systems, integrated with wireless devices, are gradually seeping into the digital universe and communications networks. Use of these tools is now so widespread that there is a name for the ever-growing part of the network that contains geographic data: the "Geographic Web," or "Geoweb."[1]

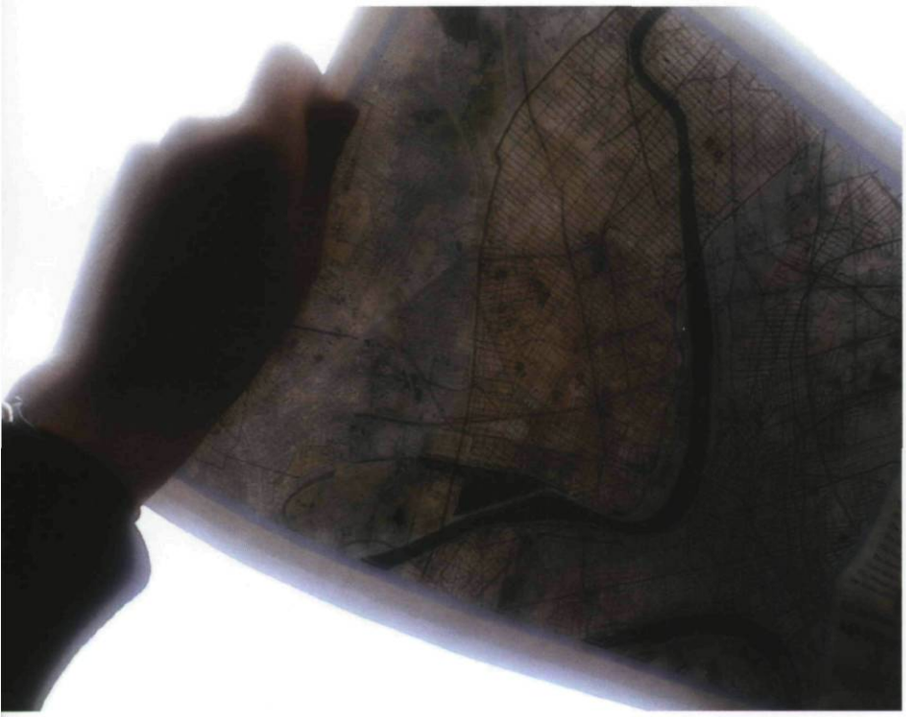
Unfailingly, photography has found its rightful place in practices focusing on localization. The Flickr site, paired with Yahoo! Maps, displays collections of images, indexed according to geographic site – "geotagged" photographs. In Google Earth, satellite photographs of Earth are accompanied by photographed views supplied by users. And these are just a couple of examples in a sector that is constantly expanding and diversifying.[2]

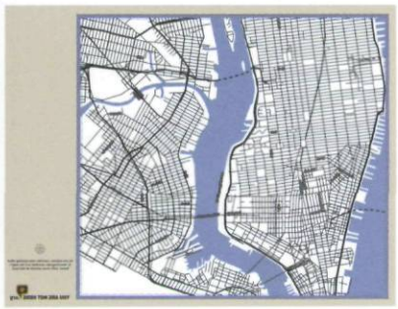
In the domain of creativity on the Web, geographic awareness has taken varied forms since well before the Geoweb was created. Travel accounts, within autobiographical practices, quickly appeared on the Web. Philip Pocock and Felix S. Huber's projects, such as *Arctic Circle* (www.dom.de/acircle), are reminiscent of early photographic expeditions in the second half of the nineteenth century. These artists travelled around the Arctic Circle in 1995, under conditions that were sometimes extreme, and they made the voyage into a performance during which the publication on the Internet of their multimedia account proved to be a true human and technical challenge for the time.[3]

Just like *Arctic Circle*, *Equator* and *Tropic of Cancer* refer to encompassing geographic situations, to imaginary lines that circle the planet. These projects established links between territories otherwise separated by natural and geopolitical boundaries, and in doing so created an analogy with the transnational span of the Web. To virtual travels taken on the Internet, they responded with physical travels in order to bring multiple sites to light and extend the horizon of cyberspace at a time when the technology was still nascent.

Of course, artists have also used photography to make records of nearby sites and thus introduce physical places, known and experienced, to cyberspace. In these photographic practices, the view of the familiar environment is often imbued with the connection between place and artist. The artist asserts a situated identity in such sites. In the dynamic context of the Web, this localization, with its emotional and social dimensions, is not fixed but moves with its maker, as in Annette Weintraub's *Sampling Broadway* and *Pedestrian* (http://annetteweintraub.com), and Marketa Bankova's *New York City Map* (www.nycmap.com/index.html). The personal itineraries in *sunset on st-viateur* (www.nette.ca/art/sunset) by Jeannette Lambert or les *huit quartiers du sommeil* (http://luckysoap.com/huitquartiers) and in Jessica R. Carpenter –using maps created through *Google Maps*– form accounts that are based on the capacity of a site to solicit individual references.

In fact, a number of these projects testify to the urban experience in large cities where digital technologies and telecommunications are omnipresent. Locative media –media that include a geolocation system– have already given rise to a number of art initiatives and to many other social interactions.[4] These productions usually have two phases: performance and data collection, then publication on the Web. For example, Don Sinclair's bike rides in *Variantes* (http://dataspace.finearts.yorku.ca:16080/variations) bring together diverse data that help to convey this multidimensional experience.[5] A number of group projects set up in recent years are based on a multiciplicity of points of view in an approach to territory that counts on contributions by a number of individuals. Here, the Web is not simply a space for publication and presentation, but also a place for meeting, reflection, and participation. This is the case, for example, for *Cartografia Resistente* (www.mappeaperte.net/cartografiaresistente), created by a collective in Florence in 2004, that is defined as a laboratory for urban experiments. This project is based on the notion of the artist as stroller, and on the concept of a stroll as an art experience.





Mushon Zer-Aviv, Kati London, Dan Phiffer, Thomas Duc, Charles Pratt, Ran Tao
You Are Not Here: A Walking Tour of Baghdad through the Streets of New York City, 2006.
Web project and city-wide site specific installation.
Projet web et installation.

Other comparable productions associated with psychogeography[6] have given rise to a wide variety of results. The Glowlab group (www.glowlab.com), responsible for the annual Conflux festival (www.confluxfestival.org), has instigated a number of initiatives, including *Garbagescout* (http://garbagescout.com), the objective of which was to recycle abandoned objects. Contributors to this site could post a photograph of an object destined for the trash along with a map locating it in a city (New York, Philadelphia, or San Francisco) in the hope of finding it a new home. Meanwhile, the artist Antoni Abad (www.zexe.net/barcelona), with the contribution of forty handicapped people armed with camera phones, created a map of Barcelona that shows the places inaccessible to wheelchairs, with photographs and messages as evidence. Such community-participation initiatives are building an unprecedented and critical picture of urban tourist centres.

The notion of a game also serves as a foundation for the creation of group works that take the form of performances and virtual interactive spaces. *Snap-Shot-City* (http://snap-shot-city.com) a photographic treasure hunt organized by theme, took place in a dozen cities and involved some fifty competing teams. Meanwhile, Olivier Vanderaa, avec *Citysnapper Game* (www.o-vanderaa.com/citysnappermain/index.htm), produces photographs of urban sites, responding to requests made by telephone, and

...the lack of differentiation leads participants to examine the feeling of ubiquity that they experience on the web.

publishes them on the Web in an interactive environment the interface of which changes with each city (Brussels, Rotterdam, Montreal, Barcelona, Kortrijk).

Still in a playful mode, Olga Kisseleva asks «*Where are you?*"(www.chambreblanche.qc.ca/labweb/way/intro.html) in a work that presents photographs taken in a number of cities and asks visitors to the site to guess where the images come from. Most people don't win the game, and this points up the phenomenon of homogenization of urban centres. Moreover, the lack of differentiation leads participants to examine the feeling of ubiquity that they experience on the Web. The spatial duality experienced by viewers – who find themselves in one place while they observe another – reaches a critical threshold in *You Are Not Here* (www.youarenothere.org), in which the stroller in New York is invited to explore Baghdad, and citizens of Tel Aviv to take a walk on the streets of Gaza City.[7] Maps of cities that are "twinned" – but opposed by political tensions – are superimposed, and "tourists" can listen on their cell phone, transformed for the moment into an audio guide, to information about the city that they virtually walk through. This destabilizing work invites visitors to move around these cities simultaneously by layering them on each other, even though a world separates them.

In these various creations, photography serves to authenticate an individual's presence in a place, to say "I was there." The image acts as an individual testimonial and creates a pause in works that often privilege movement – that is, exploration, both physical and artistic. In order to re-establish this geographic awareness on the Web, artists have appropriated various technical and creative means based on geolocation. Thus, their works include cartographic representations and satellite images that invite viewers to recognize a site while adopting an exterior, analytic point of view as they look down on the planet. This is when the photographic image appears and the exterior view gives way to a subjective point of view, an inhabited vision. The photograph says, I was there *in* the world. *Translated by Käthe Roth*

1 Regarding development of the Geoweb, see Francis Pisani's blog: http://pisani.blog.lemonde.fr/2007/06/01/le-geoweb1-voir-le-monde/. 2 On the innumerable possibilities for using online maps, see "Cartes en ligne, globes virtuels... La 'Google Maps mania,' un nouveau phénomène de société?": search "carte en ligne" on www.documental.com 3 The heroic nature of the pioneer is based in the use of cumbersome and recently designed equipment in a sometimes hostile environment. 4 On the different applications of locative media, see the article by Hubert Guillaud, "Les médias localisés: point de contact entre le réel et le virtuel" in *Internet Actu*: www.internetactu.net/index.php?p=5773. 5 After bikes came inline skates and sailboats. See, among others, the projects *GeoSkating* www.geoskating.com/ and *GeoSailing* www.geosailing.com/ by Just van den Broecke. Geolocation devices are also called "navigation devices." 6 Psychogeography is a term borrowed from Guy Debord, who defines it as follows in *Introduction to a Critique of Urban Geography*: "The study of the precise laws and specific effects of the geographical environment, consciously organized or not, on the emotions and behaviour of individuals." See http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/2. 7 The project was produced by a collective composed of Mushon Zer-Aviv, Dan Phiffer, Kati London, Laila El-Haddad, and Thomas Duc.

Sylvie Parent is an independent art critic and curator. She is the author of numerous texts on contemporary and new-media art and has mounted several exhibitions nationally as well as internationally.