



Rapid Application Development for artistic projects

RADart SPECIAL Mobile - www.radart.net

Rendez-vous mercredi 24 Mars à 18h45 à La Cantine

Inscrivez-vous [ici](#) !!!

PROGRAMME

19h Introduction



L'art sur mobile?

L'application [Pixel Snow](#) de Miguel Chevalier avec Digitalarti

19h20 Présentation de chaque projet en 7 minutes !



«**Musée du terrorisme**», de **Stéphane Dégoutin et Gwenola Wagon** : application pour téléphone mobile. Le visiteur arpente l'espace d'un aéroport international, auquel se superpose une couche de données géolocalisées, qui le plonge dans l'imaginaire du terrorisme.



"**2067TELECOM**", de **David Guez** : développement d'une application pour mobile comprenant de la géolocalisation, permettant de laisser un message vocal dans le futur.



"**Twitter + Twitpic = ?**", de **Nicolas Frespech** : Comment envisager l'art numérique dans la circulation des images, dans un environnement propice au "temps réel" ?

19h20 Ateliers



Discussions sur les problématiques rencontrées par les porteurs de projets

21h20 Live !



MICHAËL
BORRAS A.K.A
[SYSTAIME](#)
FRENCH
TRASH TOUCH

RADart est organisé par :

digitalarti
digital art international

nodA

Silicon Sentier

2067TELECOM est un projet composé de deux dispositifs, un de type « installation » et un pour téléphone mobile.



2067TELECOM, version installation :

Le projet est de créer un réseau de cabines et de combinés téléphoniques installés dans des espaces publics ou chez des particuliers (centres d'art, parcs, aéroports...) qui proposent de laisser des messages vocaux à une date donnée dans le futur, à eux-mêmes ou à d'autres correspondants. Ces messages sont stockés dans les mailles des réseaux de télécommunication et deviennent écoutables via ce même réseau à partir des dates fixées lors de leur création.



2067TELECOM, version téléphone mobile :

Le projet version « mobile » est une application pour téléphone portable de type Iphone/google phone qui permet à un utilisateur de laisser un message vocal dans le temps lié à une zone géographique. Ainsi, en passant dans le périmètre défini, le récepteur du message verra apparaître le message vocal en question et ceci à partir de la date donnée par l'émetteur du message.

2067TELECOM permet de créer un dispositif d'échange spatiotemporel qui joue sur l'attente, la mémoire et sur la relation de notre conscience au temps et aux autres via les nouvelles technologies.

2067TELECOM se place comme une installation artistique de type LANDART numérique qui se matérialise, se pérennise et se propage en un réseau terrestre de « zones de rendez-vous », où la voix devient le vecteur inaltérable et sensible de paroles conservées puis révélées.

2067TELECOM peut se décliner de différentes manières, le principe général étant que les messages vocaux déposés depuis une cabine, un combiné ou depuis l'application pour téléphone portable soit centralisés sur un même serveur vocal, créant de facto un réseau national et international. Ainsi, il sera possible d'inventer une cabine téléphonique particulière en collaboration avec un designer, ajouter une fonction « message vocal dans le futur » au parc de cabines France Telecom existant, créer un téléphone original en vente pour les particuliers et connecté au réseau 2067TELECOM, disposer d'espaces 2067TELECOM dans un réseau de lieux à fort caractère culturel (cafés, clubs, librairies,...).

2067TELECOM est la suite du projet « 2067, email vers le futur » diffusé depuis 2007 sur le site <http://2067.hypermoi.net> qui permet d'envoyer, via internet, un message email dans le futur. Ce projet a reçu un accueil international favorable au sein du public, de la presse et des institutions artistiques (New york times, Libération, Le Soir, Siol, Haaretz...) et continue « d'agir » sur le web jusqu'en... 2067.

Technologies utilisées : php/sql, vxml ou serveur Trixbox, écriture appli pour iPhone et pour android.

Stade du projet : En recherche de partenariat de production

Objectif de l'atelier: Développer l'application avec l'aide, notamment, d'experts en développement d'appli Iphone et Android.

Site web : <http://2067telecom.net>

Nicolas Frespech

Twitter + Twitpic = ?

J'expérimente le service Twitpic qui est associé à un compte Twitter. `

Vous prenez une photo, vous l'envoyez sur un compte courriel et une fois vos paramètres Twitter renseignés, le service Twitpic se charge de diffuser votre image sur Twitter.

*J'utilise mon nouveau téléphone et surtout mon nouveau forfait qui me permet d'envoyer des courriels de mon téléphone quand il y a une couverture GRPS/3G ou Wifi. L'appareil, un Nokia E71 ne fait pas de magnifiques photos, mais je n'attends pas ça, **je m'intéresse à la diffusion de l'image sans recul**. Je prends une photo et je la diffuse sur le réseau dans l'instant. On a déjà vu cela lors de manifestations ou d'accidents.*

Je ne fais pas la course aux scoops ! Je prends mon image, je rentre son titre dans le sujet de courriel. En passant par Twitter les Internauts peuvent lire le titre et cliquer sur un lien pour être dirigés vers Twitpic.

Technologies utilisées : Téléphone mobile (pour prendre les photos, les éditer et les diffuser). Un abonnement data mobile illimité. Dans ce projet je ne réalise pas de pages...j'utilise exclusivement des services Web 2.0. Voir : <http://www.frespech.com/mobile> pour des créations codées maison !

Stade : Réalisation.

Objectif de l'atelier : Quelle approche critique adopter face à de ces services où la technique disparaît au profit d'un simple usage? Comment envisager l'art numérique dans la circulation des images dans un environnement propice au "temps réel" ?

Site web : http://www.digitalarti.com/fr/blog/nicolas_frespech/twitter_twitpic



Musée du Terrorisme

Eléments pour un musée de l'imaginaire terroriste

Musée du terrorisme est un projet pour aéroport international. Implanté dans les zones de transit des grands hubs mondiaux, ouvert jour et nuit, il propose une immersion dans l'imaginaire de la terreur.



Musée du terrorisme est une application pour téléphone mobile. Des sons, des vidéos, sont déclenchés en fonction de la position de l'utilisateur dans l'espace. On fournit au visiteur des lunettes de réalité virtuelle en même temps qu'il avale une gélule agissant sur son état mental. Ainsi équipé, il se promène à travers les différentes zones de l'aéroport, qui apparaissent transformées.

Stade : L'écriture du projet est en cours.

Un premier logiciel de géolocalisation sonore a été développé pour un usage en extérieur (Gps), il reste à l'adapter pour un usage en intérieur (en utilisant d'autres réseaux). D'autre part, il ne fonctionne actuellement que sur les téléphones Nokia, et nous aimerions le porter sur iPhone. Par ses dispositifs de sécurité et de contrôle, l'aéroport est déjà un musée du terrorisme (en creux ou inversé). Il place le voyageur en degré d'alerte maximal, à l'intérieur de l'imaginaire de la terreur. On circule au sein de dispositifs de surveillance visibles ou invisibles, omniprésents, qui rendent la menace statistiquement très improbable. Mais, dans un cercle vicieux, plus la surveillance est sensible, plus la menace paraît elle-même palpable.

Technologie : Programmation en java, Téléphones du commerce. **Le logiciel tourne sur un terminal mobile** (de type iPhone ou autre smartphone). La position du visiteur est repérée par triangulation des signaux Gsm, Wifi et Gps captés dans le lieu. Les données du musée sont téléchargées en streaming sur Internet pendant la visite, et retransmises sur des lunettes-écran aux verres translucides, qui permettent de superposer une image de synthèse à la vision de l'environnement actuel.

Objectif de l'atelier : Nous avons développé un programme de géolocalisation de données pour extérieur en utilisant la localisation Gps. Pour ce projet, nous cherchons le moyen de capter des réseaux permettant une géolocalisation en intérieur (Gsm, Wifi...).

Site : http://nogovoyages.com/terrorism_museum.html

