

NEW MEDIA AND THE CONSTRUCTION OF CULTURAL NARRATIVES

BETWEEN
TECHNOLOGY,
ART +
CULTURE

NEW MEDIA AND THE CONSTRUCTION OF CULTURAL NARRATIVES

CULTURAL NARRATIVES

Kara Springer
ENSCI Mastère Spécialisée - Création en Nouveaux Médias 2007

CONTENTS

TABLE OF CONTENTS



CONTENTS

I. PREFACE	4
II. LA MEMOIRE ET LE LIEU	6
III. NON-LINEAR NARRATIVE	16
IV. L'ART PUBLIC	26


PREFACE



PREFACE

«The future of cultural identity lies in the past. Vital relationships with the cultural past are increasingly regarded as crucial components of community health in a globalist world.»

MichaelShanks



La création de mon travail part souvent d'une exploration de la culture. Que ce soit l'histoire, les rituels ou la mémoire collective, je cherche toujours à donner une forme physique à l'esprit souvent ineffable des pratiques culturelles. Je me pose toujours les questions des motivations personnelles et des structures sociales qui nous donnent le contexte du monde où on vit. Le contexte social fait toujours partie de mes interrogations qui motive mes projets.

Actuellement, je m'intéresse à l'explorations des espaces ou on vit et qui découle des expériences et des mémoires individuelles et collectives. C'est à dire les liens entre le contexte physique de l'espace et les récits créés et expérimentés dans cet espace. Le contexte de ce document de recherche part des nouveaux medias et comment ils peuvent être utilisés pour communiquer et exprimer ce genre d'investigation.

En parlant des liens entre l'espace et les récits culturels, on parle ici d'un interrogation de l'espace public urbain et non pas d'une exploration des architectures individuelle ou des espaces interieure. Ici l'enjeu est plutot l'espace urbain, et comment il s'est organisé formellement dans un context locale et aussi dans un contexte plus global.

FORWARD

NEW MEDIA AND THE CONSTRUCTION OF CULTURAL NARRATIVES

MEMOIRE ET LIEU

sources >

Patricia C Phillips >
Creating Democracy: A Dialogue with Krzysztof Wodiczko .
Art Journal New York

Ces dernières, plusieurs projets traitent des mémoires individuelles et des mémoires collectives par rapport aux géographies spatiales. On a utilisé les nouvelles technologies pour enregistrer les histoires personnelles en les plaçant dans leur contexte urbain par rapport aux endroits spécifiques de la ville. Ce qui m'intéresse dans ces pratiques de 'mapping' est l'engagement de la communauté dans l'écriture de sa propre histoire. Les formes des nouveaux médias deviennent aisément accessibles aux individus sous des formes telles que le téléphone mobile. Aujourd'hui, les gens peuvent facilement contribuer soit sous forme de blogs, de site web des connaissances par la génération des bases de données de l'information telles que Wikipedia.

Les individus ont gagné le pouvoir de produire de leurs propres encyclopédies et autres sources d'information, ils ont de ce fait gagné la puissance, le pouvoir d'ajouter leurs voix et leurs perspectives personnelles à l'écriture et à l'enregistrement des histoires collectives. C'est une avancée importante dans la représentation démocratique de l'histoire d'un peuple, où traditionnellement l'histoire a été écrite dans un format simple individuel plutôt que collectif. Les nouvelles technologies de médias ont été appropriées pour explorer des formats narratifs non linéaires dans les arts aussi bien que dans les sciences de l'information. Avec cette appropriation, il y a maintenant la possibilité d'emmener des perspectives multiples à la construction des récits historiques.

Le témoignage individuel, en particulier des voix marginalisées, signifie nécessairement un décalage dans les histoires que nous verrons représentées. Dans sa conversation avec Krzysztof Wodiczko, Patricia C. Phillips soulève la question de qui détermine ce qui devient une partie de mémoire publique par rapport aux idées du discours et de la représentation dans la démocratie. Elle pose la question "Who establishes an official record? Which and whose memories are materialized in form and space?" Wodiczko parle de la discussion de Walter Benjamin sur l'histoire des vainqueurs, qui est "un récit de ceux qui ont réussi aux dépens de ceux qui sont vaincus." L'écriture des récits historiques dans une forme textuelle linéaire traditionnelle est toujours vulnérable à la subjectivité de l'auteur individuelle et son perspective qui vient souvent d'une position de pouvoir.

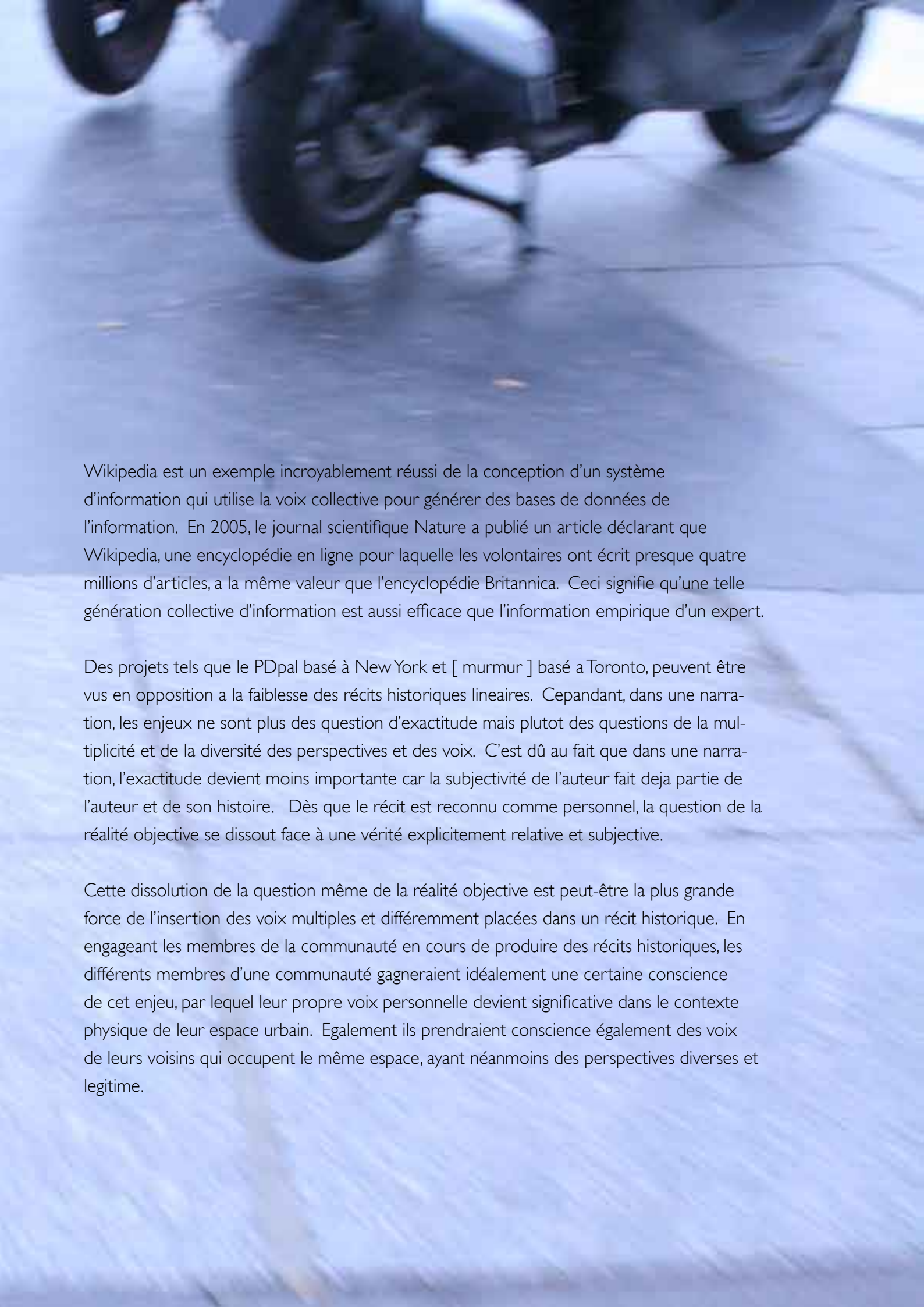


NEW MEDIA AND THE CONSTRUCTION OF CULTURAL NARRATIVES

MEMORY AND PLACE

Thomas Chesney >
Information Systems, An Empirical Examination of Wikipedia's Credibility .
First Monday, vol. 11, no. 11, 6 Nov 2006 .

www.wikipedia.com .



Wikipedia est un exemple incroyablement réussi de la conception d'un système d'information qui utilise la voix collective pour générer des bases de données de l'information. En 2005, le journal scientifique Nature a publié un article déclarant que Wikipedia, une encyclopédie en ligne pour laquelle les volontaires ont écrit presque quatre millions d'articles, a la même valeur que l'encyclopédie Britannica. Ceci signifie qu'une telle génération collective d'information est aussi efficace que l'information empirique d'un expert.

Des projets tels que le PDpal basé à New York et [murmur] basé à Toronto, peuvent être vus en opposition à la faiblesse des récits historiques linéaires. Cependant, dans une narration, les enjeux ne sont plus des questions d'exactitude mais plutôt des questions de la multiplicité et de la diversité des perspectives et des voix. C'est dû au fait que dans une narration, l'exactitude devient moins importante car la subjectivité de l'auteur fait déjà partie de l'auteur et de son histoire. Dès que le récit est reconnu comme personnel, la question de la réalité objective se dissout face à une vérité explicitement relative et subjective.

Cette dissolution de la question même de la réalité objective est peut-être la plus grande force de l'insertion des voix multiples et différemment placées dans un récit historique. En engageant les membres de la communauté en cours de produire des récits historiques, les différents membres d'une communauté gagneraient idéalement une certaine conscience de cet enjeu, par lequel leur propre voix personnelle devient significative dans le contexte physique de leur espace urbain. Également ils prendraient conscience également des voix de leurs voisins qui occupent le même espace, ayant néanmoins des perspectives diverses et légitimes.

MEMORY AND PLACE



PDPAL

SEPTEMBER 01, 2003 - JANUARY 2004

created by >

Marina Zurkow _artist .

Scott Paterson _architect .

Julian Bleecker _technologist .

PDPAL was presented by >

Creative Time and Panasonic, in cooperation with the .

Times Square Business Improvement District .

www.pdpal.walkerart.org .

<http://creativetime.org/archive/?p=32> .

PDPal 'Personal Digital Pal' a été conçu et créé par l'artiste Marina Zurkow d'artiste, l'architecte Scott Paterson, et le technologue Bleecker Julien. Le projet se définit comme 'multi-component public art project that allows audiences to map their own personal vision of a public space – in this case, Times Square.' Un caractère de dessin animé guide les utilisateurs pendant leur expérience avec PDPal. Ils doivent "écrivez votre propre ville" et "de tracer votre goût pour la consommation," pendant qu'un corps humain dans le fond ingère des diamants, des anneaux, des cerises, et des ordinateurs.



MURMUR

SEPTEMBER 01, 2003 - JANUARY 2004

created by >
Shawn Micallef .
James Roussel .
Gabe Sawhney .

[murmur] was developed with >
CFC Media Lab . Toronto, Canada .

sources >
murmurtoronto.ca/ .
www.electronicsage.org/confluence.html/ .
www.cultureby.com/trilogy/plenitude_watch/index.html/ .

[murmur] est un projet documentaire d'histoires oral qui enregistre des histoires et des souvenirs sur des endroits géographiques spécifiques. Des histoires et des anecdotes personnelles au sujet des endroits spécifiques dans un voisinage sont rassemblées et deviennent accessibles par l'utilisation de la technologie du mobilophone. À chaque endroit inclus dans le 'community mapping', un signe apparaît avec un numéro de téléphone. Une fois composées, les histoires concernant cet endroit particulier peuvent être écoutées, le but est que ces personnes écoutent l'histoire tout en s'engageant dans l'expérience physique où l'histoire se déroule.

[murmur] a été développé au le laboratoire de médias de CFC à Toronto. Kensington Market de Toronto était le premier endroit où le projet démarré en 2003, suivi de Chinatown à Vancouver et le boulevard de St.Laurent à Montréal [murmur] a depuis lors exploré d'autres lieux à Toronto et à Calgary au Canada, et San Jose, Californie aux Etats-Unis. En 2007 le projet a été également lancé à Edinbourg et à Dublin en 2007.

HIDDEN VOICES:
MEMORY SCAPE
AN AUGMENTED AUDIO SOUNDSCAPE



created by >
Paul Sermon .

sources >

http://playground.deoa.org.tw/home_discuss.html .
<http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/playground> .

Le projet caché de voix s'est déroulé au parc du centre de loisirs des enfants. Les visiteurs sont invités à entrer dans un parc d'amusement, où ils sont guidés par les PDA's et des cartes pour découvrir de façon aléatoire des se déroulent à cet endroit. Le projet a débuté en interviewant des parents et des visiteurs dans la cour de jeu d'aventure pendant une semaine et en enregistrant les épisodes d'une durée de deux à cinq minutes au sujet de leurs propres expériences d'enfance et de mémoires cette cour de jeu d'aventure. Les créateurs du projet ont mélangé des histoires et des des entretiens dans laa réalité aux récits qui étaient dramatisés pour réaliser ce qu'ils appellent 'augmented memories'. On a donné les visiteurs un carte qui les a guidés vers les endroits et les histoires qui les relient aux histoires personnelles. Des autres bruits et images étaient inclus pour que l'utilisateur ait l'impression d'être vraiment entré dans une expérience interactive d'une mémoire collective de la cour de jeu. Les ordres audio ont été enregistrés à l'aide des microphones binauraux.

La réalité augmentée comporte le recouvrement d'information numérique sur l'espace réel. En se déplaçant dans environnement réel, les utilisateurs éprouvent l'information numérique à l'endroit auquel elle se réfère. Des écouteurs sont reliés à un petit ordinateur de HP appelé un iPAQ (PDA).

NEW MEDIA AND THE CONSTRUCTION OF CULTURAL NARRATIVES

THE NON-LINEAR NARRATIVE

sources >

Rhizome >

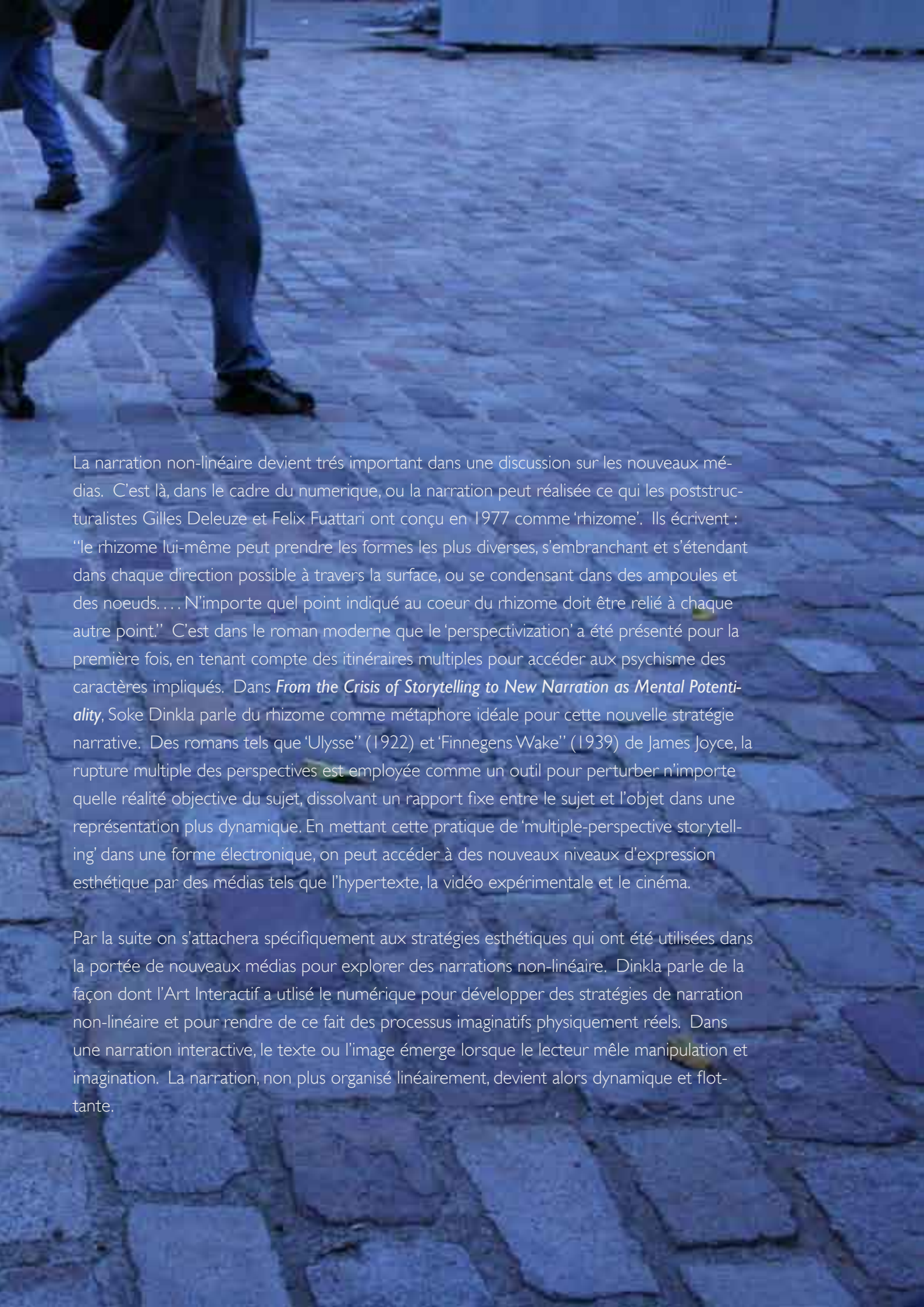
Gilles Deleuze/Felix Guattari, , Berlin, 1977, p. 11 .

Virtual Narrations .

From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality >

Söke Dinkla .

http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration .



La narration non-linéaire devient très important dans une discussion sur les nouveaux médias. C'est là, dans le cadre du numérique, où la narration peut réaliser ce que les poststructuralistes Gilles Deleuze et Félix Guattari ont conçu en 1977 comme 'rhizome'. Ils écrivent : "le rhizome lui-même peut prendre les formes les plus diverses, s'embranchant et s'étendant dans chaque direction possible à travers la surface, ou se condensant dans des ampoules et des noeuds. . . . N'importe quel point indiqué au coeur du rhizome doit être relié à chaque autre point." C'est dans le roman moderne que le 'perspectivization' a été présenté pour la première fois, en tenant compte des itinéraires multiples pour accéder aux psychismes des caractères impliqués. Dans *From the Crisis of Storytelling to New Narration as Mental Potentiality*, Soke Dinkla parle du rhizome comme métaphore idéale pour cette nouvelle stratégie narrative. Des romans tels que "Ulysse" (1922) et "Finnegans Wake" (1939) de James Joyce, la rupture multiple des perspectives est employée comme un outil pour perturber n'importe quelle réalité objective du sujet, dissolvant un rapport fixe entre le sujet et l'objet dans une représentation plus dynamique. En mettant cette pratique de 'multiple-perspective storytelling' dans une forme électronique, on peut accéder à des nouveaux niveaux d'expression esthétique par des médias tels que l'hypertexte, la vidéo expérimentale et le cinéma.

Par la suite on s'attachera spécifiquement aux stratégies esthétiques qui ont été utilisées dans la portée de nouveaux médias pour explorer des narrations non-linéaires. Dinkla parle de la façon dont l'Art Interactif a utilisé le numérique pour développer des stratégies de narration non-linéaire et pour rendre de ce fait des processus imaginatifs physiquement réels. Dans une narration interactive, le texte ou l'image émerge lorsque le lecteur mêle manipulation et imagination. La narration, non plus organisée linéairement, devient alors dynamique et flottante.



DOUG AITKEN

sources >

Hugh Hart >

Special to The Times, March 25, 2006 .

http://www.hughhart.com/stories_06/latimes_aitken.htm .

http://www.medienkunstnetz.de/themes/art_and_cinematography/immersion_participation/13/ .

<http://www.art-en-jeu.ch/expositions/aitken.html> .

www.lacritique.org/article-doug-aitken .

◀◀ When I looked around at my peer group, I recognized there wasn't really a movement going on where everyone's doing installation art or everyone's painting. I tried to take a step back and say, 'What is the thread that's connecting what I view as the more progressive work?' I felt it was this struggle with narrative ▶▶

Doug Aitken est connu à la fois pour ses photographies et ses installations vidéos, dont «Electric earth» qui a reçu le Prix International de la Biennale de Venise en 1999, et le sublime «I am in you». Sa maîtrise technique mêlée à une attitude poétique génère des œuvres imposantes et sensuelles où la narration se perd et explore les notions de présence, de distance, et de mémoire. Le temps et l'espace s'étendent et se contractent pour les éléments et les personnages qui habitent les mondes créés par Doug Aitken, interrogeant notre propre perception lorsque nous y sommes confrontés.

Il s'agissait de la projection d'images prises en milieu urbain . De nombreux écrans permettaient au spectateur d'effectuer un parcours à travers ces écrans. Une installation, ***Into the Sun*** 1999, propose un reportage sur le cinéma indien couplé à d'autres éléments. On observe une fascination pour les forces de la nature, l'eau, la lave, le désert chez cet artiste, qui va de pair avec un intérêt pour la vie urbaine dans le monde occidental ou dans des pays appartenant à d'autres cultures. Il procède toutefois à une forte transformation de la documentation visuelle rassemblée.



SIMON BIGGS

ALCHEMY: AN INSTALLATION YEAR?

sources >

<http://www.medienkunstnetz.de/works/alchemy> .

latlcul.unige.ch/framo/articles/consultation/article.php?id=16 .

rhizome.org/member:rhiz?user_id=5193 .

Alchemy: An Installation est un 'Book of Hours' numérique de vingt quatre pages. Elle est conçue pour être jouée sur deux moniteurs visuels sous forme de livre, allumé de chaque côté devient une page du 'livre'. La technologie de playback utilisée est le Laser Disc qui permet au lecteur de tourner les pages en arrière ou en avant, selon un mouvement de la main.

Ce manuscrit médiéval lumineux à la différence d'un livre traditionnel, est composé de pages lumineuses qui éclaire non seulement le texte et les images mais l'environnement immédiat. Les miniatures qui illustrent le texte sont dans un mouvement constant, les images détaillées des démons, des anges et des bêtes, des intérieurs et des extérieurs sont animées, et semblent danser sous les yeux du lecteur.

L'alchimie est basée sur deux textes. Le premier, sur les pages de droite est dérivé des recettes alchimiques originales dans la recherche de la pierre philosophale. Le deuxième texte, sur les pages de gauche, est un traité d'un pseudo-universitaire d'un siècle futur, qui décrit une histoire de la science et de l'alchimie avant les 'grandes guerres sémantiques'. Considéré soit cours de la science-fiction ou une histoire comique, il réfléchit sur l'économie et la politique de la connaissance par rapport aux idéologies antiques et modernes.

Les créatures, les figures et les modèles qui habitent l'espace grotesque mais comique sont des hybrides dérivant d'une généalogie compliquée et confuse des visions médiévales et modernes du monde et de l'être humain.

Dans ce projet l'artiste a utilisé de nouveaux médias et une technologie interactive pour compliquer la lecture traditionnelle d'un récit linéaire. Par l'exploration esthétique de numérisation d'un livre, et de l'animation de son contenu, Biggs également soulève la question du positionnement de l'histoire et de la science comme absolu et objectif. Par la construction d'un texte non linéaire qui joue avec l'idée de la perspective historique - un vieux texte scientifique, fusionne avec un texte scientifique imaginaire de la futur, Biggs soulève la question de l'objectivité dans le domaine de la science et de l'histoire.



FRAMES

GRAHAM WEINBREN

commisioned by >
NTT InterCommunications Center .

sources >

www.grahamweinbren.net/frames/Frames@Kitchen_Nov2002.html .
www.grahamweinbren.com .

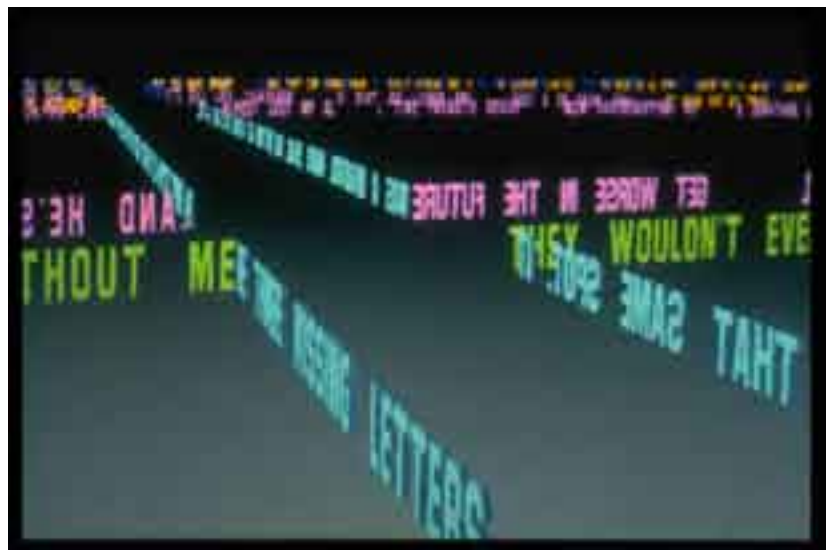
What is it to tell a story or to be told one?
◀ Where do meaning and expression reside in a fiction we can affect? ▶
How can narrative be retained in a non-linear environment?

Graham Weinbren a fait plusieurs installations qui incorporent des ordinateurs et des images mobiles, qu'il appelle des travaux de cinéma interactif. Dans *The Sonata* et *The Erl King* par exemple, les actions et les réponses du participant affectent le conglomérat temporel des images et des bruits. En prenant la création du cinéma interactif, Weinberger soulève la question de quel genre d'histoire convient de communiquer et aussi de la forme dont le communiquer. Weinbren s'est rapproché de méthodes de l'interprétation des rêves de Freud. La condensation était un concept principal parce que le rêve serait formé en comprimant et en combinant un ensemble d'entités mentales. On peut imaginer que Weinbren travaillerait entre l'expression narrative non linéaire, et le concept des rêves composés d'ensemble d'éléments, compris par le rêveur et interprété à sa manière. Il déclare que "considéré comme structure narrative, les éléments fondamentaux du rêve peuvent être indiqués dans n'importe quel ordre quelconques, et la même histoire émergera. Ainsi, c'est vraiment un narration sans spécificité de l'ordre."

L'installation interactive de Grahame Weinbren, *Frames*, compris d'une projection de trois-écrans, en utilisant des rangées infrarouges de sonde pour détecter l'entrée de l'utilisateur, combinée avec la vidéo accessible de façon aléatoire. Elle a été subventionnée par le centre d'intercommunications de NTT, un musée de médias à Tokyo, pour son exposition 1999 bisannuelle. Weinbren a utilisé les vues emploie les photographies du diamant de Hugh, qui étaient les premières photographies prises dans un établissement d'accueil d'handicap's mentaux comme point de départ pour un examen de la relation du photographe au sujet dans la représentation du trouble mental. Dans les projections, une visionneuse transforme graduellement de jeunes acteurs en malades mentaux du 19ème siècle. *Frames* suggère un pont entre des technologies les plus récentes à la technologie de pointe il y a de 150 ans: photographie noire et blanche de portrait.

THE LEGIBLE CITY

JEFFREY SHAW



sources >

http://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legible_City .

www.jeffrey-shaw.net/ .

Sur un principe de simulation de déplacement, le spectateur est invité à parcourir, en pédalant et en orientant le guidon d'une bicyclette, une ville virtuelle dont les rues sont bordées de lettres en volume formant des mots et des phrases. Cette vision s'affiche, calculée en temps réel par un puissant ordinateur graphique, sur un grand écran placé face à lui. Les phrases renvoient à la réalité des villes évoquées, le centre de Manhattan et la vieille ville d'Amsterdam. Pour New York, ce sont huit textes, monologues de personnalités liées à la ville. Pour Amsterdam, ce sont des chroniques historiques de la cité. Alors que pour Manhattan les lettres-immeubles sont uniformes, la typographie de la ville lisible d'Amsterdam reprend avec précision le profil et la tonalité des bâtiments réels.

Sur un point de vue technique, cette œuvre est un exploit. Il en existe plusieurs versions, et à chaque fois elle prend les plans réels de chaque ville visitée, New York, Amsterdam, et Karlsruhe. Les mots se forment à partir du parcours à l'intérieur de ces villes.

Il y a ici le principe de l'interactivité, on est plongé dans l'image de synthèse. C'est une rupture fondamentale avec le cinéma. La logique du cinéma veut que l'image soit donnée, on ne peut la modifier. Ici c'est le spectateur qui décide de l'évolution de l'image. Ce n'est plus une projection.

On parle de la notion de dérive : l'idée de se déplacer dans la ville sans aucun but, ni de destination précise : Hasard d'événement. Cela reste relatif, car la ville possède ces forces d'attraction qui se manifestent de manière différentes... La ville vous guide, on apprend à se connaître soit même (quelles sont les chose qui nous attirent ?...). La ville vous attire dans certaines directions et elle cache beaucoup de choses. (D'après les sociologues, on apprend beaucoup d'une civilisation, en regardant ce qu'elle détruit, ce qu'elle jette, ses poubelles...). Nous sommes confrontés à des mots ! Pourquoi des mots ? Les mots sont dans l'univers du langage, ce qui nous est donné à voir, cette espèce de typologie, c'est que cette image de synthèse est un langage. C'est une nouveauté par rapport à la photographie, la vidéo... Pour avoir une image de synthèse, il faut avoir un algorithme. C'est une ville Langagière. L'interactivité se forme par la nature de cette image. Cette image est langagière. Elle nécessite une structure logique et complexe, un algorithme.

NEW MEDIA AND THE CONSTRUCTION OF CULTURAL NARRATIVES

PUBLIC SPACE / PUBLIC ART

sources >

Dimisevskis, Uldis >

Counter-monument art, public debate and memory as archive .
M.A. dissertation, Queen's University at Kingston, Canada, 2004 .

Chantal Mouffe >

Democratic Citizenship and the Political Community .
Dimensions of Radical Democracy: Pluralism, Citizenship, Community .
London and New York, NY:Verso, 1992 .

Dans un article de 2004, Uldis Dimisevskis traite de l'art public de Krzysztof Wodiczko, de Hans Haacke et de Shimon Attie dans *Counter-Monument Art Public Debate and Memory as Archive*. Il en parle à travers des travaux qui font référence aux pratiques de la mémoire collective partagée, ces artistes ont construit un forum plus spécifique pour la recherche, l'interprétation et l'articulation des questions sociales actuelles. Dimisevskis réclame une stratégie politique de l'art qui associe la participation du public aux questions formelles et intellectuelles.

Dans les exemples suivants du travail de ces artistes, on remarque ----- des 'voix marginales' dans l'espace public. Revenant à la conversation entre Patricia C. Phillips et Krzysztof Wodiczko, dans laquelle Wodiczko a relevé la théorie de démocratie de Claude Lefort. Celui-ci propose que la démocratie repose sur l'espace public vierge. Ce vide devrait alors être disponible à n'importe qui pour créer un forum de discussion autour des droits de l'homme. Pour Wodiczko c'est un concept utopique, car l'espace public n'est jamais réellement vide, mais est déjà occupé par ceux qui possèdent le pouvoir commercial et politique, qui s'expriment aux dépens de la masse silencieuse.

Chantal Mouffe et Ernesto Laclau ont présenté l'idée de l'antagonisme à la théorie de la démocratie, et ils ont posé comme principe que la société a besoin de se construire sur le débat. Selon leur théorie, la démocratie ne peut pas être bien organisée sans que l'espace soit ouvert aux confrontations et aux débats. Cependant même sans l'intention explicite de créer et de continuer le dialogue démocratique, chacun des travaux explorés ici sont des exemples de formes dans lesquelles les nouveaux médias sont utilisés pour aller contre le discours hégémonique existant. Soit dans l'espace public, comme le *PDPal* ou *murmur*, ou dans les musées, par exemple *Alchimie* ou *Frames*, chacun de ces travaux représente la 'constructive antagonism' défendue par Chantal Mouffe. mme élément essentiel de démocratie.

Dans cette dernière section, nous regarderons ces artistes mentionnés ci-dessus qui ont explicitement choisi d'explorer de nouveaux médias dans l'espace public afin d'inciter, perpétuer, et par leur travail participer activement à la question de la démocratie dans l'espace public.



WODICZKO



sources >

Patricia C Phillips >

Creating Democracy: A Dialogue with Krzysztof Wodiczko .

Art Journal New York .

architecture.mit.edu/people/profiles/prwodicz.html .

www.pbs.org/art21/artists/wodiczko/index.html .

www.art-for-a-change.com/Krzysztof/krzy.htm .

en.wikipedia.org/wiki/Krzysztof_Wodiczko .

« Public space is a site of enactment. It belongs to no one, yet we all are a part of it and can bring meaning to it. How do we do this? How do we come to recognize each other? There are questions of rights and ideas of Utopia. Is Utopia harmonious? Or is it the recognition that we are strangers who recognize and accept the strangeness of each one of us?

There are inequities and stratification. Artists need to understand, as most political and social activists and organizers do, that public space is often barricaded and monopolized by the voices of those who are born to speak and prepared to do so. First, this is done at the expense of those who cannot speak because they have no confidence that anyone will listen to them. Historically, they have good reasons not to be confident. Second, they have no developed language. Third, they frequently are locked in posttraumatic silence. There is repression so that certain words cannot be said because particular memory patterns have been shattered.

Yet, these are the most important speakers in a democracy. They should speak because they have directly experienced its failures and indifference. They can testify, but often at the risk of their status, health, or even life, in order to disrupt normal relations.



Krzysztof Wodiczko est un artiste qui réside à Boston et enseigne au MIT. Il est né en 1943 à Warsaw. Wodiczko est plutôt connu pour ses 40 projections extérieures à grande échelle, qui ont été installées dans une douzaine de pays. Ses travaux sont plutôt de nature socio-politique - par exemple les projections sur des bâtiments, montrent des mains ou des visages des personnes qui parlent au sujet des expériences ou des crimes dont ils ont soufferts. Son installation la plus connue a eu lieu en 1985 où il a projeté l'image d'un svastika sur l'ambassade d'Afrique du Sud pendant une marche de protestations contre le système d'apartheid. Un projet controversé est la conception et la construction d'un chariot spécial pour les personnes sans domicile. Le chariot était fait après consultation avec les personnes sans domicile à New York City. Ses travaux plus récents comportent la construction d'objets électroniques conçus pour encourager l'interaction entre les immigrants et le public.

Les premiers travaux de Haacke en tant qu'artiste conceptuel se sont concentrés sur des systèmes et des processus. Certains des thèmes dans ses premiers travaux des années 60, telles que le cube en condensation (1963-65), incluent les interactions de systèmes physiques et biologiques, des animaux vivants, des usines, et d'états de l'eau et du vent. Ses travaux plus tard ont traité les structures sociopolitiques et la politique de l'art. Haacke toujours défendue l'idée que les musées et les galeries sont souvent utilisés par 'les riches' pour séduire l'opinion publique.

Un de ses travaux plus connus, «Shapolsky et al. Manhattan Real Estate Holdings, A Real Time Social System, as of May 1, 1971» montre les transactions incertaines des affaires immobilières de Harry Shapolsky entre 1951 et 1971. Le travail se compose de 146 vues photographiques des immeubles de New York, de six images des transactions, d'un panneau de mur explicatif, et des cartes de Harlem et de Lower East Side. Chaque photographie est accompagnée d'un texte qui décrit l'endroit et les transactions financières dans lesquelles le bâtiment de l'image est impliqué. Haacke révèle les transactions d'une société immobilière entre 1951 et 1971. Harry Shapolsky, figure principale, bien protégée par des amis influents, est coupable de pratiques frauduleuses pour lesquelles le système juridique a été excessivement indulgent. L'exposition personnelle d'Haacke au Guggenheim, a été annulé par le directeur du musée six semaines avant l'ouverture, et des artistes ont occupé les lieux pour protester contre cette censure.



SHIMON ATTIE
THE WRITING ON THE WALL

sources >

www.artnet.com/artist/1730/shimon-attie.html .

www.creativetime.org/programs/archive/1998/BetweenDreams/between .

the-artists.org/artist/Shimon_Attie.html .

Le travail de Shimon Attie du début des années 90, *The Writing on the Wall*, a provoqué d'intenses discussions à propos de la manière dont l'Allemagne devrait s'engager dans sa mémoire culturelle de Holocauste. Exposé à Berlin, l'oeuvre d'Attie est composée d'une série de projections de scènes de la vie Berlinoise Juive des années 20. Les scènes dans *The Writing on the Wall* ont été projetées sur des bâtiments et de divers emplacements autour de la ville. La plupart des emplacements où les images étaient projetées étaient les mêmes endroits dont les images avaient à l'origine été fait. Ce travail, qui a duré seulement un ou deux nuits, a été acclamé par la critique en raison de ses qualités spectrales, intensifiées par l'aspect éphémère de chaque installation. Les oeuvres d'Attie ont ébranlé Berlin. Les images d'un peuple et sa façon de vivre, qui n'avait pas simplement disparu mais avait été éliminée, sont revenues hanter la ville.



NEW MEDIA AND THE CONSTRUCTION OF CULTURAL NARRATIVES

Uldis Dimisevskis >

Counter-monument art, public debate and memory as archive .
M.A. dissertation, Queen's University at Kingston, Canada, 2004 .

Söke Dinkla

Virtual Narrations: From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality >

Hugh Hart >

Special to The Times, March 25, 2006 .

Chantal Mouffe >

Democratic Citizenship and the Political Community .
Dimensions of Radical Democracy: Pluralism, Citizenship, Community .
London and New York, NY:Verso, 1992 .

Patricia C Phillips >

Creating Democracy: A Dialogue with Krzysztof Wodiczko .
Art Journal New York .

Gilles Deleuze, Felix Guattari >

Rhizome .

Berlin, 1977 .



www.pdpal.walkerart.org .
<http://creativetime.org/archive/?p=32> .
www.o-matic.com/play/pdpal .
murmurtoronto.ca/ .
www.electronicsage.org/confluence.html/ .
www.cultureby.com/trilogy/plenitude_watch/index.html/ .
http://playground.deoa.org.tw/home_discuss.html/ .
<http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/playground/> .
http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/narration .
http://www.hughhart.com/stories_06/latimes_aitken.htm .
http://www.medienkunstnetz.de/themes/art_and_cinematography/immersion_participation/13/ .
<http://www.art-en-jeu.ch/expositions/aitken.html> .
www.lacritique.org/article-doug-aitken .
<http://www.medienkunstnetz.de/works/alchemy> .
[latlucui.unige.ch/framo/articles_ consultation/article.php?id=16](http://latlucui.unige.ch/framo/articles_consultation/article.php?id=16) .
rhizome.org/member/rhiz?user_id=5193 .
[www.grahameweinbren.net/ frames/Frames@Kitchen_Nov2002.html](http://www.grahameweinbren.net/frames/Frames@Kitchen_Nov2002.html) .
www.grahameweinbren.com .
http://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legible_City .
www.jeffrey-shaw.net/ .
architecture.mit.edu/people/profiles/prwodicz.html .
www.pbs.org/art21/artists/wodiczko/index.html .
www.art-for-a-change.com/Krzysztof/krzy.htm .
en.wikipedia.org/wiki/Krzysztof_Wodiczko .
en.wikipedia.org/wiki/Hans_Haacke .
www.artcyclopedia.com/artists/haacke_hans.html .
www.artnet.com/artist/674342/hans-haacke.htm .
www.artnet.com/artist/1730/shimon-attie.html .
[www.creativetime.org/programs/ archive/1998/BetweenDreams/between](http://www.creativetime.org/programs_archive/1998/BetweenDreams/between) .
the-artists.org/artist/Shimon_Attie.html .