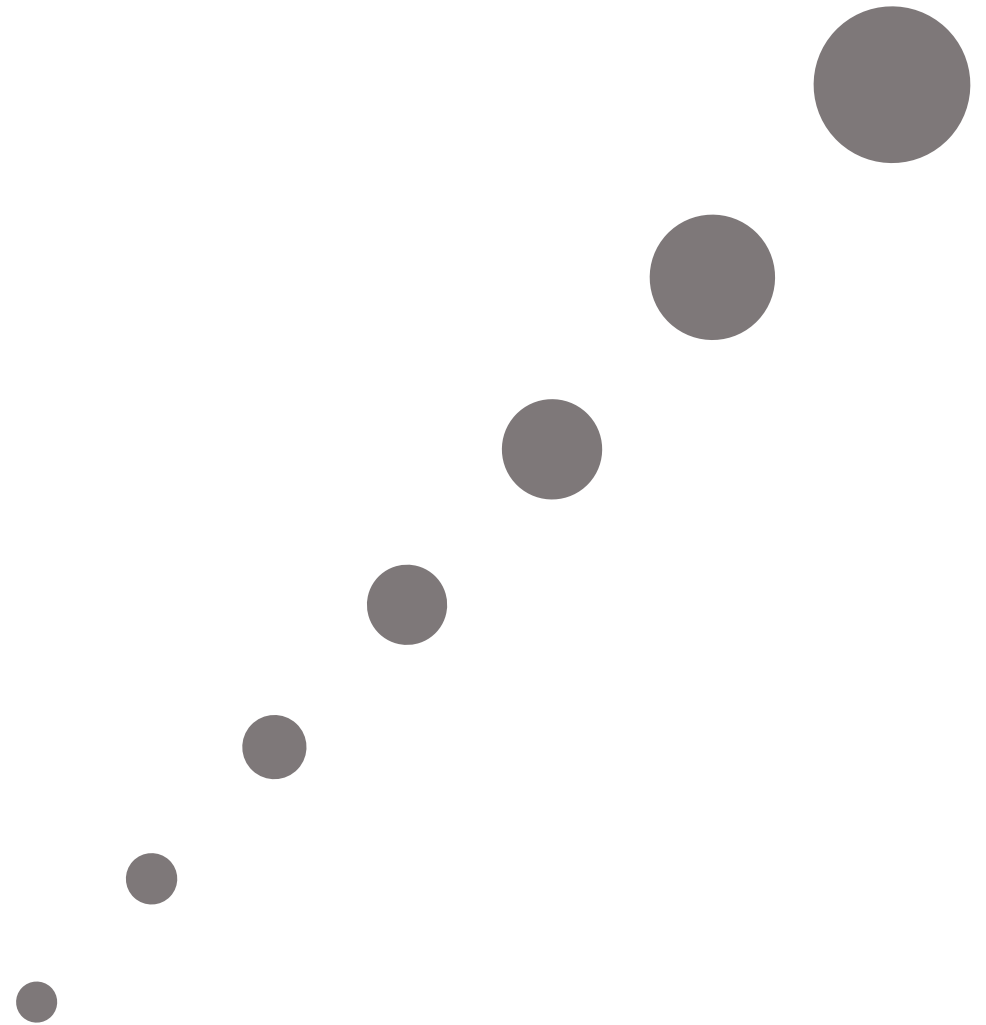
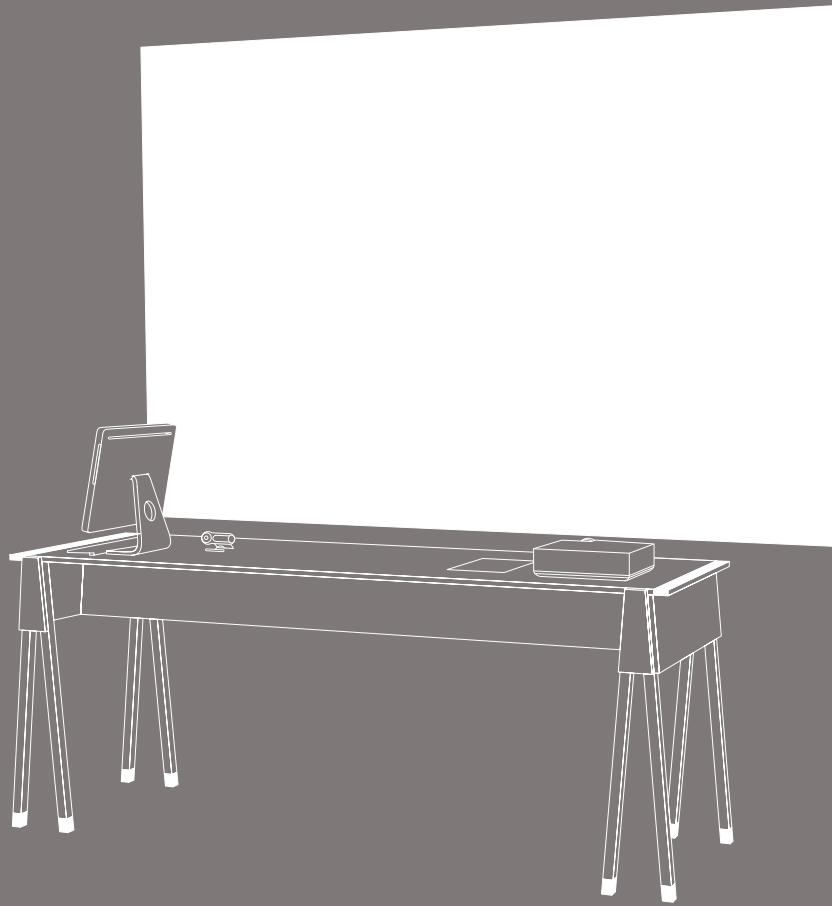


MODE: DEMO

MODE:DEMO

Une exposition de la Head – Genève
dans Lift10, du 5 au 7 mai 2010,
au Centre International de Conférences Genève



1 Matthieu Cherubini
The Pursuit of Happiness

2 Etienne Mineur
Les éditions volumiques

3 Dominique Cunin / Mayumi Okura / Arthur Violy
Cédric Brunel / Matthieu Cherubini /
Clovis Duran / Max Mollon /
Mobilizing

4 Antonin Fourneau
RR

5 Kenichi Okada / Chris Wobken
Animal Superpowers

6 David-Olivier Lartigaud / Dominique Cunin
Multiuser Arena

7 Ka Fai Choy
Eternal Summer Storm

8 Clovis Duran / Nicolas Rivet
Still Life

9 Juliette Sallin
Touch_Me

10 Ishac Bertran / Natalia Echevarria /
Benoit Espinola / Shruti Ramiah
Linyl

11 Leïla Jacquet
Scolu

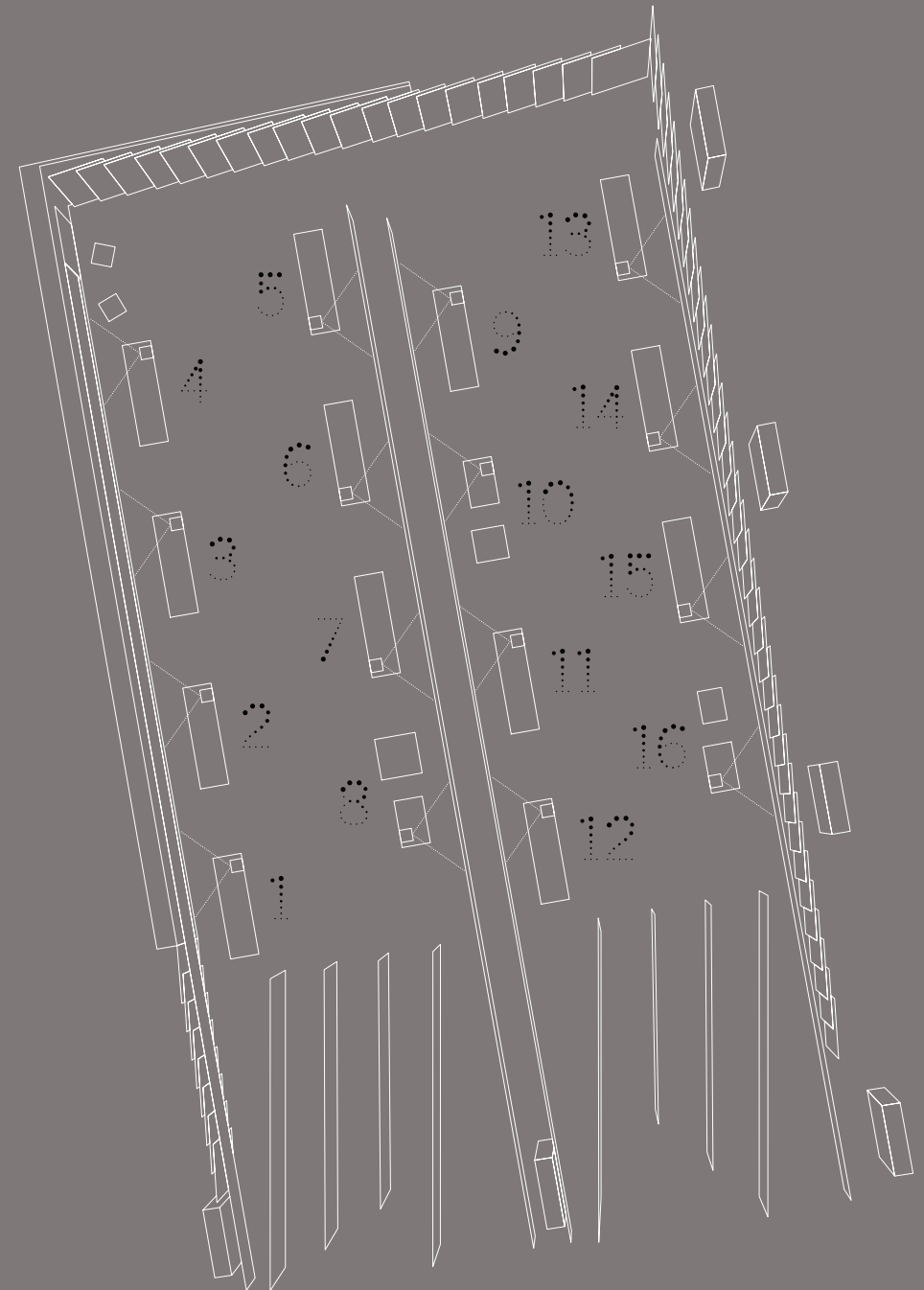
12 Gerard Rallo
Devices for Mindless Communication

13 Nicolas Field
Think Thrice v.3

14 Sascha Pohflepp / Karsten Schmidt
Social Collider

15 Aaron Koblin / Daniel Massey
Bicycle Built For Two Thousand

16 Auger-Loizeau
Carnivorous Domestic Entertainment Robots



La Haute école d'art et de design – Genève a considéré comme une opportunité exceptionnelle de s'associer à Lift Conference pour la conception et la réalisation de Lift10. Partenaire majeur de cette conférence jeune mais déjà très prestigieuse à l'échelle internationale, la Head – Genève intervient non seulement comme coproductrice de l'événement mais surtout en tant que partenaire artistique. C'est ainsi que notre école se trouve engagée dans deux projets d'envergure qui répondent aux champs d'expertise développés par ses deux orientations, Master Espaces et communication et Media Design.

Les étudiant-e-s d'Espaces et communication ont imaginé et réalisé la scénographie générale de la manifestation et sa signalétique. Aérienne, en apesanteur, conçue dans la logique éphémère de l'événement, la mise en espace fait sans doute écho imaginaire avec l'univers immatériel de Lift. La signalétique fait aussi le choix de l'instabilité délibérée – mais contrôlée – des repères habituels ancrés dans le sol ou fixés au mur, métaphore de la mobilité propre au développement des projets numériques et interactifs, ou encore de la part d'incertitude qui échoit à toute recherche véritablement prospective. Ce travail, réalisé avec des moyens d'une simplicité et d'une économie remarquables se trouve en phase avec le projet de Lift Conference.

Un lien s'est construit naturellement, entre une manifestation traitant des implications sociales de l'innovation technologique et un cursus fondé sur l'impact, dans les disciplines du design, des langages, des techniques et des usages du numérique. Malicieusement intitulée MODE:DEMO, l'exposition proposée par l'orientation Media Design enrichit le programme de Lift10 d'un contenu artistique de premier plan. Jean-Louis Boissier – professeur invité depuis plusieurs années de notre école – en est le commissaire délégué. La sélection rassemble les premiers projets développés par les étudiant-e-s de Media Design et les travaux récents de plusieurs professeurs invités. Elle mobilise par ailleurs des écoles et universités qui comptent parmi les homologues et partenaires internationaux de la Head – Genève et, par conséquent, les créateurs et chercheurs qui les accompagnent. La présence active de designers reconnus ou émergents confère à cette exposition une dimension inédite.

La Head – Genève tiendra pleinement le défi qu'en la circonstance elle a relevé et souhaite que cette édition 2010, d'une ampleur et d'une réussite particulières, inaugure un partenariat durable, fondé sur la proximité intellectuelle, la complicité et la complémentarité des compétences.

Jean-Pierre Greff
 Directeur
 Head – Genève

Geneva University of Art and Design welcomed the excellent opportunity to join forces with Lift Conference for the design and realization of Lift10. A major partner in this new but already highly prestigious conference on the international scene, Head – Geneva is participating not only as co-organiser of the event but more especially as its artistic partner. Our university has thus become involved in two substantial projects which correspond to the areas of expertise developed by its Masters programmes Spaces and Communication and Media Design.

Students of the Spaces and Communication orientation have devised and produced the general design of the conference together with its signage. This aerial, weightless design, conceived within the ephemeral logic of the event, undoubtedly creates an imaginary echo of the immaterial world of Lift. The signage has also opted for a deliberate, though controlled, instability of the usual markers anchored in the ground or fixed on the walls, a metaphor of mobility characteristic of the development of digital and interactive projects, or of the element of uncertainty which is part of all truly prospective research. This work, performed with remarkable simplicity and economy of means, is thus in line with Lift Conference's project.

Between an event dealing with the social implications of technological innovation and a programme based on the impact in the disciplines of media design, of the languages, techniques and uses of the digital, links were formed naturally. The exhibition, maliciously entitled MODE:DEMO and proposed by the Media Design orientation therefore comes to enhance the Lift10 programme with an outstanding artistic content. Jean-Louis Boissier – a guest professor for several years at Head – Geneva – is its appointed curator. The exhibition brings together the first projects developed by Media Design students with the recent work of several guest professors. It also mobilizes a group of colleges and universities which number among the homologous and partner institutions of Head – Geneva and, consequently, their associated designers and researchers. The active presence of recognized or emerging designers gives this exhibition a groundbreaking dimension.

Head – Geneva will meet in full the challenge that it has accepted on this occasion and hopes that this particularly important and successful 2010 edition will be the start of a lasting partnership, founded on intellectual proximity, complicity and complementary skills.

Jean-Pierre Greff
 Director
 Head – Geneva

Création et conversation

Lift10 inscrit son programme de conférences et de débats sous l'enseigne du «connected people». L'exposition MODE:DEMO prend aussi cette question au sérieux. La création s'y trouve entraînée par les technologies innovantes, mais elle leur résiste aussi, les décale, les met en perspective, en propose une expérience plutôt qu'un commentaire ou une illustration. Si l'exposition assume son rôle de divertissement, elle apporte, avec son ton propre, sa contribution à l'examen de la situation, ses propositions. Elle aurait pu n'être qu'un Art Show. En jouant la démo, elle contourne la difficulté de faire exister la création en dehors des lieux et des circonstances qui lui sont ordinairement dédiés.

Les propositions, si elles relèvent globalement d'un «design relationnel», si elles parviennent à révéler la poésie propre à de nouvelles procédures technologiques, tracent un territoire de recherche où l'expérimentation associe artistes et public. La démonstration englobe leurs différents états: prototypes, projets conceptuels, expérimentations en cours ou réalisations abouties. Elle constitue une sorte de supplément qui peut être perçu à la fois comme une mise à distance ironique et comme un acte d'échange direct, de «connexion» vivante. MODE:DEMO est une manifestation intensive qui, fait remarquable, mobilise la présence de tous ses auteurs pour un art renouvelé de la conversation.

Une table est le lieu de chacune des démonstrations. Elle supporte un ordinateur qui en est comme la console de pilotage, un vidéoprojecteur, des enceintes, des webcams, des objets, si la proposition en comporte. C'est donc ce dispositif, radicalement unifié, qui met en forme la performance partagée entre auteurs et visiteurs. Par le biais de la capture vidéo et de son affichage sur grand écran, il articule l'alternance de deux versions du «mode-démo»: l'événement conversationnel live ou le déroulement explicatif automatisé.

Un tel passage assumé et mis en scène de la monstration à la démonstration, assorti de l'assemblage en forme d'exposition d'un ensemble de démonstrations, est une tentative de dépassement du «demo or die», l'assujettissement à la démo qu'observait déjà, en 1997, Peter Lunenfeld* au Media Lab du MIT (où il se substituait au «publish or perish») et, plus généralement, dans les arts et le design des nouveaux médias. A un titre ou à un autre et dans des registres très divers, toutes les pièces de MODE:DEMO sont interactives, qu'elles invitent modestement à la consultation et à la conversation, qu'elles soient de véritables instruments ou qu'elles impliquent tout un jeu de manipulations. En ce sens elles induisent l'autodémonstration, par leurs destinataires mêmes.

Dans démontrer, le préfixe dé marque une intensification, un achèvement du montrer. Mais on est porté aussi à l'entendre comme dans démonter ou déconstruire. Il y a une affinité entre art et démonstration.

Si la démonstration fait appel à la logique, son pouvoir troublant est aussi de donner à saisir autrement que par un raisonnement articulé, c'est-à-dire par une intuition vécue. Elle est un apprentissage qui, de proche en proche, nous porte vers là où nous désirons aller.

Jean-Louis Boissier
Commissaire délégué

* Peter Lunenfeld est professeur au département Design|Media Arts de l'UCLA. Peter Lunenfeld, *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*, MIT Press, 2000: «The demo has become an intrinsic part of artistic practice.»

Creation and conversation

Lift10 has chosen the theme of "connected people" for its programme of conferences and debates. The MODE:DEMO exhibition also takes this question seriously. In it, creativity is borne along by innovative technologies, but it also resists them, alters them, puts them into perspective and proposes an experience of them rather than a commentary or an illustration. While the exhibition assumes its role of entertainment, it also offers, in its own way, its contribution to an examination of the situation, its proposals. It could have been merely an Art Show. By acting as a demo, it by-passes the difficulty of enabling creativity to exist outside the spaces and circumstances ordinarily devoted to it.

The proposals, while belonging mainly to "relational design" and while succeeding in conveying the poetry characteristic of the new technological processes, also delineate an area of research where experimentation brings artists and visitors together. The demonstration includes their various stages: prototypes, conceptual projects, experiments in progress or completed works. It constitutes a kind of supplement which can be seen both as an ironical distancing and as a direct exchange, a live "connection". MODE:DEMO is an intensive manifestation which, remarkably, mobilizes the presence of all of its creators for a revived art of conversation.

A table is the setting for each of these demonstrations. On it are placed a computer, which is like its steering console, a video projector, speakers, webcams and objects, as the proposals require. It is therefore this radically unified device which provides the format for the shared performance between creators and visitors. By being filmed and projected on a large screen, it connects the two alternating versions of "mode-demo": the live conversational happening and the automated explanatory sequence.

Assuming and staging such a transition from monstration to demonstration, together with the group of demonstrations assembled in the form of an exhibition, is an attempt to go beyond "demo or die", the subjection to the demo already observed in 1997 by Peter Lunenfeld* at the Media Lab of MIT (where it was substituted for "publish or perish") and, more generally, in new media art and design. In one way or another, and in very diverse registers, all the elements of MODE:DEMO are interactive, whether they modestly invite consultation and conversation, whether they are actual tools or whether they involve a whole set of manipulations. In this sense, they induce self-demonstration, by their destined audience itself.

In demonstration, the prefix de signifies intensification, the completion of monstration. But we are also led to hear it as in deconstruction. There is an affinity between art and demonstration. While demonstration appeals to logic, it also has the disturbing power to allow people to understand in ways other than through structured reasoning, that is, through lived intuition. It is an apprenticeship which, gradually, takes us where we want to go.

Jean-Louis Boissier
Appointed Curator

* Peter Lunenfeld is a professor in the Design|Media Arts department at UCLA. Peter Lunenfeld, *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*, MIT Press, 2000: "The demo has become an intrinsic part of artistic practice."



Matthieu Cherubini



The Pursuit of Happiness

Visualisation de dialogues sur Facebook
2010



Head – Genève, Media Design

The Pursuit of Happiness tente d'explorer ce que les personnes recherchent réellement au travers d'un service comme Facebook. Les expérimentations présentées exploitent les failles de l'accès au réseau et donnent à voir une part des contenus et les formes saillantes des dialogues qui émergent sur cette plate-forme.

The Pursuit of Happiness attempts to explore what people are really seeking through a service like Facebook. The experiments presented exploit the network's access flaws and show some of the content and the main features of the dialogues which appear on this platform.

Matthieu Cherubini (1984). Obtient un diplôme d'ingénieur en informatique logicielle à la HEIG-VD, Haute école d'ingénierie et de gestion du canton de Vaud. Il étudie actuellement au sein de l'orientation Master Media Design à la Head – Genève.

Matthieu Cherubini (b. 1984). Obtained his diploma in software engineering from the Haute école d'ingénierie et de gestion of the Canton of Vaud. Currently majoring in Media Design at Head – Geneva.



Etienne Mineur

• Les éditions volumiques

Livres interactifs
2009–2010

• En collaboration avec Bertrand Duplat

L'interactivité, le jeu vidéo en particulier, amène à une conception nouvelle de la narration et du rôle du lecteur. Comment introduire les usages et l'expérience de l'utilisateur des médias numériques dans le livre papier afin de l'actualiser, étendre son champ et engager d'une nouvelle manière le lecteur ? Le projet des éditions volumiques est né de cette réflexion. Les livres exposés sont *The Night of the living dead pixels* (livre dépliant), *Ballons* (livre interactif tournant ses pages tout seul) et *Pions* (utilisation d'un pion sur un iPhone : suivant la position du pion sur l'écran, les ombres projetées changent et une histoire commence).

Interactivity, particularly the video game, leads to a new conception of narration and of the role of the reader. How can one introduce the practices and user experience of digital media into the printed book to update it, to extend its field and to engage the reader in a new way? The éditions volumiques project arose from such considerations. The books exhibited are *The Night of the living dead pixels* (fold-out book), *Ballons* (interactive book with self-turning pages) and *Pions* (the use of a game piece on an iPhone: as the piece moves about on the screen, the projected shadows alter and a narrative begins).

Etienne Mineur (1968). Responsable du cycle de recherche Identité(s) numérique(s) mobile(s) d'EnsadLab-Paris. Professeur invité à la Head—Genève pour le Master Media Design et à e-artsup. Directeur artistique de l'atelier de création Incandescence, cofondateur des éditions volumiques.

Etienne Mineur (b. 1968). Head of the Identité(s) numérique(s) mobile(s) research cycle at EnsadLab-Paris. Guest professor at Head—Geneva for the Masters in Media Design and at e-artsup. Art director of the creative studio Incandescence, co-founder of The éditions volumiques.



Dominique Cunin / Mayumi Okura / Arthur Violy Cédric Brunel / Matthieu Cherubini / Clovis Duran / Max Mollon /

• Mobilizing

Un instrument pour la création de récits interactifs sur écrans mobiles
2009–2010

• EnsadLab-Paris / Head—Genève, Media Design
Développeur : Jonathan Tanant

Mobilizing est un instrument de création d'applications pour écrans mobiles de type iPhone ou iPod spécifiquement conçu dans le programme de recherche Formes de la mobilité d'EnsadLab-Paris. Il est destiné à rendre accessible la réalisation de récits interactifs en reliant le déroulement de séquences d'images et de sons aux diverses fonctions de l'appareil: écran tactile, accéléromètres, GPS, boussole, etc. Ce qui fait récit est donc tout autant le contenu des images que leurs relations internes et leurs relations aux lecteurs, leur implication dans le contexte et les circonstances.

Mobilizing is an application creation tool for mobile screens of the iPhone or iPod type, specifically devised as part of the research programme Formes de la mobilité of EnsadLab-Paris. It aims to make it possible to produce interactive narratives by linking the progression of the image and sound sequences to the various functions of the device: touch screen, accelerometers, GPS, compass, etc. The narrative is therefore created both by the content of the images and by their inner relationships and their relationship with the readers, their inclusion in the context and the circumstances.

Dominique Cunin (1980), Mayumi Okura (1977) et Arthur Violy (1985) sont chercheurs à l'EnsadLab-Paris. Cédric Brunel (1980), Matthieu Cherubini (1984), Clovis Duran (1987) et Maxime Mollon (1984) sont étudiants en Master Media Design à la Head—Genève.

Dominique Cunin (1980), Mayumi Okura (1977) and Arthur Violy (1985) are researchers at EnsadLab-Paris. Cédric Brunel (1980), Matthieu Cherubini (1984), Clovis Duran (1987) and Maxime Mollon (1984) are currently studying Media Design at Head—Geneva.



Antonin Fourneau

RR

Headbanging Simulator
2008 – 2009

Paris

Le «headbanging» est une forme de danse qui implique un mouvement violent de la tête, en cadence avec la musique, le plus communément du rock ou du heavy metal. RR est constitué d'un jeu de perruques qui permet de simuler un «headbanging» et de jouer simultanément de la musique. Le porteur d'une perruque secoue simplement la tête de haut en bas de façon à augmenter le volume d'un morceau de hard rock.

Headbanging is a type of dance which involves violently shaking the head in step with the music, most commonly rock and heavy metal music. RR is a set of wigs used to simulate headbanging while playing music. The goal is simply to wear a wig and violently move your head up and down to pump up the volume of hard rock sound.

Antonin Fourneau (1980). A étudié à l'Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence et à l'Atelier de recherches interactives (ARI) de l'Ecole nationale supérieure des arts décoratifs à Paris. Est actuellement professeur d'art numérique à l'ENSAD-Paris.

Antonin Fourneau (b. 1980) studied at Ecole supérieure d'art d'Aix-en-Provence and at the Interactive Research Laboratory of ENSAD in Paris. He is currently professor in Digital Art at ENSAD.



Kenichi Okada / Chris Woebken

Animal Superpowers

2008

Design Interactions, Royal College of Art,
London

Les animaux possèdent des facultés sensorielles qui surpassent l'expérience humaine. Ils peuvent détecter la proximité d'un tsunami grâce à leur sensibilité aux basses fréquences, communiquer par les phéromones ou encore s'orienter grâce aux champs magnétiques. Peut-on retrouver des sens ou des instincts perdus? Peut-on créer une expérience qui procure la sensation d'être un animal, même aussi petit qu'une fourmi? Basés sur l'idée que la réalité est ajustable, les prototypes exposés proposent une série d'expériences d'enrichissement sensoriel destinées à assouvir la curiosité des enfants.

Animals have senses beyond human experience, they instinctively sense approaching tsunamis through low frequencies, communicate through pheromones or can navigate through magnetic fields. We believe reality is tuneable and we developed a series of sensory enhancements as experiential prototypes to satisfy children's curiosity. Can you retrain lost senses and instincts? Can you create an experience of feeling like an animal, even as tiny as an ant?

Kenichi Okada (1980) et Chris Woebken (1980) ont étudié au Royal College of Art de Londres. Kenichi Okada est basé à Tokyo et travaille pour Sony. Chris Woebken vit et travaille à New York. Il a contribué à des projets de recherche pour Natalie Jeremijenko, à l'Université de New York ainsi qu'au Living Architecture Lab de Columbia GSAPP.

Kenichi Okada (b. 1980) and Chris Woebken (b. 1980) both studied at the Royal College of Art in London. Kenichi Okada is based in Tokyo working for Sony. Chris Woebken recently worked on research projects for Natalie Jeremijenko at the New York University and the Living Architecture Lab at Columbia GSAPP.



David-Olivier Lartigaud / Dominique Cunin

Multiuser Arena

Œuvres partagées: environnements artistiques multiutilisateurs en réseau
2009 – 2010

Atelier de recherche et création (ARC) Artem / Ecole nationale supérieure d'art (ENSA) de Nancy
En collaboration avec Anne Briquet, Philippe Garenc, Victor Hussenot-Desenonges,
Mayumi Okura, Alain Seng et Samuel Starck

Issus d'une recherche sur les espaces multiutilisateurs en réseau, quatre projets pour écrans mobiles sont présentés. Trois d'entre eux proposent le partage d'une image entre iPhone / iPod interconnectés sous forme de scènes multiutilisateurs potentiellement narratives. Gravures extraites d'une édition des Fables de La Fontaine, illustrations de science-fiction et images superposables constituent la matière première de ces travaux. Le dernier projet est une tentative de transfert d'objets 3D entre écrans et forme une réflexion sur les gestes induits par les interfaces sensibles au mouvement.

Resulting from research into networked multi-user spaces, four projects for mobile screens are presented. Three of them propose passing an image between interconnected iPhone / iPod in the form of potentially narrative multi-user scenes. Engravings taken from an edition of the Fables of La Fontaine, science fiction illustrations and superimposable images constitute the raw material for these studies. The final project is an attempt to transfer 3D objects between screens and considers the gestures induced by motion-sensitive interfaces.

Dominique Cunin (1980).
Artiste et co-coordonateur de l'ARC à l'ENSA - Nancy. Chercheur et doctorant à l'EnsadLab-Paris et à l'Université Paris 8. Enseignant à l'Université de Valenciennes.
David-Olivier Lartigaud (1968).
Responsable et co-coordonateur de l'ARC à l'ENSA-Nancy. Membre du LAM et chargé de cours à l'Université Paris 1.

Dominique Cunin (1980).
Artist and coordinator of ARC at ENSA - Nancy. Researcher and PhD student at EnsadLab-Paris and at University of Paris 8. Teacher at the University of Valenciennes.
David-Olivier Lartigaud (b. 1968).
Head and coordinator of ARC at ENSA-Nancy. Member of LAM and lecturer at the University of Paris 1.



Ka Fai Choy

Eternal Summer Storm

Experiments on muscle memory transfer
2010

Design Interactions, Royal College of Art,
London

Eternal Summer Storm spéculé sur une future bibliothèque numérique de gestes ou de techniques de danse, dont la consultation irait au-delà des conventions historiques de la documentation audiovisuelle. D'une part, les vibrations musculaires du performeur sont captées en tant qu'ondes sonores, transmises et « mappées » en temps réel sur le corps d'un participant. D'autre part, le projet tente de recréer, à partir des seules images d'archives tournées à Kyoto, la chorégraphie de la danse butō et l'expérience de A Summer Storm (1973) du légendaire danseur japonais Tatsumi Hijikata.

Eternal Summer Storm speculates on a future digital library of body movements or dance techniques that can be experienced beyond the audio-visual conventions of historical documentation. The project translates acoustic muscle vibration as sonic waveform, and maps it onto a different body in real time. The piece attempts to recreate legendary Japanese dancer Tatsumi Hijikata's Butō dance choreography and experience in A Summer Storm (1973) from the only archival footage shot in Kyoto.

Ka Fai Choy (1979). Etabli comme artiste et metteur en scène à Singapour et à Londres. Etudie actuellement au Royal College of Art. Lauréat de la National Arts Council Singapore Overseas Scholarship 2009.

Ka Fai Choy (b. 1979). Based in Singapore and London as New media artist and performance director. Studies at the Royal College of Art, London (Design Interactions) under the National Arts Council Singapore Overseas Scholarship 2009.

La démonstration ne convient pas à des personnes sujettes à des syndromes épileptiques.

Demonstration not suitable for participants with epilepsy syndromes.



Clovis Duran / Nicolas Rivet

• Still Life

Aquarium mobile
2010

•
Head – Genève, Media Design
Développement: Douglas Edric Stanley, Théo Reichel

Still Life est un aquarium fonctionnant comme une interface en déplacement et comme une architecture mobile. Cet objet perd alors son caractère sculptural en offrant un véhicule pour le poisson qui l'habite. Still Life propose un modèle d'aquarium dynamique qui se propulse dans l'espace terrestre en fonction des mouvements du poisson. L'objet tend à devenir autonome et s'ouvre à la découverte du lieu.

Still Life is an aquarium which functions as a moving interface and as a mobile architecture. This object thus loses its sculptural character by providing a vehicle for the fish which inhabits it. Still Life offers a model for a dynamic aquarium which propels itself through terrestrial space according to the movements of the fish. The object aims to become autonomous and open to the discovery of the space.

Clovis Duran (1987). Licencié en arts plastiques et arts appliqués de l'Université de Toulouse. Obtient en 2009 un Master en Création numérique au Centre art et design de Massana, Barcelone. Nicolas Rivet (1983). Diplômé de la Villa Arson, Nice. Obtient en 2009 un diplôme en art et médias à la Kunsthochschule für Medien de Cologne. Tous deux sont actuellement étudiants en Media Design à la Head – Genève.

Clovis Duran (b. 1987). Graduated in Plastic and Applied Arts from the University of Toulouse. Awarded a Masters in Digital Design by the Escola Massana, Barcelona, in 2009. Nicolas Rivet (b. 1983). Graduated from the Villa Arson, Nice. Obtained a Diploma in Art and Media in 2009 from the Kunsthochschule für Medien, Cologne. Both are currently studying Media Design at Head – Geneva.



Juliette Sallin

• Touch_Me

Installation textile interactive
2008

•
Head – Genève

Le tapis de table interactif Touch_Me entend mettre en lumière les qualités médiatrices du textile par l'incorporation de l'électronique, afin de rendre l'objet textile plus expressif et ludique. Touch_Me utilise une nouvelle technologie – les fils à mémoire de forme – incorporés dans de petits éléments textiles cousus sur la surface du tapis, figurant une agglomération de bulbes ou une culture de champignons. Des capteurs intégrés au textile envoient une impulsion électrique aux fils à mémoire de forme. Dès lors qu'ils détectent une pression, ces derniers soulèvent les éléments en tissu et animent ainsi le tapis.

The interactive carpet Touch_Me is intended to highlight the mediatory qualities of textiles by incorporating electronic means to render the textile object more expressive and ludic. Touch_Me employs a new technological process – shape memory wires – placed inside small textile elements sewn onto the surface of the carpet, resembling an agglomeration of bulbs or a bed of mushrooms. Sensors within the textile send an electronic impulse to the shape memory wires. As soon as they detect any pressure, they raise the textile elements and thus make the carpet move.

Juliette Sallin (1980) est designer textile, spécialisée dans les textiles dits sensibles et intelligents. Elle est diplômée de l'Università degli Studi di Firenze, section design textile, ainsi que de la formation postgrade Immédiat – arts et médias de la Head – Genève.

Juliette Sallin (b. 1980). Textile designer, specializing in intelligent and sensitive textiles. She is Graduate of the Università degli Studi di Firenze in textile design as well as of the postgraduate course Immédiat – arts et médias of Head – Geneva.



Ishac Bertran / Natalia Echevarria / Benoit Espinola / Shruti Ramiah

Linyl

Records of light
2009

The Interaction Design Programme (CIID / DKDS)

Linyl est une série de disques colorés créés à partir de photographies ou d'images-souvenirs. Ils peuvent être joués sur un tourne-disque spécial permettant de créer une atmosphère lumineuse. Linyl est inspiré par la nostalgie d'un temps où l'expérience musicale était plus lente. Le tourne-disque date d'une époque précédant les iPod, les lecteurs MP3 et les sauts entre les morceaux. Choisir un disque, le sortir de sa pochette, le nettoyer de toute poussière et le placer sur la platine: autant d'étapes dans un rituel de création d'un décor, d'une atmosphère.

Linyl are discs of colour created from photos or images of past experiences that can be played on a special record player to create an ambience with light. Linyl is inspired by our nostalgia for a time when the experience of music was slower. The record player is from a time before iPod, MP3s and skipping between music tracks. Selecting a record, taking it out of its cover, gently cleaning any dust and placing it on the record player; these were all steps in the ritual of creating an environment, a mood.

Ishac Bertran (1981), Natalia Echevarria (1970), Benoit Espinola (1984) et Shruti Ramiah (1983) ont réalisé Linyl en travail collectif dans le cadre du programme Interaction Design du CIID de la Danish Design School.

Ishac Bertran (b. 1981), Natalia Echevarria (b. 1970), Benoit Espinola (b. 1984) and Shruti Ramiah (b. 1983) created Linyl as a group work while involved in the Interaction Design programme at CIID in the Danish Design School.



Leïla Jacquet

Scolu

Créatures aquatiques sur écrans mobiles
2010

Head – Genève, Media Design
En collaboration avec Stanislas Bernatt
Développement software: Douglas Edric Stanley, Pierre Rossel, Théo Reichel, David Hodgetts

Dans Scolu on découvre un aquarium virtuel et interactif – également interface multitactile – peuplé de créatures aquatiques. Déposant son iPhone sur l'interface, le visiteur voit le comportement des créatures se modifier: lorsque l'une d'entre elles s'introduit dans l'iPhone, le visiteur peut l'emmener avec lui et ensuite la donner ou l'échanger. L'expérience est donc appelée à se poursuivre et à se propager en dehors des murs de l'exposition.

In Scolu one discovers a virtual and interactive aquarium – also a multi-tactile interface – inhabited by aquatic creatures. By placing their iPhone on the interface, visitors see the behaviour of the creatures alter: when one of these creatures enters an iPhone, the visitor can take it with him and then give or exchange it. The experience is therefore intended to continue and to spread beyond the walls of the exhibition.

Leïla Jacquet (1985). Obtient un BTS design de produits et une licence pro. design, produits et packaging à Villefontaine. Elle est actuellement étudiante en Media Design à la Head – Genève.

Leïla Jacquet (b. 1985). Obtained a BTS (Brevet de technicien supérieur) in Product Design and a Bachelor's degree in Product Design and Packaging at Villefontaine. She is currently studying Media Design at Head – Geneva.



Gerard Rallo

• **Devices for Mindless Communication**

Speculating about the future of real life mundane conversations
2010

• Design Interactions, Royal College of Art,
London

Ce projet interroge de façon satirique les implications de la technologie dans la communication directe. L'individu moderne est en effet déterminé par un souci d'efficacité et dominé par une tendance à minimiser l'impact cognitif de toute activité déplaisante. Les objets proposés dans Devices for Mindless Communication vont d'un instrument servant à s'extirper de situations oiseuses à des appareils qui facilitent la poursuite de conversations pleines d'esprit. Ils sont autant de réponses aux tendances actuelles d'automatisation des interactions interpersonnelles et à leurs possibles répercussions.

This project speculates satirically about possible roles of technology in face to face communication. Modern human behavior is largely driven by time efficiency and a clear tendency to minimize the cognitive impact of all actions which are not pleasurable. The list of devices proposed is open. From those to save you from redundant situations, to devices that help push clever conversations forward, all of them respond to different aspects of the trend towards mindlessness when interacting with others, as well as its possible side effects.

Gerard Rallo (1984). Designer et ingénieur. A consacré quelques années à la recherche et au développement de systèmes interactifs destinés à un studio audiovisuel. Etudie actuellement dans le département Design Interactions du Royal College of Art à Londres.

Gerard Rallo (b. 1984) is Interaction Designer and engineer. He is currently studying Design Interactions at the Royal College of Art. Before, he spent a few years researching and developing interactive systems for an audiovisual studio.



Nicolas Field

• **Think Thrice v.3**

2008 – 2010

• Développé avec le soutien de la Head – Genève

Think Thrice v.3 explore les interdépendances et les relations croisées entre les notions de son, d'espace, de résonance, de durée et de temps. Sans espace, sans air et sans architecture, il n'y a pas de son possible puisqu'il n'y a pas de déplacement ni de connexion. Une des valeurs intrinsèques d'un espace est de contenir, voire d'enfermer, des sons. Le son, la musique et le bruit sont indissociablement liés à l'espace. L'installation sonore Think Thrice v.3 consiste en une prolifération d'écouteurs audio qui émettent un bruissement dont l'amplitude est soumise à la présence des visiteurs.

Think Thrice v.3 explores the interdependencies and the cross relationships between the notions of sound, space, resonance, duration and time. Without space, air or architecture, no sound is possible since there is neither displacement nor connection. One of the intrinsic values of a space is to contain, or even to enclose, sounds. Sound, music and noise are inextricably linked to space. The sound installation Think Thrice v.3 comprises a proliferation of earphones which emit a sound whose amplitude varies in line with visitors presence.

Nicolas Field (1975). Batteur, improvisateur et plasticien. A suivi des cours de percussion au Conservatoire d'Amsterdam et de sonologie au Conservatoire de La Haye. Il a obtenu le diplôme postgrade Immédiat – arts et médias de la Head – Genève.

Nicolas Field (b. 1975). Drummer, improviser and plastic artist. Followed courses in percussion at the Conservatorium van Amsterdam and in Sonology at the Royal Conservatoire in The Hague. Holds the postgraduate diploma Immédiat – arts et médias of Head – Geneva.



Sascha Pohflepp / Karsten Schmidt

• Social Collider

A Google Chrome experiment
2009

•
www.socialcollider.net

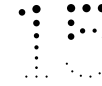
Social Collider dévoile des liens temporels et latéraux entre conversations sur Twitter. Les données continuellement produites constituent une multitude de contextes qui révèlent d'étonnantes relations. Le programme permet de rechercher des utilisateurs ou des expressions et d'en suivre les interconnexions, à la manière d'un collisionneur de particules visualisant la matière subatomique. Chaque message est classé chronologiquement et connecté à l'élément qui lui succède dans le flux. Les messages qui entrent en résonance sont raccordés aux utilisateurs ou sujets auxquels ils sont liés. Métaphoriquement, Social Collider est un instrument rendant visible la façon dont les mêmes – les répliqueurs culturels – sont créés et se propagent.

The Social Collider reveals temporal and lateral cross-connections between conversations on Twitter. The data we are constantly producing provide a whole world of contexts, many of which can reveal astonishing relationships. On Social Collider one can search for users or topics, which are visualized much like a particle collider draws pictures of subatomic matter. Posts that didn't resonate just connect to the next item in the stream. The ones that did,

spin off and link to users or topics related to them. The project acts as a metaphorical instrument which can be used to make visible how memes get created and how they propagate.

Sascha Pohflepp (1978).
Artiste, designer et écrivain.
Titulaire d'un Master of Arts du département Design Interactions du Royal College of Art de Londres et d'un diplôme en Communication visuelle de l'Universität der Künste de Berlin. Karsten Schmidt (1975). Designer et programmeur à Londres.

Sascha Pohflepp (b. 1978) is an artist, designer and writer. Holds a Master of Arts in Design Interactions from the Royal College of Art, London, and a Diploma in Visual Communication from the Berlin University of Arts.
Karsten Schmidt (b. 1975) is a computational designer based in London.



Aaron Koblin / Daniel Massey

• Bicycle Built For Two Thousand

Crowdsourced music
2009

•
www.bicyclebuiltfortwothousand.com

Bicycle Built For Two Thousand se compose de plus de deux mille enregistrements de voix, rassemblés grâce au service de télétravail distribué via Mechanical Turk d'Amazon. Les travailleurs y ont été recrutés pour écouter un court extrait sonore puis enregistrer leur voix imitant ce qu'ils venaient d'entendre. La chanson «Daisy Bell», qui fut le premier morceau joué par synthèse vocale en 1962, est ici restituée par un assemblage de fragments de voix humaines.

Bicycle Built For Two Thousand is comprised of over 2,000 voice recordings collected via Amazon's Mechanical Turk web service. Workers were prompted to listen to a short sound clip, then record themselves imitating what they heard. The result was a reconstructed version of the song "Daisy Bell" – the first song to implement musical speech synthesis in 1962 – as rendered by a distributed system of human voices.

Aaron Koblin (1980). Artiste et programmeur spécialisé dans la visualisation dynamique de données. Diplômé de l'Université de Californie du Sud en 2004.

Daniel Massey (1982). Artiste, designer et programmeur. Titulaire d'un master en Digital Art & New Media de l'Université de Californie du Sud. Bicycle Built For Two Thousand a été récompensé par une distinction lors du festival transmediale 2010.

Aaron Koblin (b. 1982) is an artist specializing in data visualisation. Received his BA in Art from UCSC. Daniel Massey (b. 1982) is an artist, designer and programmer based out of San Francisco. He earned his MFA in Digital Arts & New Media from UCSC. Their collaborative project Bicycle Built for Two Thousand received a Distinction Award at transmediale 2010.



Auger–Loizeau

Carnivorous Domestic Entertainment Robots

2007 – 2009

Projet réalisé dans le cadre de Material Beliefs, Londres

Ce projet explore de nouvelles manières de penser les robots par le biais de propositions de design spéculatif. **Mousetrap Coffee Table Robot**: un diaphragme mécanique est inséré dans le plateau d'une table basse et relié à un capteur de mouvement. Des miettes à proximité du diaphragme attirent les souris, qui accèdent à la table par un des pieds. Activé par le capteur, le diaphragme s'ouvre et la souris tombe dans une pile à combustible microbienne logée sous la table, générant ainsi l'énergie nécessaire au fonctionnement du capteur et du moteur.

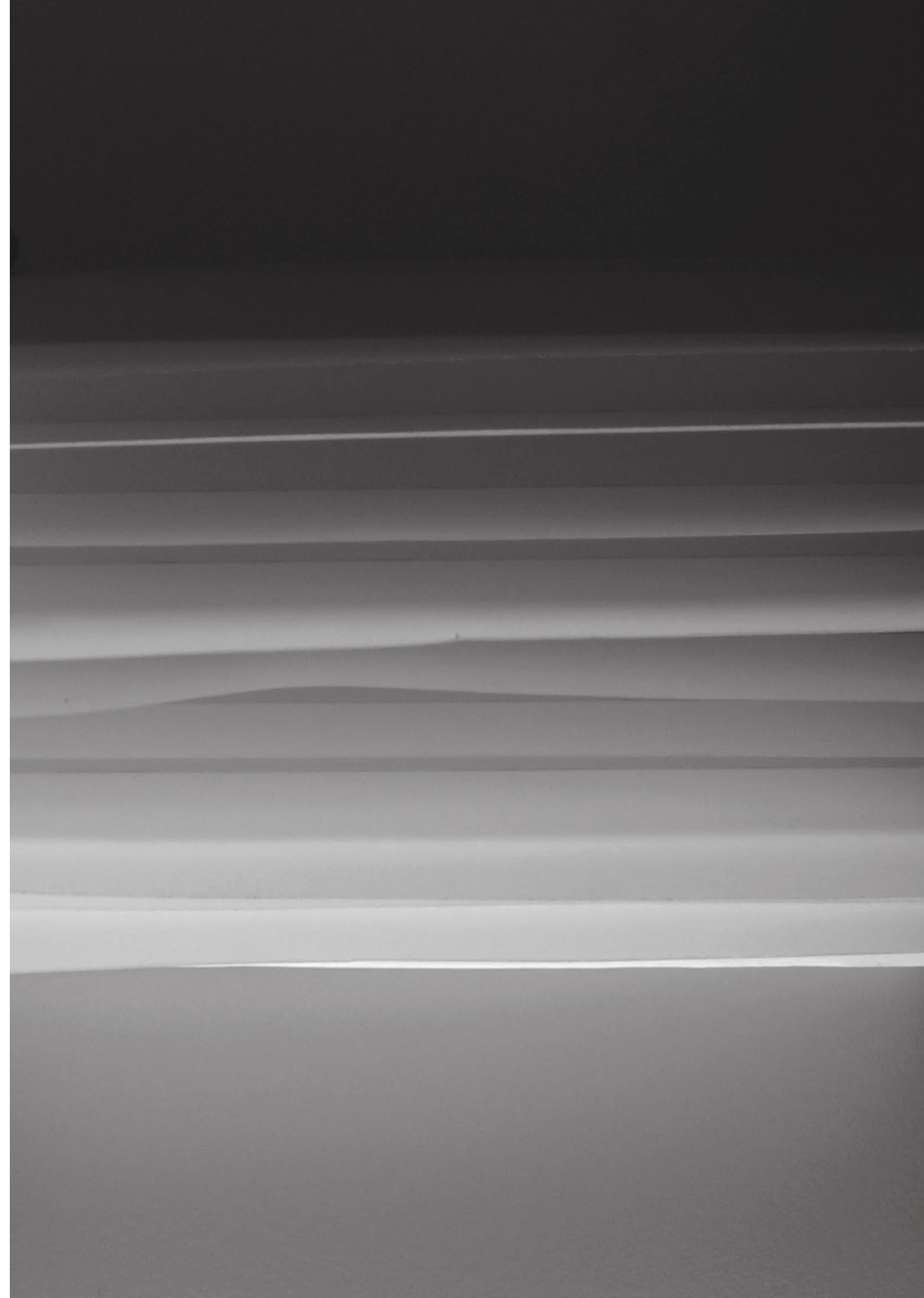
UV Fly Killer Parasite Robot: une pile à combustible microbienne est placée sous une lampe ultraviolette tue-mouches. En mourant, les insectes tombent dans une pile à combustible qui génère de l'électricité stockée dans les batteries du robot.

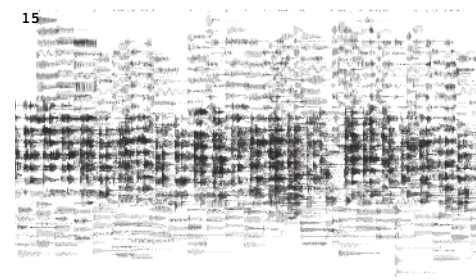
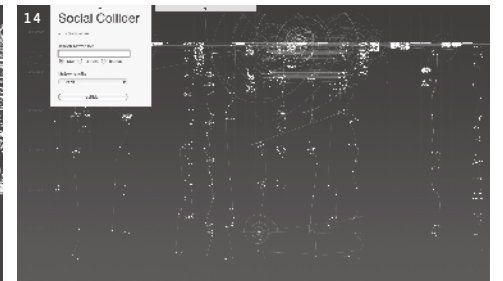
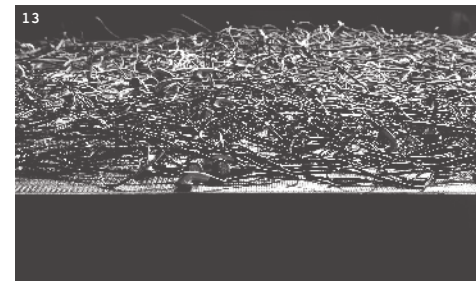
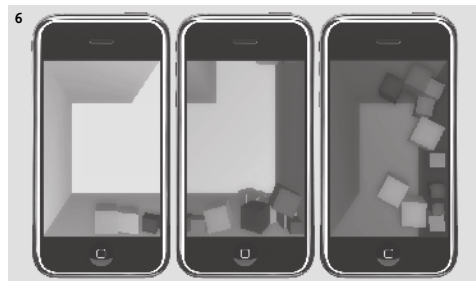
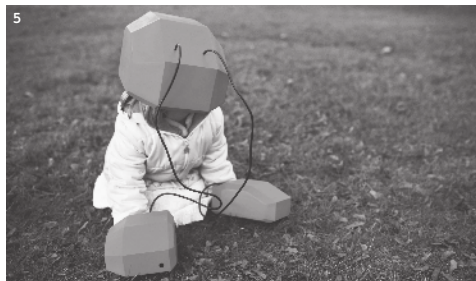
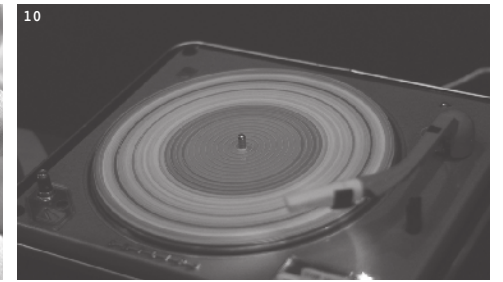
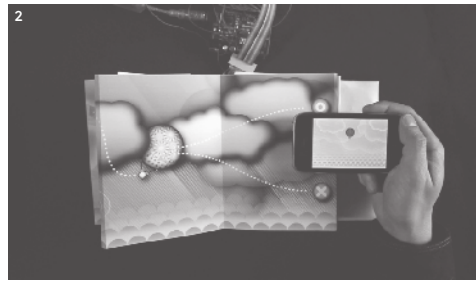
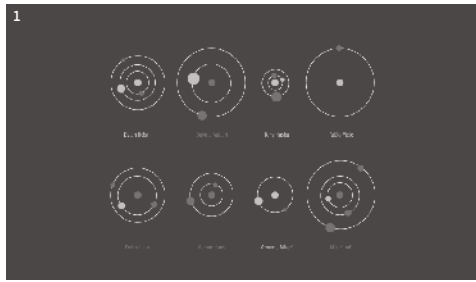
This project explores new ways of thinking about robots, through the medium of speculative design proposals. **Mousetrap Coffee Table Robot**: a mechanised iris is built into the top of a coffee table. This is attached to an infra red motion sensor. Crumbs and food debris left on the table attract mice who gain access to the table top via a hole built into one oversize leg. Their motion activates the iris and the mouse falls into

the microbial fuel cell housed under the table. This generates the energy to power the iris motor and sensor. **UV Fly Killer Parasite Robot**: a microbial fuel cell is housed underneath an ultra violet fly killer. As the flies expire they fall into the fuel cell generating electricity that is stored in the capacitor bank. This energy is available for the fly stealing robot.

James Auger (1970). Professeur au département Design Interactions du Royal College of Art. Jimmy Loizeau (1968). Enseignant et chercheur associé au Goldsmiths College de l'Université, Londres. Auger–Loizeau travaillent ensemble depuis 2001, ils interviennent comme professeurs invités à la Head – Genève.

James Auger (b.1970) teaches Royal College of Art, Design Interactions Department, London. Jimmy Loizeau (b.1968) teaches Goldsmiths College, University of London. Auger–Loizeau have been collaborating since 2001 and are guest professors at Head – Geneva.





MODE:DEMO

Directeur Head – Genève

Jean – Pierre Greff

Commissaire délégué

Jean – Louis Boissier

Programmation et réalisation

Head – Genève

Jérôme Baratelli, Victor Durschei,
Etienne Mineur, Carlo Parmigiani,
Daniel Pinkas, Annelore Schneider,
Daniel Sciboz, Douglas Edric Stanley

Lift Conference

Laurent Bolli, Laurent Haug, Nicolas Nova,
Sylvie Reinhard

Régie et médiation

Master Media Design

Stanislas Bernatt, Cédric Brunel,
Alexandre Burdin – François,
Matthieu Cherubini, Clovis Duran,
Leïla Jacquet, Xiao Ming Lai, Maxime Mollon,
Nicolas Rivet, Ellwood – Léo Spafford,
Paulin Tadadjeu Dadjeu,
avec Joachim Rolle (communication visuelle)

Scénographie, signalétique et graphisme sous la direction de

Pierre Jorge Gonzalez, Frédéric Teschner

Master Espaces et communication

Samuele Anzellotti, Camille Aymon,
Sylviane Borel, Carmen Garcia Gantes,
Julien Gurtner, Marie Ivol,
Justine Lavoine, Paul Michelin,
Carina Ow, Virginie Sacco, Célia Sozet,
Manon Thomas, Anh Truong

Développement et programmation informatique

Théo Reichel, Pierre Rossel

Régie technique

Pascal Berger, Laurent Finck,
Maxime Schoeni

Assistante de production

Raphaëlle Mueller

Installation et équipement

Lumens 8
Art Computer

Centre international de conférences de Genève, CIGG

Nathaly Bauer, Paul Hintermann,
Mario Saona

Coproduction

Lift Conference

Partenaires

EnsadLab, Ecole nationale supérieure
des arts décoratifs, Paris
Design Interactions, Royal College
of Art, Londres
The Interaction Design Programme,
CIID/DKDS, Copenhague
Atelier de recherche et création, ARC,
Ecole nationale supérieure d'art de Nancy

Traduction

Deborah Fiette

Relecture

Alexandra Rihs

Impression

Imprimerie du Moléson, CORIS SA

ISBN 978 – 2 – 8399 – 0691 – 3

© Haute école d'art et de design – Genève,
2010 & les auteurs et artistes pour
les textes et les images.

— HEAD
HAUTE ÉCOLE D'ART ET
DE DESIGN GENÈVE
GENEVA UNIVERSITY
OF ART AND DESIGN

lift

