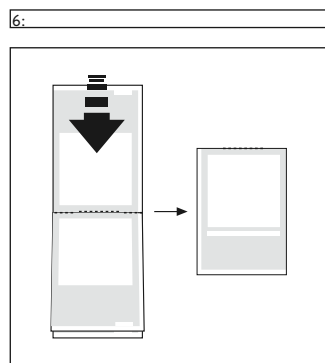
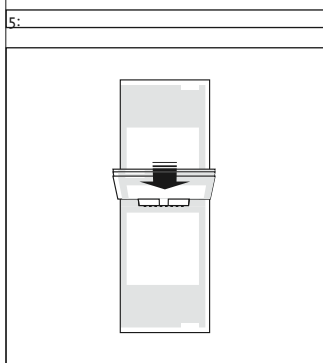
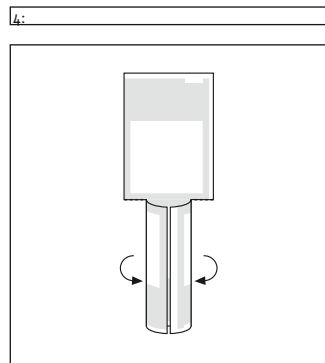
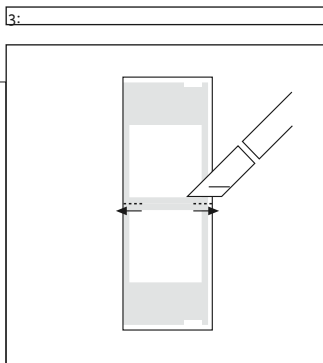
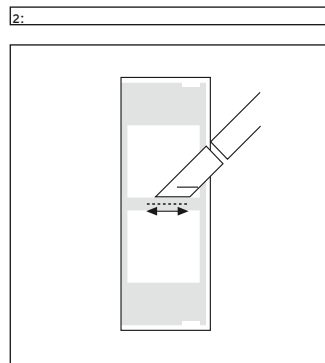
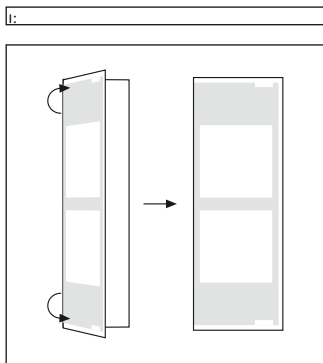


## Construction



- 1: First, fold each A4 sheet in half along the vertical axis.
- 2: Using a craft knife or scalpel, cut a horizontal slot along the centre dotted line of the first A4 sheet. (pages 1/2/13/14)
- 3: Then cut along the dotted lines on all the other sheets. Make sure to cut to the very edges of the paper.
- 4: Stack the folded sheets in ascending order with the even numbers at the top. Curl the bottom half of the second A4 page (pages 3/4/23/24).
- 5: Thread the curled page through the centre slot of the first A4 page. Repeat this process with the third (pages 5/6/21/22), fourth (pages 7/8/19/20), fifth (pages 9/10/17/18), and sixth A4 sheet (pages 11/12/15/16) with the even pages in ascending order.
- 6: When all the pages have been threaded through, check the pagination. Finally, fold the booklets in half along the horizontal axis.

**ETHNOGRAPHIE EXPERIMENTALE**

A partir de théories sur la vie quotidienne et l'espace urbain, nos partenaires de la London School of Economics ont mis au point une ethnographie expérimentale pour étudier les relations existant entre les technologies de communication, les individus et les territoires socio-géographiques qui entourent ceux-ci. En juin 2003, neuf candidats ont été sélectionnés et on leur a demandé de jouer avec un premier prototype de Tapisseries urbaines. Grâce à cette recherche, on souhaitait analyser leurs efforts, leurs identités technologiques, leur relation à un lieu et le sens de cette relation, ainsi que les perspectives sociales et les coûts que pourraient entraîner les Tapisseries urbaines.

Cette recherche comportait deux buts: proposer, en premier lieu, un ensemble utile d'outils méthodologiques pour examiner les technologies émergentes; comprendre ensuite comment des individus procèdent pour expérimentaler avec

Cette expérience fournit une introduction en douceur, sans technologie, au concept de création mobile d'annotations par le public et elle provoque et fait surgir des idées et des commentaires inattendus et involontaires. Cela crée un cadre de collaboration pour tester nos propres hypothèses et présupposés en matière de création d'annotations par le public et de connaissance sociale — sur ce qui se passe lorsqu'il se transforme en technologie, pratiques, relations. Le remue-corps nous permet de poser des questions dans un environnement ouvert et co-créatif où les participants sont responsables des expériences qu'ils façonnent pour eux-mêmes autant que nous le sommes en leur donnant les moyens de les vivre.

**PUBLIC AUTHORING**

What defines a city? It's not so much who creates or builds the city — it's who creates the understanding of the city. Who is the author of its composite façade, as filtered through the collective understanding of its inhabitants? Traditionally, an elite of architects and planners have monopolized the mechanisms that contribute to this group understanding of the city, as they build the monuments and thoroughfares that they insist constitute the dominant notion of what "London", "Paris", or any other city might be. But just as reliably, a counter-tradition of critics have offered their own attempts to shape a different urban reality.

From Hogarth's *The Rake's Progress* to Baudelaire's *Flâneur, of Mass Observation*, these interventions in the city have had as their goal the breaking of an ironclad monopoly on the psychological definition of the city. Daniel Defoe, Walter Benjamin, Humphrey Jennings, Henri Lefebvre and Michel de Certeau have issued similar theoretical challenges, attempting to redefine the notion of urban space, and how, by whom and for whom it is produced. Yet all of these attempts at expanding or reforming authorship of the city have invariably been elite, top-down notions: suitable primarily for the educated and literate populations of the city, and even then only possibly relevant to those cognizant of — and sympathetic with — these invitations to a broader authoring of the city's face.

possibilities for the enhancement of the quality of everyday life which many, if not most, technologies claim but which few offer in any singular or uncontradictory sense. In this respect the application of the experimental ethnography to the broader research of the Urban Tapestries project provided many insights into the complexities of relationships not only to technologies but to place, social and economic contexts.

# URBAN TAPESTRIES

**a brief introduction for Archilab 2004, Orléans the naked city • la ville à nu**

**Giles Lane & Nick West**

LIQISNFIF



# URBAN TAPESTRY

www.diffusion.org.uk

This publication is designed to be freely available to download and print out. Under no circumstances should any version of this publication, whether print or electronic, be sold by any third party without prior permission in writing from the publisher.

© Proboscis. All rights reserved.  
First published by Proboscis in 2004  
www.proboscis.org.uk

www.urbantapestries.net

Written by Giles Lane & Nick West  
Designed by Giles Lane

October 2004  
the naked city • la ville à nu  
Archilab 2004, Orléans  
a brief introduction

URBAN TAPESTRIES

## CRÉATION D'ANNOTATIONS PAR LE PUBLIC

Qu'est-ce qui définit une ville ? Ce n'est pas tant celui qui la crée ou la construit que celui qui élabore la compréhension que l'on en a. Qui est l'auteur de sa façade composite, telle que la perçoivent ses habitants à travers le filtre de la compréhension collective ?

La tradition veut que ce soit une élite d'architectes et d'urbanistes qui ait monopolisé les mécanismes qui contribuent à cette compréhension collective de la ville, au fur et à mesure qu'ils bâtissent les monuments et les voies publiques qui constituent, selon leurs affirmations formelles, ce qu'est principalement « Londres », « Paris » ou n'importe quelle autre ville. À l'opposé, une autre tradition de critiques, tout aussi faible, s'est efforcée à son tour d'ébaucher une réalité de la ville bien différente.

Des gravures de Hogarth intitulées *The Rake's Progress* au Flâneur de Baudelaire, en passant par la dérive des Situationnistes et les expériences sociales d'Observation des masses, ces interventions sur la ville ont pris pour but de démanteler la chape de béton qui emprisonnait la définition psychologique de la ville. Daniel Defoe, Walter Benjamin, Humphrey Jennings, Henri Lefebvre et Michel de Certeau ont lancé le même genre de défi théorique, dans leurs tentatives de redéfinition de la notion d'espace urbain, et la façon dont il est produit, par qui et pour qui.

Et pourtant toutes ces tentatives pour élargir ou réattribuer la création de la ville ont invariablement été des notions élitistes et descendantes: elles étaient, en premier lieu,

L'évaluation des résultats de ces essais s'est révélée d'une importance capitale pour affiner et mettre au point les concepts de « création d'annotations par le public » et de notes relatives à l'espace, et aussi pour rendre ces prototypes plus utiles. Nombre sous forme de rapports résumés ou d'évaluation de première main rédigées par les participants eux-mêmes.

Le second essai fut réalisé à l'aide d'un prototype de portable Symbian fonctionnant sur le réseau GPRS d'Orange et couvrait un carré de 3km de côté dans le centre de Londres. Proboscis prêta des portables sur lesquels ce prototype était intégré à dix membres du public pendant un mois pour voir comment les gens pourraient commencer à utiliser un système d'annotation sur la durée. Environ 15 autres utilisateurs de chez Orange ou du service R&D de France

Proboscis a réalisé deux essais en public à l'aide de ces prototypes. Nos objectifs étaient de faire une démonstration de prototypes en cours de fonctionnement et de comprendre comment et pourquoi des gens utiliseraient ce type de système pour créer des annotations spatiales. Le premier essai qui eut lieu en décembre 2003 utilisait le prototype ANP/WiFi. Cent participants empruntèrent jusqu'à deux heures chacun un ANP pour annoter et explorer le quartier Bloomsbury, à Londres. Pour servir de support aux annotations mobiles effectuées à l'aide de ces ANP, Proboscis installa et fit fonctionner un réseau maillé WiFi à 11-nodes qui couvrait les rues locales et les jardins publics de cette zone.

## ESSAIS

Those were the implicit research questions that led to our construction of Urban Tapestry. Our goal became the design of tools and skillsets that will allow people to annotate the urban spaces that they inhabit and pass through every day. Our premise is that, given half a chance, lots of people would like to "leave their mark" on the city in some way

At Proboscis we took this background as the start of our research and asked ourselves two questions that followed from it:  
- What happens when people are invited to make comments about specific locations in the city?  
- Are there any tools that can help create an open, persistent field in which these comments can be placed?

from the ground of the city — from the viewpoint of those whose lives are actually lived in its midst — there has also always been a corresponding counter-trend to elite authorship of the city. Far from the monuments, boulevards and fashionable districts of the elite, life in all its messy splendour goes on and leaves marks on the built environment in its wake that rarely fit into tidy planning categories. Michel de Certeau was instrumental in highlighting and celebrating this invisible authoring of the city that takes place through the routines of daily existence. Graffiti and flyposting continue to leave marks, if not on the built environment per se, then on its façade that it presents to us daily. Yet none of these efforts have consistently managed to leave a persistent, visible impression on the cities in which they arose.

device for up to 2 hours and using it to annotate and explore the district of Bloomsbury in London. Proboscis installed and maintained an 11-node WiFi mesh network covering local streets and public parks in the area to support mobile annotation with the devices.

The second trial used the Symbian mobile phone prototype running over the Orange GPRS network and covered 3km square of central London. Proboscis loaned devices to 10 members of the public for one month to see how people might begin to use the system over time. Up to 15 other users from within Orange and France Telecom R&D also took part in the trial.

Evaluation of the results from the trial has been extremely important in refining and developing the concepts of 'public authoring' and spatial annotation, as well as improving the usefulness of the prototypes. Many of the results are available from the project website as reports, or first hand material.

#### Websites:

Main: <http://urbantapestries.net>

Blog: <http://urbantapestries.net/weblog/>

RSS Feeds: <http://trial.urbantapestries.net/rss/subscribe.cgi>

Web Viewer: <http://trial.urbantapestries.net/flashbrowser/>  
[username: *guest* password: *utguest*]

adaptées aux seules populations urbaines éduquées et instruites, et, même dans ce contexte, n'avaient d'intérêt qu'aux yeux de ceux qui connaissaient et considéraient avec sympathie ces invitations à élargir la paternité du visage urbain.

*Emanant du sol même de la ville, du point de vue de ceux qui vivent leur vie en son sein, il a toujours existé une tendance inverse à la paternité élitiste de la ville. Loin des monuments, des boulevards et des quartiers chics de l'élite, la vie continue dans toute sa splendeur désordonnée et imprime dans son sillage des marques sur l'environnement bâti qui ne correspondent que rarement aux cases bien ordonnées de l'urbanisme. Michel de Certeau a contribué à attirer l'attention sur cette création invisible qui se produit au milieu de la routine de l'existence quotidienne. Les graffiti et l'affichage sauvage continuent à laisser leurs marques sur la façade quotidienne de la ville, quand ce n'est pas sur l'environnement bâti lui-même.*

Cependant, aucun de ces efforts n'a vraiment réussi à laisser une trace durable, visible sur les villes dans lesquelles ils se sont produits.

A Proboscis, nous avons fait partir de ce contexte notre recherche et nous nous sommes posé deux questions qui en découlaient:

- *Que se passe-t-il lorsqu'on invite les gens à faire des commentaires sur des lieux précis de la ville ?*
- *Existe-t-il des outils qui pourraient aider à créer un terrain ouvert, durable, susceptible d'accueillir ces commentaires ?*

— whether that means leaving notes for friends, devising their own walking tours, developing in-place information resources, or any one of dozens of other possibilities. In short, we have a strong group hunch that the best path toward enhancing the geography of the city will necessarily involve designing a way to allow contributions from a broad section of the population. We call this addition of a new, virtually permanent layer of the city "public authoring".

#### Urban Tapestries Credits

A project conceived, initiated and developed by Proboscis.

**Team:** Giles Lane (Project Director), Alice Angus,

Daniel Angus, John Paul Richard, Michael Golembewski,

Huw Jeffries, Katrina Jungnickel, Paul Makepeace,

Rachel Murphy, Nigel Palmer, Victoria Peckett,

Zoetanya Sujan, Sarah Thelwall, Nick West & James Wilkes.

**Funders:** Arts Council England, Calouste Gulbenkian

Foundation, UK Govt Department of Trade & Industry &

Fondation Daniel Langlois

**Partners:** France Telecom R&D UK, London School of

Economics (Media Dept), Orange UK & Ordnance Survey

**Collaborators & Sponsors:** Apple Computer UK, Hewlett-

Packard Research Laboratories & Locustworld

**CLIENT WEB:** Un client complètement équipé pour la création d'annotations et la navigation est en cours de développement et sa sortie prévue pour le printemps 2005. Il sera accessible à l'aide d'un navigateur web standard. Ce prototype est en cours de conception et permettra d'effectuer des expériences sur le mappage et la mise en commun de connaissances locales dans des situations où l'utilisation d'appareils mobiles n'est pas pratique. La première expérience se poursuit à Hull (Angleterre) dans une école et d'autres suivront.

**VISIONNEUR WEB / SOURCES RSS:** En septembre 2004, Proboscis a lancé un visionneur web doté d'une fonction Flash pour naviguer dans les poches et les chaînes créées au cours de nos deux essais. Ce visionneur comprend une interface de mappage graphique semblable à celle utilisée sur les appareils mobiles au cours de ces essais. Proboscis a également créé des sources RSS pour tout le contenu des essais: les utilisateurs peuvent s'y abonner pour disposer de chaînes individuelles, en tant qu'auteurs spécifiques, ou pour un rayon défini par l'utilisateur à partir de n'importe quel point à l'intérieur du périmètre des essais.

**TELEPHONE PORTABLE/ GPRS (service général de radiocommunication par paquets):** En partenariat avec le service R&D de France Telecom UK, Proboscis a mis au point et teste un client pour les « téléphones intelligents » Symbian (Sony Ericsson P800/900) connectés à Internet à l'aide d'un réseau GPRS. Ce prototype reste la plate-forme d'essais active pour le système et permet de créer des poches et des chaînes depuis n'importe quelle partie du centre de Londres, et d'y naviguer.

**ANP/WiFi:** Un prototype initial avait été conçu pour les ANP IPAD de HP connectés à Internet par un réseau maillé 802.11b (WiFi). Ce prototype avait été utilisé pour notre premier essai en public en décembre 2003.

experiments in local knowledge mapping and sharing where use of mobile devices is not practical. The first experiment is taking place with a school in Hull, England with others to follow.

**WEB VIEWER / RSS FEEDS:** In October 2004, Proboscis released a Flash-based web viewer for accessing and browsing the content added to the system during the two trials. This viewer incorporates a graphical map interface similar to the mobile devices used in the trials. Proboscis also released the ability to access the system via RSS feeds, including a custom feed generated from a location within the trial area defined by the user.

**MOBILE PHONE / GPRS:** In partnership with France Telecom R&D UK, Proboscis developed and tested a client for Symbian 'smartphone' (Sony Ericsson P800/900) connecting to the internet via a GPRS network. This prototype remains the active test platform for the system enabling mobile spatial annotations to be created and accessed across central London.

**PDA / WiFi:** The initial prototype was designed for HP iPAQ PDAs using an 802.11b (WiFi) internet connection and was used in the first public trial in December 2003.

### TRIALS

Proboscis has run two prototype trials to demonstrate the system and understand more about how and why people would use such a system for annotating space and place. The first trial in December 2003 used the initial PDA and WiFi prototype and had 100 participants, each borrowing a

Telles étaient les questions de recherche implicites qui nous ont permis de construire les Tapisseries urbaines. Notre objectif a été de concevoir des outils et des compétences qui permettront aux gens d'annoter les espaces urbains qu'ils habitent et traversent tous les jours. Nous partons du principe selon lequel, si on leur en donne l'occasion, beaucoup de gens aimeraient « laisser leur empreinte » sur la ville d'une façon ou d'une autre —qu'il s'agisse de laisser un mot pour les amis, imaginer ses propres itinéraires de promenade, développer des ressources documentaires sur place ou d'autres choses encore parmi des douzaines d'autres possibilités. En bref, nous avons une forte intuition, commune à tout le groupe, qui nous dit que le meilleur chemin vers une valorisation géographique de la ville implique forcément de concevoir comment une large section de la population peut apporter sa pierre à l'édifice. Nous appelons cette façon d'ajouter une nouvelle strate virtuelle et permanente à la ville "création d'annotations par le public".

Proboscis a mis au point et testé une série de prototypes expérimentaux pour illustrer les nouvelles formes potentielles aussi bien de communications que de marquage de l'espace, et pour explorer et comprendre les scénarios d'utilisation que ces nouvelles formes pourraient faire émerger. Nos prototypes fonctionnent sur un modèle client-serveur, avec des détails de lieux et un contenu stockés dans un serveur et que les clients peuvent consulter à la demande à l'aide de leurs appareils. Le système est conçu pour ne pas être tributaire d'un seul modèle de plate-forme ou d'appareil, et plate-formes de logiciels puissent tous interagir avec le serveur et permettent de créer un contenu localisé ou d'y naviguer.

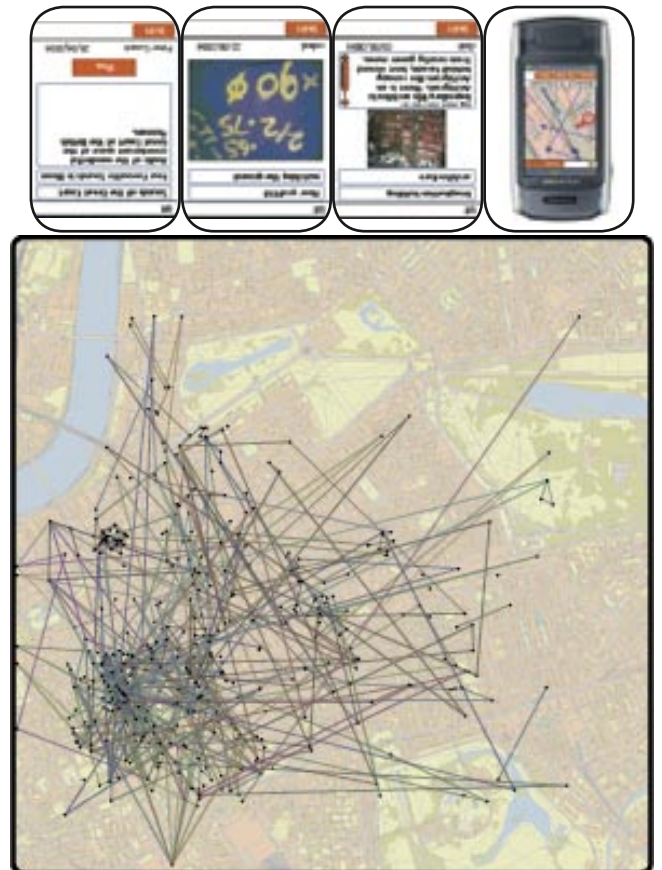
Le système des Tapisseries urbaines permet aux utilisateurs de commenter et de relier des lieux géographiques en créant une annotation, soit dans des « poches » ou sur des « chaînes » :

• Une « poche » est une annotation que l'utilisateur relie à un lieu géographique précis (à un mètre carré près). Elle contient le média quel qu'il soit que l'utilisateur choisit d'associer à ce lieu (tel que l'histoire, et/ou fichier audio, et/ou image).

• Une « chaîne » est un chapelier de poches et matérialise une relation thématique entre celles-ci — et, de cette façon, un lien entre plusieurs lieux géographiques. Les chaînes peuvent aller d'un aspect pratique (« Marchandises issues du commerce équitable en vente ici ») à un aspect personnel (« mes bars et cafés préférés »), voire anecdotique (« Endroits où je me suis disputée avec mon ex-petit ami »).

### PROTOTYPES

### PROTOTYPES ET ESSAIS



### PROTOTYPES AND TRIALS

#### PROTOTYPES

Proboscis has developed and tested a series of experimental prototypes to help explore and understand scenarios of use and the emergent possibilities that this new form of communication and marking of space implies. The system uses a client server model, with location information and content being held on a server and uploaded or downloaded to client devices on a request basis. The system is designed to be platform and device agnostic – with different kinds of location sensing technologies, devices and software platforms able to interact with the server to create or browse local content.

The Urban Tapestries system enables users to create relationships between geographic places via the creation of pockets and threads:

- *Pockets* are the relationship a user makes to a specific geographic place (with an accuracy of 1 metre square) and contain the media the user chooses to associate with that place (such as a story and/or audio file and/or a picture).
- *Threads* are the thematic relationships between pockets and geographic places and can vary from the practical, 'Fair Trade Goods Sold Here' to the personal, 'My Favourite Bars & Cafes'.

**WEB CLIENT:** Currently in development for Spring 2005 is a fully featured authoring and browsing client accessible via a standard web browser. This prototype is being designed for



Proboscis uses a technique called bodystorming to rapidly iterate and test our concepts. Ideas are brainstormed then turned into material forms and situations to reveal the kinds of relationships that occur in the social and cultural interactions between people, places and things. Bodystorming is the transformation of abstract ideas and concepts into physical experiences, a tactile approach allowing us to investigate different qualities that ideas may have when applied to physical settings – part of the dynamic and continuous process of trial and error.

Proboscis has developed a playful experience which engages people in the broader issues surrounding Urban Tapestries. Like a game it reveals the tensions and pleasures of rules and constraints. We use props such as: a large floor map taken from a 1930s London guide; pre-authored Urban Tapestries threads to suggest the kinds of things people might annotate about a place; different coloured Post-it notes as the authoring tool; and Proboscis' own customised Urban Tapestries eBooks to annotate each participant's threads.

The experience offers a gentle, non-technological introduction to the concepts of mobile public authoring, provoking and cajoling unexpected and unintended ideas. It creates a collaborative framework for testing our own assumptions and preconceptions about public authoring and social knowledge – about what happens when ideas become technologies, practices and relationships. Bodystorming allows us to ask questions in an open and co-creative

### RESEARCH METHODS

#### BODYSTORMING



## RECHERCHE

### BODYSTORMING

Proboscis utilise une technique appelée « Bodystorming » qui permet de répéter rapidement et tester nos concepts. Les idées font l'objet d'un remue-méninges, puis on leur donne une forme matérielle qui révèle les relations existant entre les gens, les lieux et les choses et qui ont été tissées au cours de leur interaction dans les sphères socio-culturelles. Le « Remue-corps » consiste à transformer des idées et des concepts abstraits en expériences physiques. C'est une approche tactile qui nous permet, par la méthode d'essais et d'erreurs, de visualiser les formes que prennent en fait les idées sur des emplacements physiques — et comment ces formes évoluent tout au long d'un processus dynamique et continu.

Proboscis a développé cette expérience ludique pour intéresser les gens aux sujets plus vastes liés aux Tapisseries urbaines. Comme pour un jeu, cela révèle les tensions et les plaisirs qu'apportent règles et contraintes. Nous utilisons des accessoires tels que: une grande carte au sol trouvée dans un guide de Londres des années trente; des chaînes de notes pré-établies pour suggérer ce que les gens pourraient vouloir exprimer sur certains lieux; des Post-it de couleurs différentes pour y écrire des annotations; ainsi que des livres électroniques spécialement créés pour les Tapisseries urbaines et développés par Proboscis, sur lesquels sont consignées les chaînes et les annotations de chaque participant.

A l'aide de cette méthodologie, la recherche a réussi à examiner les relations entre les individus et un certain nombre de facteurs auxquels ils sont simultanément confrontés dans leur vie quotidienne: contextes socio-culturels, lieu physique, objets technologiques, et les promesses omniprésentes « de meilleure qualité de vie » qui se greffent sur ces objets technologiques. Peu d'objets sont à même d'apporter ces améliorations de façon unilatérale, sans contradiction; cette nouvelle ethnographie peut, quant à elle, aider à trier les facteurs d'amélioration. En appliquant cette méthodologie expérimentale à la recherche plus ample du projet Tapisseries urbaines, nous avons pu mieux comprendre la complexité des relations existant entre technologies, lieux et contextes socio-économiques.

Les Tapisseries urbaines. Ce qui confèrerait à cette expérience ethnographique son caractère expérimental, c'était qu'elle visait à mettre en relief la relation entre les utilisations présentes et futures de la technologie — tout en analysant parallèlement cette même relation à travers un canavas de culture, de biographie et d'expérience individuelle. Cette double méthodologie devait s'efforcer de capturer à la fois la fluidité des changements technologiques et le caractère déconcertant des machines et des média présents dans notre vie quotidienne.

The research aimed to accomplish two things: first, to propose a set of methodological tools useful for looking at emerging technologies, and second to understand how individuals experiment with UT. What makes this ethnography experimental is the juxtaposition of its aim to capture the relationship between present and future uses of technology, and the passage of that relationship, as it were, through the sieve of culture, biography and experience. It aimed to capture the fluidity of technological change and the fuzziness of objects, machines and media as they feature in the daily round.

The research aimed to accomplish two things: first, to propose a set of methodological tools useful for looking at emerging technologies, and second to understand how individuals experiment with UT. What makes this ethnography experimental is the juxtaposition of its aim to capture the relationship between present and future uses of technology, and the passage of that relationship, as it were, through the sieve of culture, biography and experience. It aimed to capture the fluidity of technological change and the fuzziness of objects, machines and media as they feature in the daily round.

environment where all the participants are responsible for their experience as much as we are for facilitating it.