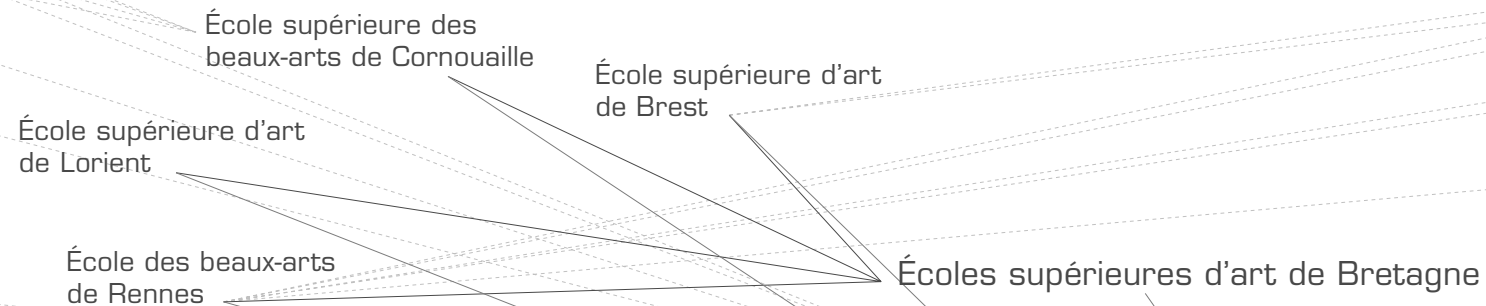


Workshop 2004/2005



Habiter l'Internet

Workshop "Habiter l'Internet"
2004/2005

dirigé par Reynald Drouhin

Intervenants :

Sonia Marques

Nikola Jankovic

John Huelin

 Habiter l'Internet

<http://home.less.free.fr>

{ Écoles supérieures
d'art de Bretagne

Association des écoles supérieures d'art de Bretagne
Secrétariat - Correspondance : 34, Rue Hoche F- 35000 RENNES
Siège social : 18, Rue du Château F- 29200 BREST
ecole.arts.bretagne@ville-rennes.fr
<http://www.beauxarts-bretagne.asso.fr>

4 euros
N° ISBN : 2-908373-53-X



9 782908 373530

Habiter l'Internet



Habiter l'Internet

Workshop 2004/2005

Le séminaire « Habiter l'Internet » a rassemblé, en 2004-2005, des étudiants des quatre écoles supérieures d'art de Bretagne : Brest, Lorient, Quimper, Rennes.

La collaboration entre écoles de Bretagne est un acquis, partagé depuis maintenant plus de dix ans, et tout laisse à penser que, dans le cadre d'une politique régionale appelée à se développer, cette collaboration ne pourra que se renforcer.

Internet, le réseau « planétaire », peut aussi servir à renforcer notre réseau, peut-être plus local, mais avec des membres qui ont la possibilité de se rencontrer physiquement, ce qui n'est peut-être pas négligeable !

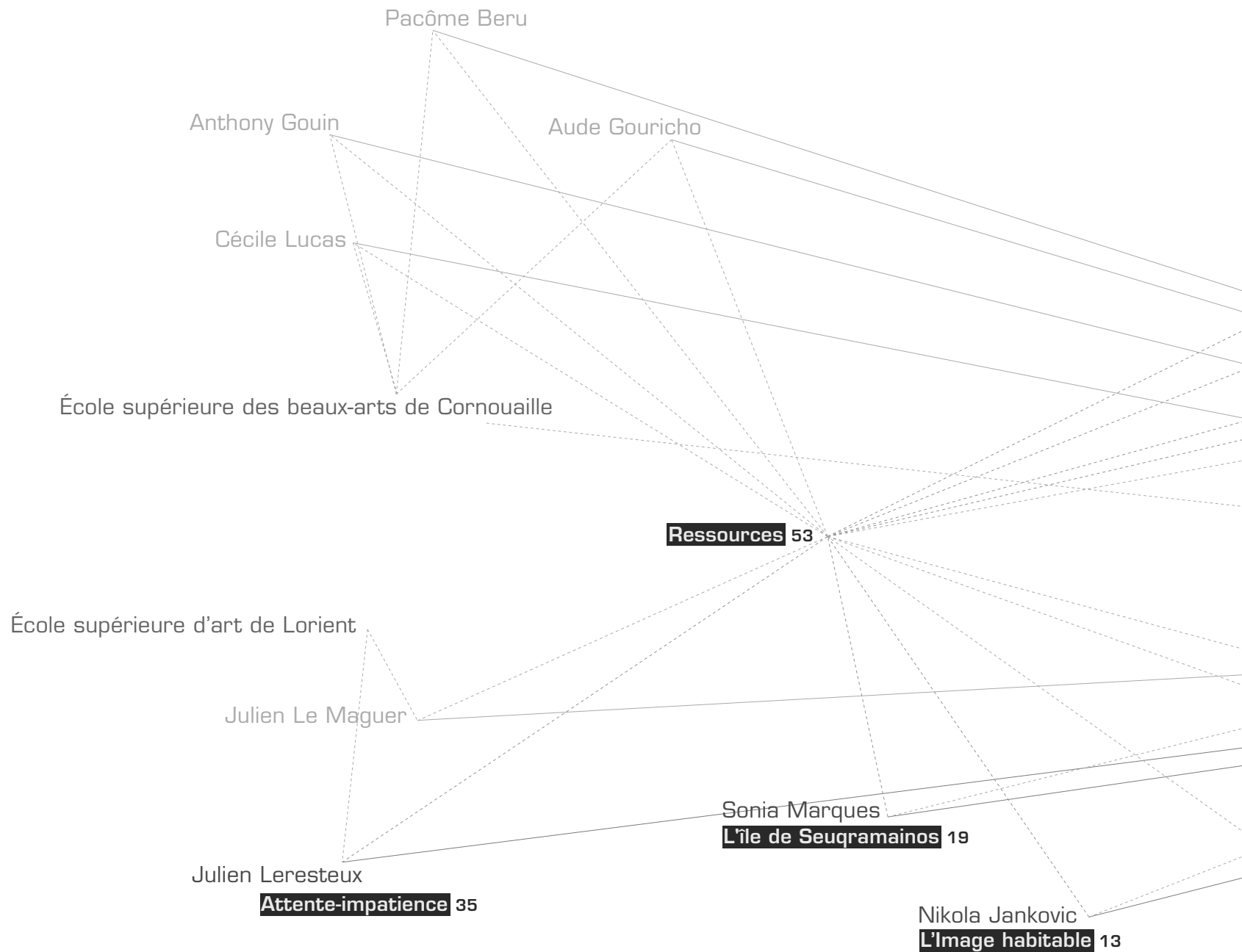
À travers les échanges, par la circulation des enseignants et des étudiants, les écoles peuvent se compléter, les étudiants bénéficier d'un ensemble de propositions de formations.

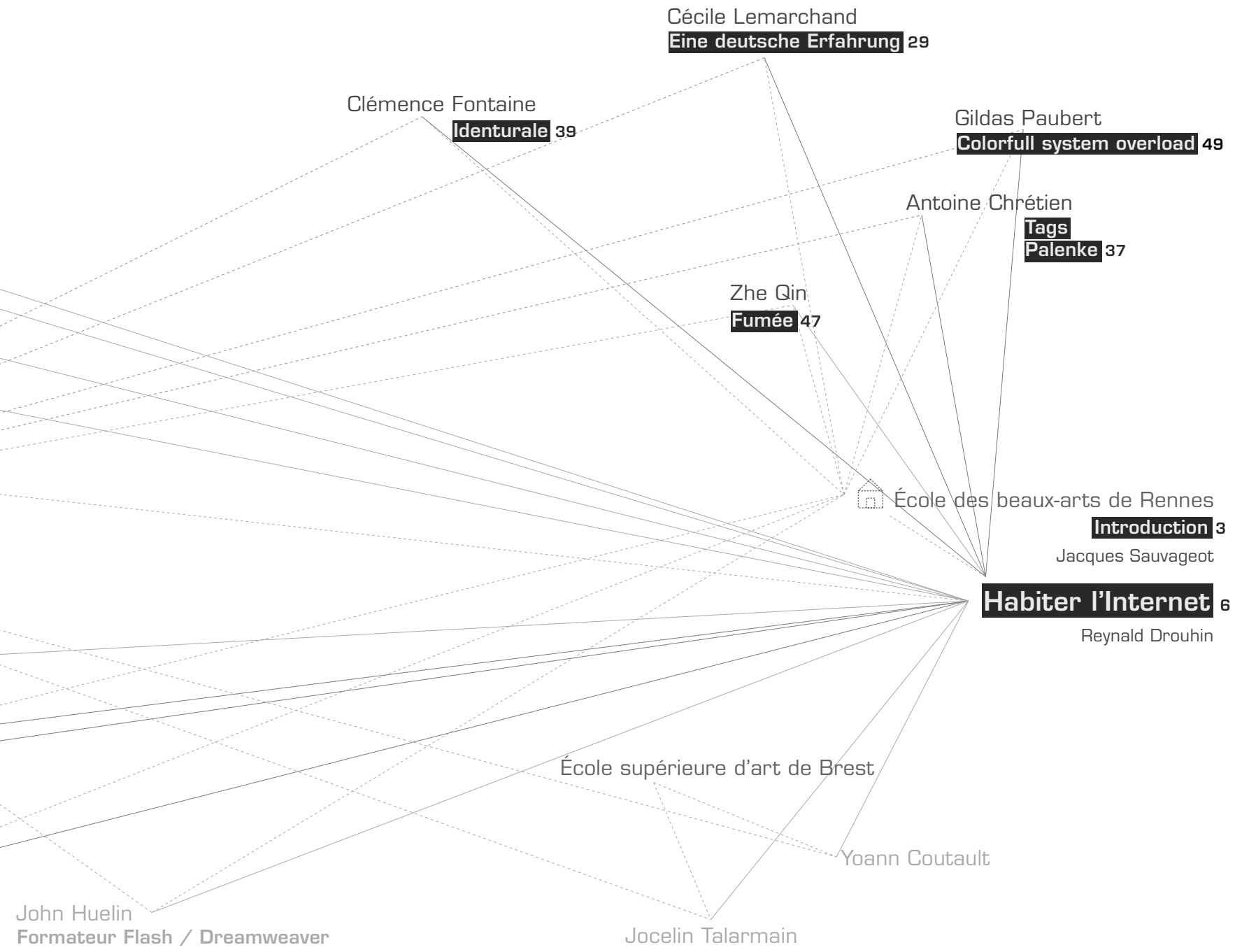
La diversité des travaux réalisés à l'occasion de ce séminaire illustre bien l'intérêt d'une telle démarche, qui associe le partage des compétences et des réflexions au développement d'expressions personnelles affirmées.

Le pôle breton « images et réseaux » venant d'être reconnu comme pôle de compétitivité, on peut présumer qu'un tel séminaire est le prélude à beaucoup d'autres !

Jacques Sauvageot

Secrétaire de l'association des écoles supérieures d'art de Bretagne





Cécile Lemarchand
Eine deutsche Erfahrung 29

Clémence Fontaine
Identurale 39

Zhe Qin
Fumée 47

Antoine Chrétien
Tags
Palenke 37

Gildas Paubert
Colorfull system overload 49

École des beaux-arts de Rennes
Introduction 3

Jacques Sauvageot

Habiter l'Internet 6

Reynald Drouhin

École supérieure d'art de Brest

Yoann Coutault

Jocelin Talarmain

John Huelin
Formateur Flash / Dreamweaver

(1) HEIDEGGER, Martin, *Essais et conférences*, Gallimard, 1958, p. 193

(2) JANKOVIC, Nikola, *L'image habitable*, Cf. p. 15

(3) LANIOL, Eric, *Fantôme sweet home* in Hors d'œuvre n°16, mai-sept. 2005, p. 2

(4) LE GAC, Christophe, *Quand (et où) y a-t-il architecture ?* in *L'Architecture contre-attaque*, Art press hors-série, mai 2005

(5) MARQUES, Sonia, *l'île Seuqramainos*, Cf. p. 20

(6) <http://home.less.free.fr>

Au début de ce workshop, le rapport « habiter » / « Internet » me semblait une évidence tant le vocabulaire utilisé sur le net est proche de celui de l'architecture (site, adresse, domaine, fenêtre, home page, cartographie, territoire, utopie, etc...).

« Habiter l'Internet » : une possibilité ? mais comment ? où ? et combien de temps ?

« Habiter l'Internet », sans ponctuation ; les différents participants en ont pourtant souvent proposé une selon leur approche du sujet, ont modifié parfois l'intitulé « habiter l'Internet ? », « habiter sur Internet »...

Sur trois jours, des étudiants des quatre écoles supérieures d'art de Bretagne se sont

rencontrés à Rennes afin de réfléchir à cette thématique.

Les différentes interventions et conférences, l'établissement d'une base de données de ressources, le suivi de projet individualisé ainsi que les informations techniques apportées ont été autant de moyens offerts sur place pour aider chacun à percevoir l'étendue des interprétations et les enjeux possibles de ce sujet. Les "rendez-vous" ont pu se poursuivre ensuite en ligne.

Il est entendu en architecture que la base fondamentale de la notion d'« habiter » est celle présentée par Heidegger qui développe l'idée d'« apprendre à habiter » (1).

Il y a une évidente impossibilité à habiter

physiquement *dans* Internet (2). Et si « habiter » ne se situait pas ? Comme l'explique Eric Laniol (3) : « C'est que l'habiter est par définition et (paradoxalement) insituable, quelque part entre le rêve (démessuré) et la banalité (toujours mesurable) [...] ». Internet répondrait-il à ce paradoxe ?

Christophe Le Gac (4) parle de l'image habitée : « Tout au moins, sommes-nous dans un entre-deux, où l'espace construit devient un dispositif de diffusion des images. Nous sommes dans l'ère de "l'image comme lieu" ». Internet est un carrefour de techniques, d'informations, de textes, d'images, un réseau de liaisons, une utopie (non-lieu) (5),

un espace *entre*. Internet est la navigation, un cheminement, un parcours. Etymologiquement « habiter » signifie « se tenir ». Au contraire, l'internaute ne reste jamais, il n'est jamais nulle part mais entre les choses, "sans domicile fixe", *homeless*.

« Habiter l'Internet » pourrait être : « se tenir entre. » (6)

Reynald Drouhin

Artiste enseignant, coordinateur du workshop

Habiter l'Internet



Workshop "Habiter l'Internet"
2004/2005
dirigé par Reynald Drouhin





// 1 mars :
// Accueil avec Reynald Drouhin
// approfondissement de Dreamweaver
avec John Huelin de 9h30 à 12h et 14h
à 16h (à l'annexe)
// à 17 heures Conférence de Nikola
Jankovic (à l'école)





// 2 mars :

// mise en oeuvre des projets avec Reynald Drouhin (à l'école salle 302)

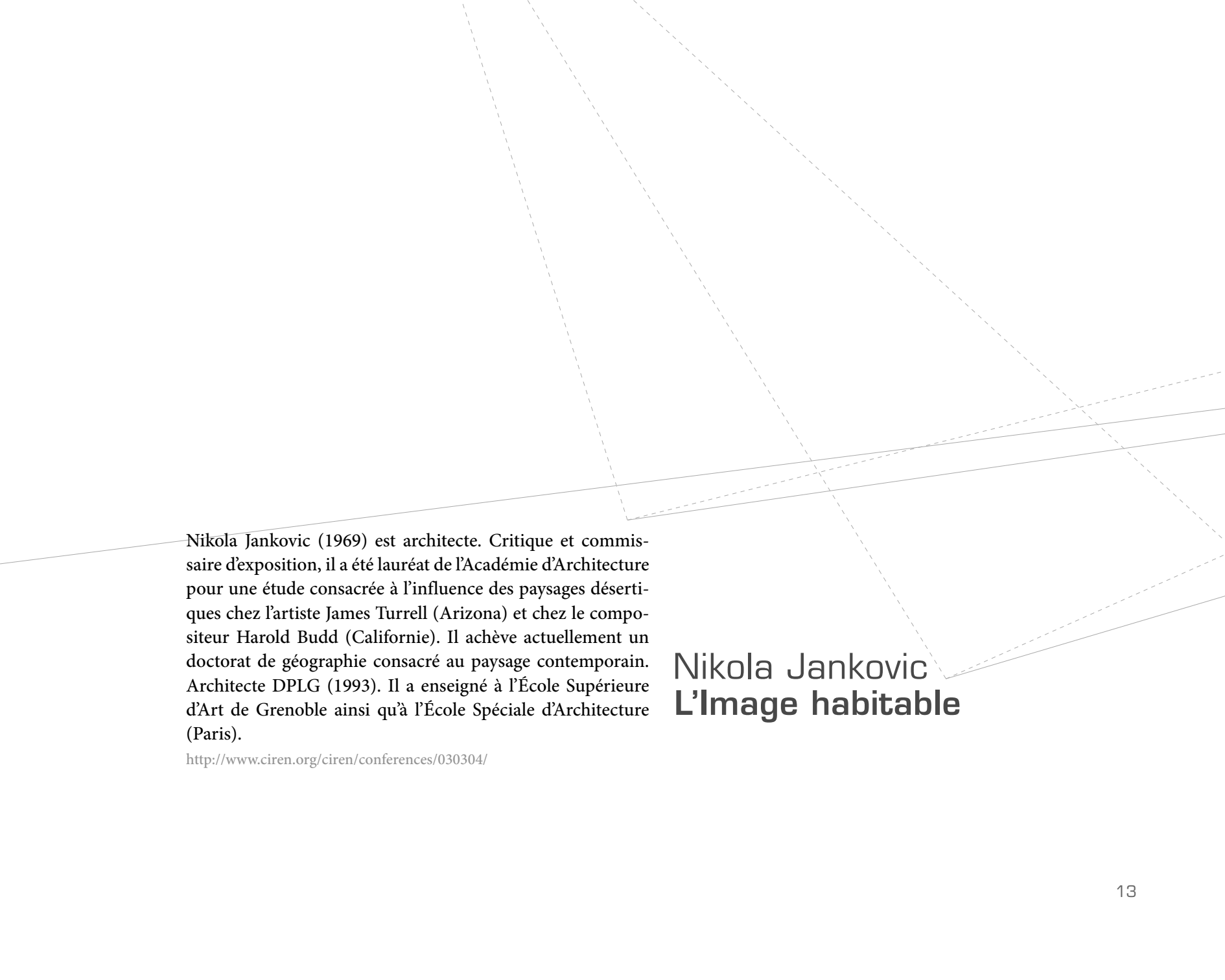
// Rencontre à 14h30 avec Sonia Marques

// à 17 heures Conférence de Sonia Marques (à l'école)





// 3 mars :
// introduction à Flash avec John
Huelin 9h30 à 12h et 14h00 à 18h
(à l'annexe)
// et en parallèle suivi de projets avec
Reynald Drouhin (à l'annexe)

The background features several overlapping geometric shapes defined by solid and dashed lines. A large, irregular polygon is formed by solid lines, while several other shapes are defined by dashed lines, creating a complex, layered composition. The lines are thin and light gray, set against a plain white background.

Nikola Jankovic (1969) est architecte. Critique et commissaire d'exposition, il a été lauréat de l'Académie d'Architecture pour une étude consacrée à l'influence des paysages désertiques chez l'artiste James Turrell (Arizona) et chez le compositeur Harold Budd (Californie). Il achève actuellement un doctorat de géographie consacré au paysage contemporain. Architecte DPLG (1993). Il a enseigné à l'École Supérieure d'Art de Grenoble ainsi qu'à l'École Spéciale d'Architecture (Paris).

<http://www.ciren.org/ciren/conferences/030304/>

Nikola Jankovic L'Image habitable

L'Image habitable

Rennes // 1er mars 2005 // Conférence

Ma conférence aura pour titre « L'Image habitable ». Par là, elle fait à la fois écho à l'intitulé du travail avec Reynald Drouhin – « habiter l'internet » – et à la fois écho au titre homonyme d'une exposition d'« images d'architectes » que j'avais présentée à Genève il y a deux ans et demi.

Le point de vue de l'architecte d'un côté et du critique d'art de l'autre, tel sera le regard que j'entends avoir ici, et ce, en direction d'une *écographie*.

Que signifiera pour moi ici le terme d'écographie : simplement quelque chose qui relève d'une écologie des images – l'étymologie grecque de l'éco- (*oikos*, le foyer, la maisonnée) ayant économiquement à voir avec l'*eikon*, c'est-à-dire avec l'image.

Écographie sera donc ce qui, d'un côté garde le préfixe d'une sphère – d'une enveloppe – qui sépare le privé du public et l'autorité domestique de la politique de la *Cité*, et de l'autre garde le suffixe d'une -graphie, d'une « écriture » (*graphein*) ou d'une « image ».

Par l'éco- ou par la -graphie on reviendra donc au questionnement de l'*habitabilité* d'une image et, par voie de conséquence, par la manière d'« habiter » l'internet.

Comment entends-je procéder ?

Pour faire état des grandes pistes problématiques relatives à cet oxymore qu'est « habiter l'internet » – un oxymore est le procédé rhétorique consistant à accoler deux termes contradictoires : par exemple « village » et « global » pour faire « village global », ici « habiter » et « internet » –, je procéderai à un exposé en quatre parties :

- La première sera relative à une « psychanalyse des images » telle que, par-delà les travaux du psychanalyste Didier Anzieu sur la « schématisation d'enveloppe », son confrère Serge Tisseron s'est prêté à la présenter en 1995.

- La seconde partie sera relative à une « anthropologie de l'image » telle que l'historien d'art Hans Belting l'a proposée dans son livre récemment publié en français chez Gallimard (oct. 2004).

- Se référant à un ouvrage de Dominique Rouillard paru il y a trois mois, la troisième partie sera relative, elle, à une brève archéologie de l'histoire de l'architecture contemporaine où, dans les années 60 en Autriche, l'« espace vital » de l'habitation fit l'objet de tentatives pour être « converti », « branché », « dérivé » par un recours à des « bulles » ou à des « casques », annonçant en cela la collusion des espaces virtuels et de la littérature cyberpunk des années 80...

- Enfin, à travers une présentation de la problématique et des dispositifs mis en œuvre dans mon exposition en Suisse, la quatrième et dernière partie sera relative à une approche plus concrète sur la manière dont les architectes utilisent leurs ordinateurs pour mettre en scène la « spatialité » de leurs réalisations par le biais de l'image.

Afin d'éviter tout fétichisme à courte vue, j'ai décidé de n'imaginer mes propos que par le seul usage de la description verbale – ce qui prouve aussi qu'« habiter l'internet » pourra aussi être pour vous une manière de réfléchir sur la manière littéraire dont l'*imag-ination* peut aussi se faire sans image autre qu'abstraite ou métaphorique.

En toute rigueur, il faut donc tout de suite s'entendre sur, d'une part, le glissement subreptice que je suis en train d'opérer entre « internet » et « image » et, d'autre part, l'idée forte d'« habitation ».

En effet, si l'on s'entend bien sur ce qu'est « habiter », ce terme paraît complètement incompatible avec l'internet et sa prétendue « spatialité » !

Il manque tout à l'internet pour que l'on puisse y « habiter » ; on peut « aller » sur internet mais ce n'est, dans l'usage courant, qu'un aller-simple : on ne « revient » pas de l'internet !

Remarquez d'ailleurs que l'on y va pas « dans » mais « sur » – ce qui laisse du même coup entendre que si l'on y va, l'on n'y « entre » pas !

Mis à part de nombreux scénarios de SF sur la « toile » du Web ou sur le « cyberspace » de la réalité virtuelle, la spatialité de l'internet interdit tout séjour, toute résidence, toute habitation.

Désincarné, digital, informationnel, il va sans dire qu'on peut tout sauf y « habiter » : son espace est encore plus inconsistant ou abstrait que l'espace géométrique d'Euclide ou l'espace mécaniste des XVI et XVIIe siècles...

Pour habiter il faut un sol, un territoire dans lequel « avoir sa demeure », dans lequel on « vit ». Or comme le disait le géographe Augustin Berque il y a plus de dix ans de la réalité virtuelle, on n'y séjourne qu'en tant qu'on y « entre » et qu'on en « sort » : on n'y reste pas, on n'y demeure pas, on n'y vit pas. Cela est donc d'autant plus vrai pour l'internet où, si on y va « sur », on y « reste » en réalité sans y « être ».

Par contre le transport de l'image ou la métaphore littéraire peuvent nous faire imaginer une habitation : ce ne sont pas « la technologie » ou « le numérique » qui le permettent mais ce que leurs stimuli peuvent induire sur notre corps, sur nos sens ou sur notre pensée.

Stimulation, modélisation, simulation – autant de modifications qui permettent d'abuser notre corporéité organique ou sociale.

Ce n'est pas l'internet comme « espace médiatique » qui peut devenir habitable mais l'internet comme médium, comme « milieu » de transmission d'images, de sons et de textes qui pourront « porter » – supporter, transporter – une certaine expression sensible de ce que l'habitabilité et la spatialité, elles, sont.

Si l'on habite « sur » Terre, c'est avant tout parce qu'on habite d'abord « dans » un abri, qu'il soit nomade ou sédentaire.

Comme on le verra, cette intériorité psychique et symbolique est loin d'être anodine.

Comme le disait Pierre Le Moyne au XVIIe siècle, si l'architecture est apparue, c'est parce que nous avons quitté l'état de nature et de préservation intégrale que le paradis permettait car :

« Si ce bienheureux état durait encore, l'architecture ne nous serait point nécessaire »

En réalité – même si l'argument sensible et climatique est fort convaincant –, il faudrait chercher l'habitabilité dans le processus préhistorique où l'homme surgit dans le « monde » qu'il construit : l'homme construit le monde du sol sur lequel il cesse d'être un animal et découvre sur son sol géographique les moyens de « survivre », l'habitation nécessitant plus qu'une vie précaire « sans domicile fixe ».

C'est à l'archéologue Jacques Cauvin que revient le mérite d'avoir, en 1997, fort bien présenté l'adéquation entre naissance de l'agriculture et naissance des divinités de laquelle une préhistoire de l'architecture peut expliquer l'instauration d'une « habitation » au sens noble du terme.

À l'instar de ce que tentait de montrer le récent documentaire sur l'Homo sapiens, ce n'est qu'à travers une perception / construction du monde que s'organise sa symbolisation divinatoire et une domestication de la faune et de la flore à partir desquelles l'habitation sous forme de regroupement social de constructions architecturales commencent véritablement à prendre sens.

C'est à ce moment d'enfance de l'art qu'apparaît son ouvrage dont, parmi d'autres formes d'expressions, l'image sera un support privilégié...

Dans le même registre de constatation sur ce qu'habiter implique en terme de symbole et de territoire, un ouvrage publié il y a deux mois fait déjà figure de classique : celui consacré au champ mimétique de Jean-Christophe Bailly.

En le désignant dans la Grèce antique et autour des questions sociales de la *Polis* et du territoire périphérique de la *Khôra*, l'auteur entend dégager non seulement les « conditions d'avènement de l'image » mais aussi tous les autres « actes de représentation » : sculpture, danse, théâtre, écriture.

Autrement dit, la -graphie et l'éco- dont il est ici question désignent un espace *scriptible* (« écrivable ») par une relation entre un corps et un sol, deux choses dont l'internet est dépourvu.

« Habiter » appelle une condition d'existence et, par voie de conséquence, une symbolisation opérée à partir de choses bel et bien concrètes...

C'est pourquoi, comme le disait Heidegger en s'appuyant sur l'étymologie de la langue allemande, il y a une collusion entre « bâtir », « habiter » et « penser ».

Sans développer cette ouverture sur l'ontologie, la phénoménologie et l'herméneutique, il est du même coup alors possible d'en venir à la première partie de notre exposé : celui d'une schématisation d'enveloppe par le biais d'une psychanalyse des images.

Nikola Jankovic

Architecte, critique et commissaire d'exposition

Bibliographie :

ANZIEU, Didier, *Le Moi-peau*, Dunod, Paris, 1985, 291p.

BAILLY, Jean-Christophe, *Le Champ mimétique*, Éditions du Seuil, coll. Librairie du XXIe siècle, Paris, 2005, 327p.

BELTING, Hans, *Pour une anthropologie des images*, trad. de l'all. *Bild-Anthropologie : Entwürfe für ein Bildwissenschaft* par Jean Torrent, Gallimard, Paris, 2004, 348p.

CAUVIN, Jacques, *Naissance des divinités Naissance de l'agriculture. La révolution des symboles au Néolithique (1997)*, Champs-Flammarion, Paris, 1998, 318p.

JANKOVIC, Nikola, « Habiter l'image ? », in catalogue *L'Image habitable* (N. Jankovic, comm. version A), Centre pour l'Image Contemporaine, Genève, 2002, pp.10-12.

ROUILLARD, Dominique, *Superarchitecture. Le futur de l'architecture 1950-1970*, Éditions de la Villette, Paris, 2004, 538p.

TISSERON, Serge, *Psychanalyse de l'image, de l'imago aux images virtuelles*, Dunod, Paris, 1995.

TISSERON, Serge, *Comment l'esprit vient aux objets*, Aubier, Paris, 1999.

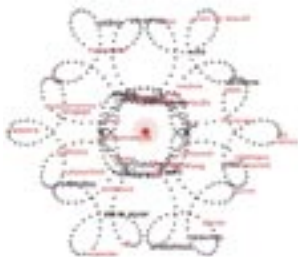
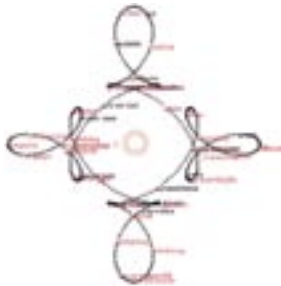
Sonia Marques est une artiste polyphonique. Que ce soit en étudiant (à l'école supérieure des arts appliquées Duperré de Paris, à l'école nationale supérieure des beaux-arts de Paris et à Emily Carr Institute de Vancouver au Canada), en enseignant dans une école régionale des beaux-arts (ESBA Angers) ou en co-fondant un collectif d'art en réseau (Téléferique), Sonia Marques colporte, traverse et s'investit en laissant ses marques (site Internet de ses cours, Etrangers) parce qu'elle connaît avant tout les situations de migration depuis sa naissance en périphérie (1973) et les résolutions individu /groupe. De ces déplacements, Seuqramainos, son site Web, une île sur Internet, est la meilleure topographie susceptible de rendre compte du paradoxe l'isolement dans un monde interconnecté, ou l'autonomie relative d'une artiste des hypermédias.

Ile Seuqramainos : <http://www.seuqramainos.org>

Enseignements : <http://www.etrangers.lautre.net>

Collectif : <http://www.teleferique.org>

Sonia Marques L'île de Seuqramainos



L'île de Seuqramainos

Rennes // 2 mars 2005 // Conférence

« Demeure » est une de mes notes diffusées sur Internet. Ce texte a été lu à haute voix, écrit spécialement pour cette conférence rennaise enneigée. Il parle de l'habitation physique, mon appartement, et de mon habitation virtuelle, sans séparer ces espaces, espaces-temps. La viabilité d'un espace physique est toute relative et peut parfois devenir une vraie fiction lorsque l'on est pris dans des contingences désincarnées (contrats, cautions solidaires, non-fonctionnement de l'électricité, du gaz...). Passer du temps, sur Internet, afin de faire vivre un espace, le construire, l'aménager, déménager ses données, faire transiter du on line au off line, tout imaginaire, peut parfois rendre viable l'espace virtuel, car le temps consacré à celui-ci, à se déplacer dedans, agrandi considérablement ses dimensions, surtout si l'on y invente sa propre topologie.

La précarité dans laquelle certains individus créent, maintient leur habitation réelle au strict minimum, pour ne pas dire, la réduit. La capacité des chercheurs et des artistes à inventer, fait qu'ils ouvrent leur imaginaire au-delà des contingences réelles, ils habitent ailleurs. C'est de cet ailleurs habitable, que ce texte introduit la conférence, c'est en tant que chercheuse (de trésor) que j'en trouve une fenêtre afin de donner l'accès au mode d'imagination (ou création d'images, symboles, métaphores), à la fabrication d'une œuvre. Nous passons ainsi derrière le voir, d'avant les colonisations, jusqu'à ne plus rien voir et imaginer. Je parle ainsi, de comment je demeure en une image, laquelle est une île émergeant d'un réseau.

Note « Demeure » :

<http://www.seuqramainos.org/notes/demeure.htm>

Interface «Epicicloïde» du site Internet (2003)

<http://www.seuqramainos.org/sonia.htm>

De mon parcours d'artiste, j'explique alors, comment se forme cette auto-poïésie, cette poésie prenant en compte sa formation qu'est l'environnement de l'île de Seuqramainos. Le terme auto-poïèse vient du grec *auto* : soi-même, et *poiësis* : production. Les chiliens Maturana et Varela l'ont rapporté en 1974 dans leurs recherches sur la cybernétique et la systémique. Tout comme cette île autonome et interconnectée, l'auto-poïèse est un modèle d'organisation d'un réseau dans lequel chaque composant doit participer à la production ou à la transformation des autres. Certains de ces composants forment une frontière ou clôture opérationnelle, qui circonscrit le réseau de transformations tout en continuant de participer à son autoproduction.

Sans arbre généalogique, le projet « Diaspora » réalisé en 2001, visualise une cartographie des migrations de ma famille, de leurs allers et retours d'un pays à un autre, sous forme de fenêtres (pop up) sur le monde (planète Terre en noir et blanc presque lunaire). En géologie, les données satellitaires sont particulièrement intéressantes, notamment les images RADAR, puisqu'elles accentuent le relief d'un territoire, la texture de la surface terrestre, ce qui révèle des informations géologiques invisibles pour l'œil humain. Je les rapproche des déplacements, souvent invisibilisés dans les biographies des personnes, où l'on préfère privilégier les titres et lieux fixes. Dans « Diaspora », pour comprendre ma généalogie migratoire j'ai relaté une courte biographie de chacune des personnes de ma famille proche (et pourtant, à distance) en mettant en valeur leurs va-et-vient dans différents pays (principalement entre la France, le Portugal et l'Espagne et aussi Cuba, l'Allemagne, la Suisse, le Brésil). Les trajets écrits, forment une certaine généalogie des voyages. L'aspect migratoire de l'île de Seuqramainos, peut se comprendre de façon ontologique

entre deux verbes « être » : en portugais, *ser* exprime « être ce que l'on est » et *estar*, « être là où l'on est ». C'est entre ces deux états, que l'île fonde ses paradoxes dont la culture lusophone réveille les sens. On peut se situer dans un lieu physique précis tout en habitant ailleurs. Dans un autre sens, les immigrés viennent toujours de quelque part et renaissent ailleurs, ils reconstruisent en s'appuyant sur d'anciennes cultures tout en renouvelant leur habitation, leur mode d'être. Je peux vivre dans un milieu culturel français tout en me reconnaissant dans d'autres cultures métissées, d'autres territoires. [...] Une île est à la fois un centre et une périphérie (de continent). L'île de Seuqramainos est un système complexe, concentrique et excentrique (dans tous les sens du terme), elle-même dans un réseau de noeuds, connectée à d'autres périphéries centres, liées les unes aux autres, mais elle tente de garder une certaine autonomie, indépendance. [...]

Qu'en est-il lorsque les migrants sont bâtisseurs ? En effet, le thème de ce workshop, porte sur le verbe « habiter ». [...] Si la notion d'habiter sur Internet est devenu une réalité, pour ma part, c'est que j'y ai construit un mode d'habitat, en pensant l'architecture du réseau. Je n'emploierais pas le terme maison ici, bien qu'il y ait une construction mentale et physique, mais d'un environnement, quasi immersif. Lorsque l'on se trouve dans l'île de Seuqramainos, on y est immergé, tandis que vu de loin, on ne perçoit de l'île, qu'une partie émergée. [...] La circulation des influences dans les manières d'habiter et les enjeux symboliques liés à la maison sont aussi la concrétisation d'un rêve, ancré dans des réalités contradictoires. [...]

La découverte d'une île vient d'un décrochement du continent. Comprendre l'île, c'était retrouver l'individu s'exilant du groupe. J'ai présenté les activités du collectif d'artistes

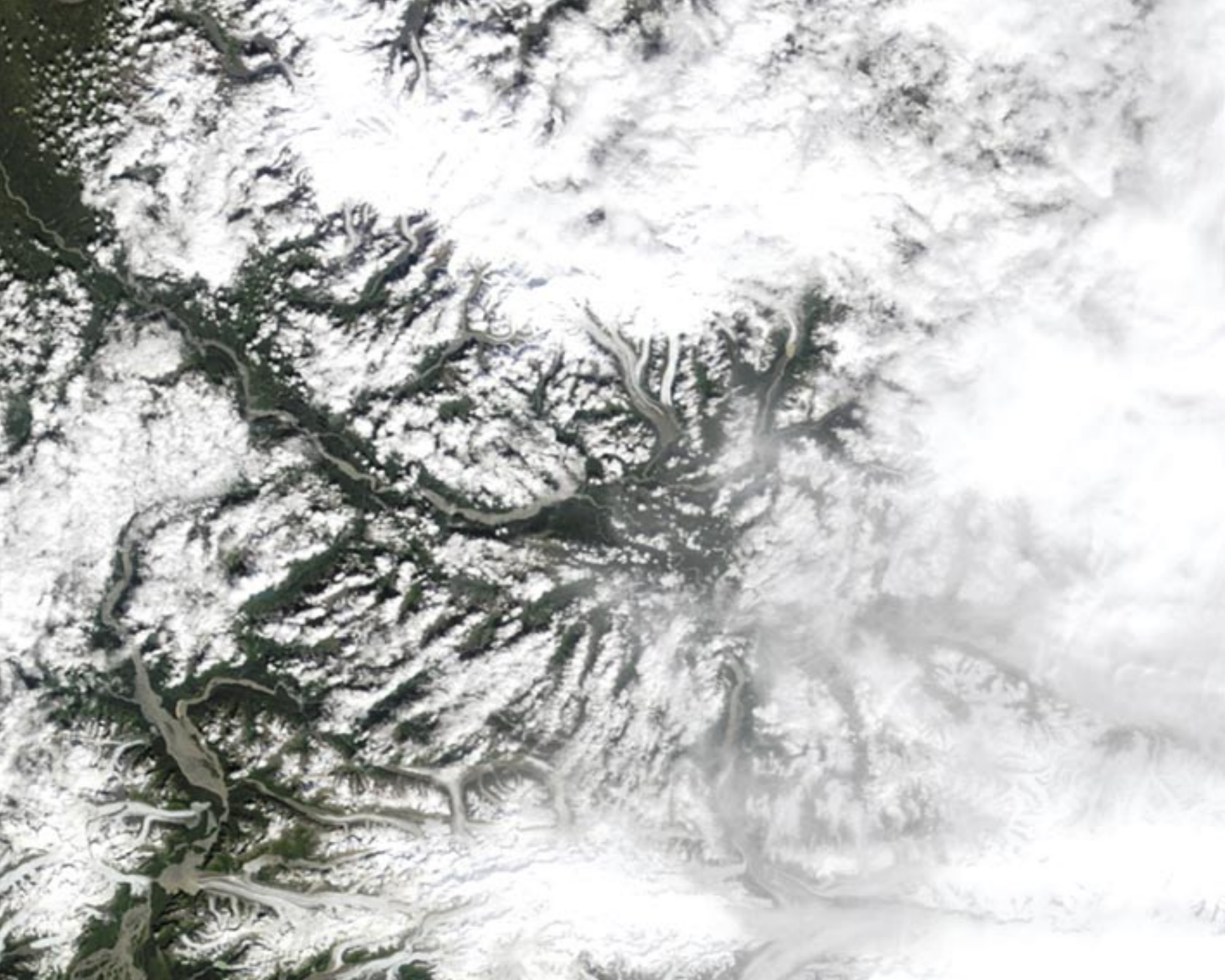
« Téléférique » que j'ai créé en 1999 avec Etienne Cliquet. Par les archives, j'ai montré ce que faisaient ces artistes ensemble, ce qui faisait ce groupe et sa sympathie, de mon point de vue. Téléférique était motivé par l'invention de nouvelles formes de diffusion sur Internet ou dans des espaces (activité on line par le téléchargement ou off line par les démos). Les démos, justement (du grec *demo* « peuple ») s'inscrivaient dans une critique de l'exposition en proposant des démonstrations, des composites de projets artistiques mêlant art et science, informatique et poétique, musique et programmation. Dans l'histoire des jeux et des médias, j'ai fait référence à la scène du « demomaking » des années 80, dont les nostalgiques d'aujourd'hui, continuent à historier toutes les productions artistiques et à faire des élections des meilleurs démos, rendues publiques, lors d'assemblées d'individus en réseau dans une salle dédiée (la plus célèbre encore aujourd'hui est l'Assembly finlandaise de plus de 120 membres). Dans Téléférique, nous avons fabriqué et auto-administré notre propre serveur, nous nous hébergions, comme quoi la notion d'habitation sur Internet, nous préoccupait déjà, d'autant plus que nous nous éloignons volontairement des coûteuses installations interactives vidéo de l'époque. Ces 4 années actives correspondaient aux utopies pirates des premières formes artistiques sur le réseau, entre la fin des années 90 et le tout début du troisième millénaire. Puis Internet est vite devenu le parfait miroir du capitalisme global. Pas de frontière, l'argent et l'information circulent librement, fidèlement aux règles du capitalisme. Artistes, utilisant ce nouveau média pour leur création, se sont trouvés face à un paradoxe tragique, donnant lieu à des législations privilégiant l'auto-surveillance des hébergeants (serveurs) sur les habitants (créateurs de contenus) d'une part et d'autre part à des formes invisibles d'investigation, résistances plus ou moins efficaces, symbo-

liques, avec les pirates électroniques (hackers). L'évolution rapide de cette épopée collective, fait participer tout acteur, actrice, à l'actualisation des connaissances juridiques, à une veille technologique. L'habitation sur Internet et les créations artistiques qui en découlent ont développé des médias tactiques. La création du collectif Téléférique venait d'un désir d'invention, de création d'espace et de connaissances technologiques, de solidarité, d'accompagnement, là où il y avait un vide dans nos écoles d'art. Depuis, celles-ci se sont équipées d'un coup d'outils performants, sans accueillir les concepts des artistes des décennies passées. Je ne devrais d'ailleurs pas en faire une généralité, car j'ai réussi à m'infiltrer sans piston, dans l'une d'elle (2001) et à donner des cours pratiques et théoriques sur les arts numériques, tout en les autopubliant sur Internet en temps réel. Mais force est de constater que le plus souvent « les étudiants se satisfont d'un peu d'email et de surf, sauvegardé dans un Intranet filtré et contrôlé » tandis que « l'art contemporain continue son boycott vieux d'une décennie des travaux des nouveaux médias dans les galeries, les biennales et les expositions comme la Documenta XI » et que « les universités sont toujours en train de créer leurs nouveaux départements sur les médias », dicit le théoricien des médias australien, Geert Lovink, dans son article écrit en 2003, « Un monde virtuel est possible : des médias tactiques aux multitudes numériques » traduit sur la revue en ligne Multitude, dont je laisse le lien direct ci-après, car il décrit un panorama critique des utopies virtuelles de ces dernières années. [...]

L'individu est une île, périmètre paradoxal de chair et de pensées qui s'inscrit dans le monde tout en lui demeurant étranger, coupé du continent des autres. En cherchant un espace qui m'était proche, une indépendance, un habitat,

Archives de Téléférique :
<http://www.seuqramainos.org/tele/tele.htm>
Collectif Téléférique :
<http://www.teleferique.org>
« <http://www.teleferique.org>, un collectif d'art numérique
en réseau » Mémoire de maîtrise d'histoire de l'art de Cécile
Vendrel, 2000/2001 :
<http://www.teleferique.org/stations/Vendrel/Memoire>
Article critique de Geert Lovink :
http://multitudes.samizdat.net/article.php3?id_article=1273

presque un habit, je me suis rapprochée de mon être et plus précisément de mon *être-là*. Mentalement j'ai construit un environnement d'après mes pensées les plus lointaines, jusqu'à ce que je m'en souviens assez. Il est question de mémoire fragile lorsque l'on convoque ou exploite le réseau Internet. La connaissance et sa perte font partie du même fatum. En remontant la pente de l'oubli, j'ai emmagasiné des écritures et subi des crashes disks. L'île de Seuqramainos est apparue et certains, certaines, m'en ont donné différentes définitions, d'après leurs propres souvenirs, d'après de réelles définitions, ou d'après leur imaginaire. L'île de Seuqramainos est devenue un lieu d'autoproduction, mon laboratoire expérimental, une sorte de nouvel atelier d'artiste (à moindres frais et extensible) et mon lieu de diffusion. Tout d'abord, lieu d'exil, puis île initiatique, démesurée, cryptée, difficilement accessible (son langage complexe induit son propre mode de protection), l'île de Seuqramainos est devenue viable, mais reste secrète. Je ne médiatise pas son adresse, prenant à rebrousse-poil le médium Internet de grande visibilité (en ne cherchant pas à tout prix l'indexation dans les moteurs de recherches, en évinçant les robots, les spiders du net). Pourquoi se compliquer la vie pour ne pas faire simple !? me disent certains net-artistes, fondant leur activité sur Internet, sur l'intérêt d'y être repéré facilement et d'avoir un maximum d'entrées. Mais, il n'y a pas de plus court chemin pour espérer comprendre l'île, il y a la mer des cultures à traverser et puis elle n'est tout simplement pas localisable, mais imag-inable, sans image univoque. Ce qui m'intéresse dans ce média (ou médium artistique) d'hypervisibilité, c'est justement de réussir à y vivre sereinement, presque retranchée dans le réseau afin de tenter une viabilisation. J'utilise alors, comme mode de communication, le bouche-à-oreille, je colporte l'existence de l'île de Seuqramainos comme un secret, une histoire racontée dans





le creux de l'oreille. Ceux qui y parviennent, ont vraiment envie de visiter l'île. Il faut entreprendre un long voyage pour aborder sur ses rivages. Ceux qui y débarquent par hasard se demandent s'ils sont les seuls à la découvrir, car ils n'en ont eu vent, d'autres n'y voient que du feu, trop pressés, quittent les lieux dès l'abordage, déçus par la complexité, le manque de lisibilité, de guide dans la navigation, de références usitées des net-artistes, des multimédia-récidivistes. Ces promesses de nouveau début peuvent décevoir, car trop arides, il faut y penser, et au contraire, ces commencements chaînés peuvent englotir le visit-clicqueur ou la visit-clicqueuse, qui de façon boulimique, attrapera l'envie d'en savoir plus. Initiatique, cette île voyage, constamment dans l'apprentissage et la transmission. Les paysages mentaux qu'elle génère forment un système (la systémique et la cybernétique, influencent mes différentes organisations ou perceptions de l'espace physique et psychique). [...]

Les premières histoires écrites par des interlocuteurs depuis une question énigmatique : « Qu'est-ce que pour vous Seuqramainos ? » avant que le site Internet ne soit mis en ligne, sans que ces proches choisis, du moment, ne connaissent l'existence de l'île. Certaines des définitions proposées ont été lues à haute voix. Les palindromes des auteurs se sont acoutumés à Seuqramainos. [...]

« Isolarii » est une autre de mes notes lue à haute voix pendant la conférence, parlant des isolarios, ces cartes des îles, archipels, imaginés par les cartographes du quattrocento au début du siècle. De façon poétique, j'imagine comment l'île de Seuqramainos sémiette ou se concentre comme un isolarii. Ce texte rassemble des questions ouvertes, des doutes sur la notion d'existence, sur l'autarcie, le solipsisme, la mons-

truosité et le paradisiaque que l'île évoque dans l'absolu, le merveilleux. Cette métaphysique tente de libérer de nouvelles dimensions dans l'esprit. « Isolarii » parle surtout de comment naît une œuvre et comment la regarde-t-on : est-elle visible ?

Note « Isolarii » : <http://www.seuqramainos.org/notes/isolarii.htm>

« Noosphère » est un film de 45 minutes environ, dont les 10 premières minutes ont été projetées et ont clôturé la conférence. Ce film vu d'en haut, survole des espaces de la terre, parfois en se rapprochant de la neige au pôle Nord, parfois en s'éloignant jusqu'à ne voir que les vaisseaux sanguins des fleuves d'un potentiel Sud. Il n'y a plus de notion de territoire. Tandis que les premiers sons (« Deep1, Deep2, Deep3 ») de l'album « Insonia inverno » densifient l'espace immersif de la projection - graves basses fréquences, vibration de la salle - et nous plonge dans des profondeurs, les images, elles, nous éloignent de notre condition terrienne d'être humain en nous élevant à hauteur d'avions.



Cela crée un volume, déployé par ces échelles sonores et imaginaires, un volume dans lequel nous lévitions entre être extérieur au monde, regarder notre planète de loin et être complètement en nous, sonder notre intériorité. Le mot Noosphère était déjà défini par ce que Pierre Teilhard de Chardin (philosophe et théologien) nommait dès 1930, une conscience planétaire, née de l'interconnexion de millions de pensées individuelles, l'espace des idées. Cette fine pellicule entourant la Terre, contiendrait à la fois toutes les connaissances de l'humanité et toute sa capacité de traitement de l'information. C'est dans les années 90 avec l'arrivée de l'Internet que cette idée est rendue plus perceptible. Un fournisseur d'accès a d'ailleurs choisi comme nom « Noos » (du mot grec signifiant esprit).

Vidéos : <http://www.seuqramainos.org/videos/videos.htm>

À la question posée comme thématique de cet atelier, avec les étudiants, habiter sur Internet ? J'y réponds, à ce jour, par une sphère de pensées, dont l'île de Seuqramainos en déploie la dimension.

Sonia Marques

Artiste enseignante aux beaux-arts d'Angers

Autres liens :

Note « Oikos Seuqramainos »

<http://www.seuqramainos.org/notes/oikos.htm>

Albums sonores « Insonia Inverno » et « Insonia Verão »

<http://www.seuqramainos.org/insonia/insonia.htm>

Images :

Images pages 24-25 et 26 tirées du film « Noosphère » (2004-DVD)
à partir de photographies de la NASA

Conférence « A posteriori » dans son intégralité :

<http://www.seuqramainos.org/conf/rennes.htm>

SPAREN SIE
SICH DOCH
DIE HÄLFTE
MIT

BRINGER
KATWURST

Weinkeller

KARSTA

MITWOHN
☎ 19 430
ZENTRALE
am HAUPTBAHNHOF

ICH WILL
SPASS

BILLIG
Brötchen
ab 0,14

GEWINNEN SIE EINEN
SHOPPINGTRIP NACH
NEW YORK

reisen

ICH WILL
SPASS

LICHT
SECHSTE LEIPZIGER MUSEUMSNACHT
Bei Nacht besuchen, scheinen viele Dinge etwas anders.

frei

Cécile Lemarchand

Eine deutsche Erfahrung

École des beaux-arts de Rennes
4ème année Communication

eine deutsche Erfahrung

Cécile Lemarchand

Habiter une ville inconnue, l'observer, y faire ses marques, se l'approprier en communiquant avec l'autre, étranger... Cumuler des images, des mots, des impressions, des ambiances sonores que l'on retransmet pour faire connaître certes de manière subjective, cette ville que l'on a adoptée. Sortir cette dernière de son contexte et la rendre plus présente et accessible par l'intermédiaire d'internet pour donner aux autres le moyen de découvrir Leipzig, "ma ville étrangère"...



ich
bin
Franzö-
sisch

Une expérience allemande

« Habiter un lieu, est-ce se l'approprier ? Qu'est ce que s'approprier un lieu ? À partir de quand un lieu devient-il vraiment vôtre ? »



Georges Pérec

À chaque changement de lieu, j'ai toujours cherché à me construire un nouveau "chez moi" en essayant de me créer de nouveaux repères, de connaître et de m'approprier ce nouvel environnement. Cela s'est traduit bien souvent par des errances, balades incertaines dans la rue, à l'affût de tout et de rien.

À Leipzig, au cours d'un voyage d'études, ma démarche fut un peu différente, sans doute en raison d'une confrontation plus importante à l'inconnu, du point de vue des moeurs et de la culture, mais surtout de la langue allemande que je connaissais à peine. Je me suis retrouvée devant une véritable difficulté pour m'exprimer, communiquer mes pensées les plus simples. C'est ainsi que j'ai commencé à "travailler mon langage".

L'image, pour qui sait regarder, facilite la compréhension et permet de mieux s'imprégner de la culture et du mode de vie du lieu étranger.

IMAGE et LANGAGE (Bild und Sprache) : c'est donc sur ces deux points que j'ai appuyé ma réflexion.

Eine deutsche Erfahrung est composé de plusieurs parties correspondant à mes axes de recherches (typographies, langage, photographies, images ...). Ce site est l'occasion de faire le bilan et l'inventaire de ce que j'ai appris et découvert à Leipzig, c'est en quelque sorte une manière de conclure mon expérience allemande.



Images graphiques

Au gré de mes déplacements, j'ai récolté de nombreux supports imprimés (carte com', flyers, prospectus, stickers...) qui témoignent de la richesse de la communication à Leipzig. Ainsi, j'ai constitué "un répertoire visuel" dans le but d'enrichir ma culture graphique et par la même occasion mon vocabulaire allemand. Ce fut également une façon de mieux m'imprégner du milieu culturel et artistique "leipzigois", et donc de mieux m'approprier cette ville.



Aller-retour

La Karl Liebknecht Strasse est la rue à ne pas manquer à Leipzig, c'est le quartier "alternatif" par excellence. C'est aussi le trajet que j'empruntais quotidiennement.

Je ne me lassais pas d'observer, à travers la vitre du tramway, cette rue aux multiples facettes et au caractère si particulier.



Je l'ai photographiée et en présente quelques extraits dans mon site.

Typoville

« Les lettres circulent dans la ville plus encore que les hommes. »

Marie-Claire Ropars-Wuilleumier

Les rues de Leipzig m'apprennent beaucoup en terme de langage. Je regarde tous ces mots qui me sont inconnus et par association d'idées, d'images, j'arrive à en déterminer le sens. J'acquiers un "vocabulaire visuel". Je dis "visuel" car c'est justement la représentation graphique de ces mots, c'est à dire la typographie, la couleur ou encore les formes utilisées, qui m'intéressent. Là encore j'ai constitué une collection personnelle ou plutôt un inventaire, mais cette fois par le moyen de la photographie.



Langage typographique

Communiquer de manière orale fut l'une de mes premières préoccupations. Il a fallu "trouver les mots", traduire, apprendre, répéter, empiler, répertorier, corriger, visualiser, écrire, assimiler... il a fallu jongler avec la grammaire au risque de tout mélanger, de tout inverser.

Le langage et les mots ont pris une dimension tellement importante que cela est devenu l'une des directions de mon travail de recherche. Cela se traduit par un travail de création autour du langage et de la typographie. Il s'agit avant tout d' "exercices de style", manipulant lettres et formes au gré de mon inspiration. Je reprends ce travail typographique réalisé sur papier et le rend interactif en créant une succession de petites animations typographiques et sonores. Le mot ou la phrase devient lisible et compréhensible au fur et à mesure, par la reconstruction et parfois grâce à l'intervention du spectateur. L'apprentissage du langage se fait par étapes. Cependant, le sens n'est pas forcément compris de tous puisqu'il s'agit de mots en allemand, le spectateur peut donc se retrouver dans ma situation : face à des mots incompris.

Photographies : Cécile Lemarchand

Captures d'images extraites du site <http://home.less.free.fr/cecile-lemarchand/>



Avec lui, elle évite sans attention la
taule.



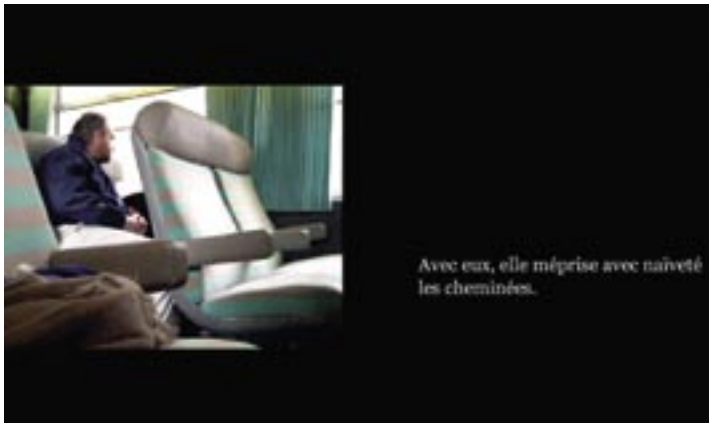
École supérieure d'art de Lorient
5ème année Art

Julien Leresteux
Attente-impatience

Attente impatience

« On ne regardera même plus, peut être, aux vitres du train. »

François Bon, *Paysage fer*



Attente impatience évoque l'univers du train, de son espace mouvant entre deux gares et de cet instant de solitude. Il est également une vision d'Internet et une proposition à la question : qu'est ce que « habiter Internet » ?

Le projet se présente sous la forme d'une vidéo (choisie aléatoirement à partir d'une base de données d'une vingtaine de vidéos) à laquelle vient s'associer une phrase (construite à partir d'un petit générateur de texte).

Une vidéo à gauche : le train roule, le paysage défile et le passager somnole.

Les vidéos de basse qualité rappellent les images de "web-cam". Ces images typiques du Web sont des fenêtres sur des univers exotiques ou quotidiens (images des rues new-yorkaise, de la laverie de mon quartier...). Elles émergent rapidement et viennent à disparaître du réseau aussi vite. Elles sont objets fuyant mon regard, tels les paysages vus d'un train.

À droite : une phrase, incohérente, semble s'être échappée d'une rêverie.

Devant nos yeux, le texte se génère automatiquement. Juxtaposé à la vidéo, il apporte un sens nouveau, parfois allant dans le sens de l'image, parfois le parasitant. Il est difficile de dire

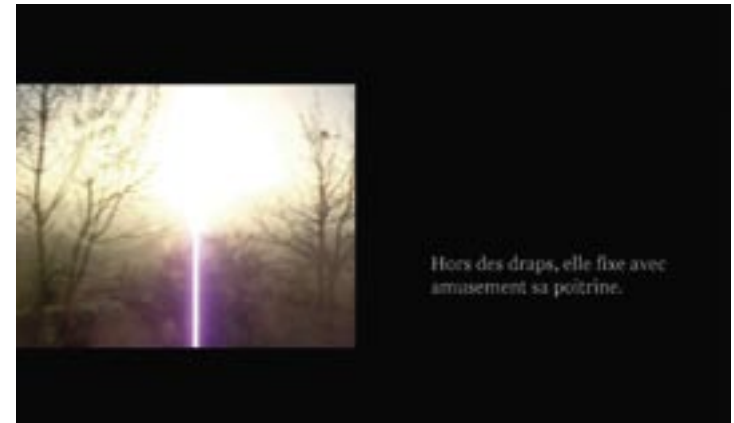
d'où viennent les phrases, qui en est l'auteur. Elles renvoient aux bribes de conversation que l'on peut lire sur les "chats". Ces morcellements de pensée me semblent bien souvent nés d'une génération spontanée, sans véritable origine. A mes yeux, ils sont, dans leurs formes d'apparitions et de disparitions, les doubles d'idées émanant d'un demi sommeil, ou plutôt d'une "demi-présence".

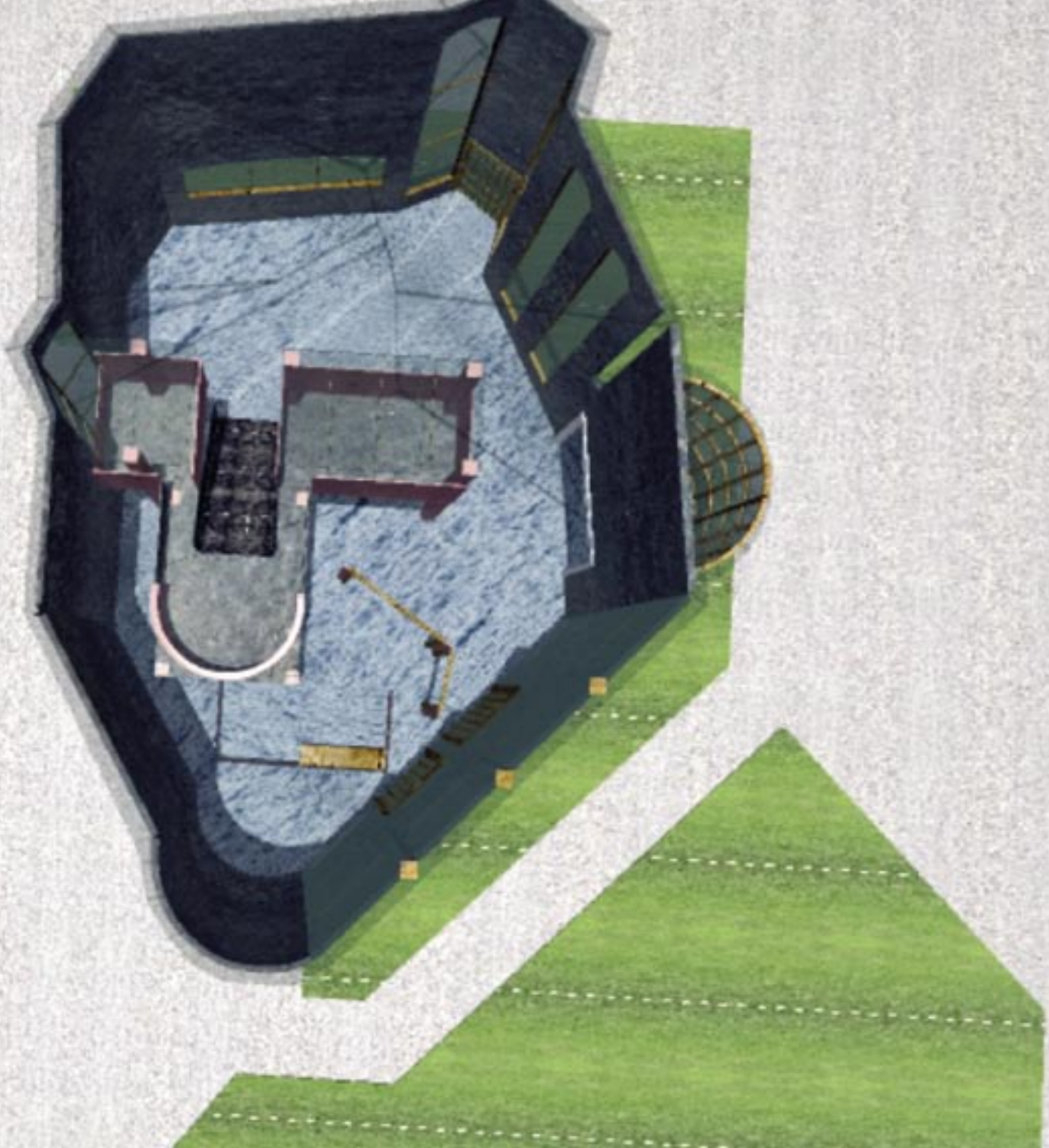
Ma manière de percevoir Internet m'a conduit ainsi à lui associer à un autre espace, celui du train. Le leitmotiv du projet « Habiter Internet » s'est transformé en : « Habiter le train ».

De nouvelles questions apparaissent :

- Peut on habiter un espace qui est celui du mouvement ?
- Peut on vivre un lieu sans aucune vue, mais avec un flux instable de milliers de fenêtres ?
- Peut on exister dans un éther de pensées ?

C'est-à-dire, peut on habiter le train Internet ?





Clémence Fontaine

Identurale

École des beaux-arts de Rennes
2ème année Art

Identurale

Le visage est composé d'une infinité d'éléments. Chaque visage est unique bien que l'on puisse retrouver des composants identiques sur plusieurs visages.



Ce qui crée et personnalise un visage ne tient pas uniquement à ses traits mais également aux expressions qu'il laisse paraître, qui s'en dégagent ; c'est pourquoi un visage reste unique.

On peut faire un rapprochement très net entre un visage et une architecture.

Le visage dégage une personnalité.

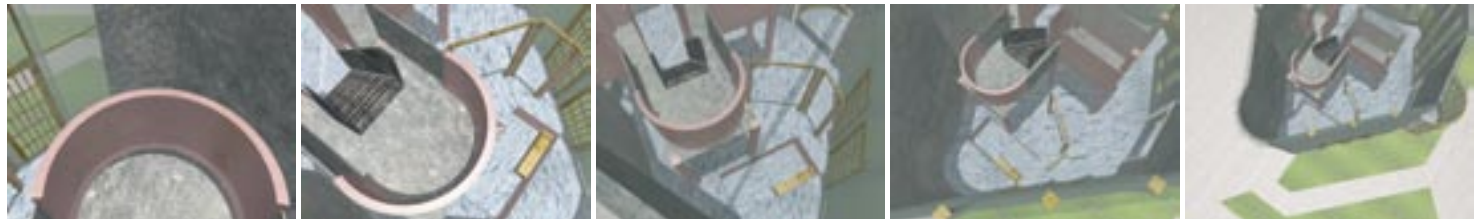
L'architecture dégage une identité, elle s'adapte un type de personne.

Créer une architecture sur le modèle d'un visage reviendrait à créer un espace propre et personnel à l'image d'un individu.

Dans cette architecture, on doit percevoir le visage qui s'y reflète comme un jeu de miroirs.

Il est donc tout aussi important de jouer tant sur un plan formel que perceptible.

L'objectif est de créer un espace intégrant des matériaux réels, propres à la personne concernée, ou bien de créer des volumes référencés sur ce visage.

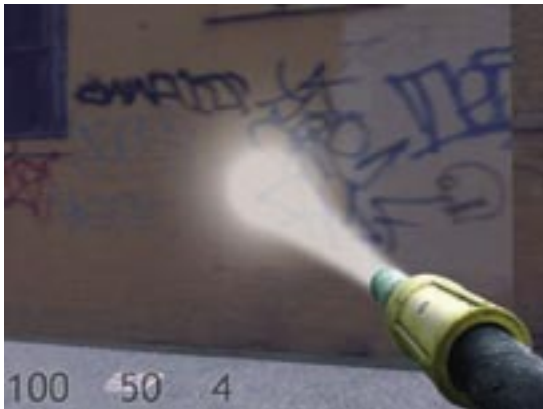




École des beaux-arts de Rennes
3ème année Art

Antoine Chrétien

Tags
Palenke



Tags

Cette idée de « Canon à mot » m'est venue lors d'une soirée de jeux en réseau, ces soirées où la sono est remplacée par un serveur et où le partenaire de danse est un ordinateur.

J'ai joué pendant deux bonnes heures, il m'arrivait de me détacher du jeu sans le quitter complètement ; j'écrivais alors sur les murs avec l'arme de petites phrases de la vie courantes qui sont les débuts d'une communication - et bien souvent la fin -.

Sous le modèle des jeux de combats en réseau, il est ici question de communiquer comme en discussion instantanée : la phrase tapée, elle est envoyée d'un clic au travers de l'arme qui ne tire plus des balles mais des lettres. Celles-ci retombées, il est alors possible de les récupérer pour former de nouvelles phrases.

Le but de ce projet n'est pas de créer véritablement un jeu, mais de réaliser une fausse capture d'écran qui laisserait croire qu'il existe.

De la même manière, « Effaceurs/Taggeurs » est un faux jeu vidéo mettant en scène des effaceurs et des taggeurs qui investissent une ville virtuelle.

Captures d'images extraites du site <http://g-a-m-e-s.over-blog.com>

Palenke

En me baladant dans ces mondes virtuels pour prendre des captures d'écran, je me suis senti tel un touriste avec son appareil photo.

À force de jouer on s'installe dans une solitude malade, on ne sort plus, cela devient une sorte de drogue. On dialogue avec soi-même. Pour parler de cette situation, les fausses cartes postales créées à partir des captures d'écran des jeux que je m'envoie à moi-même sont la plus juste des réponses. De plus, cette façon de voir les choses avec ironie autant sur soi-même que sur l'extérieur me plaît. J'ai volontairement pris des captures caricaturales des cartes postales "du bonheur, des vacances de rêves" qu'on a l'habitude de voir.



Salut Antoine

Je passe un agréable séjour en Palenque où le soleil est au rendez-vous. La région est magnifique. J'ai déjà visité de nombreux sites presque toujours enfouis dans une nature luxuriante. On peut apercevoir ici et là des temples et statues cachées. La faune ici est particulière parfois hostile. J'espère que tu te portes bien.

Je t'embrasse

Antoine

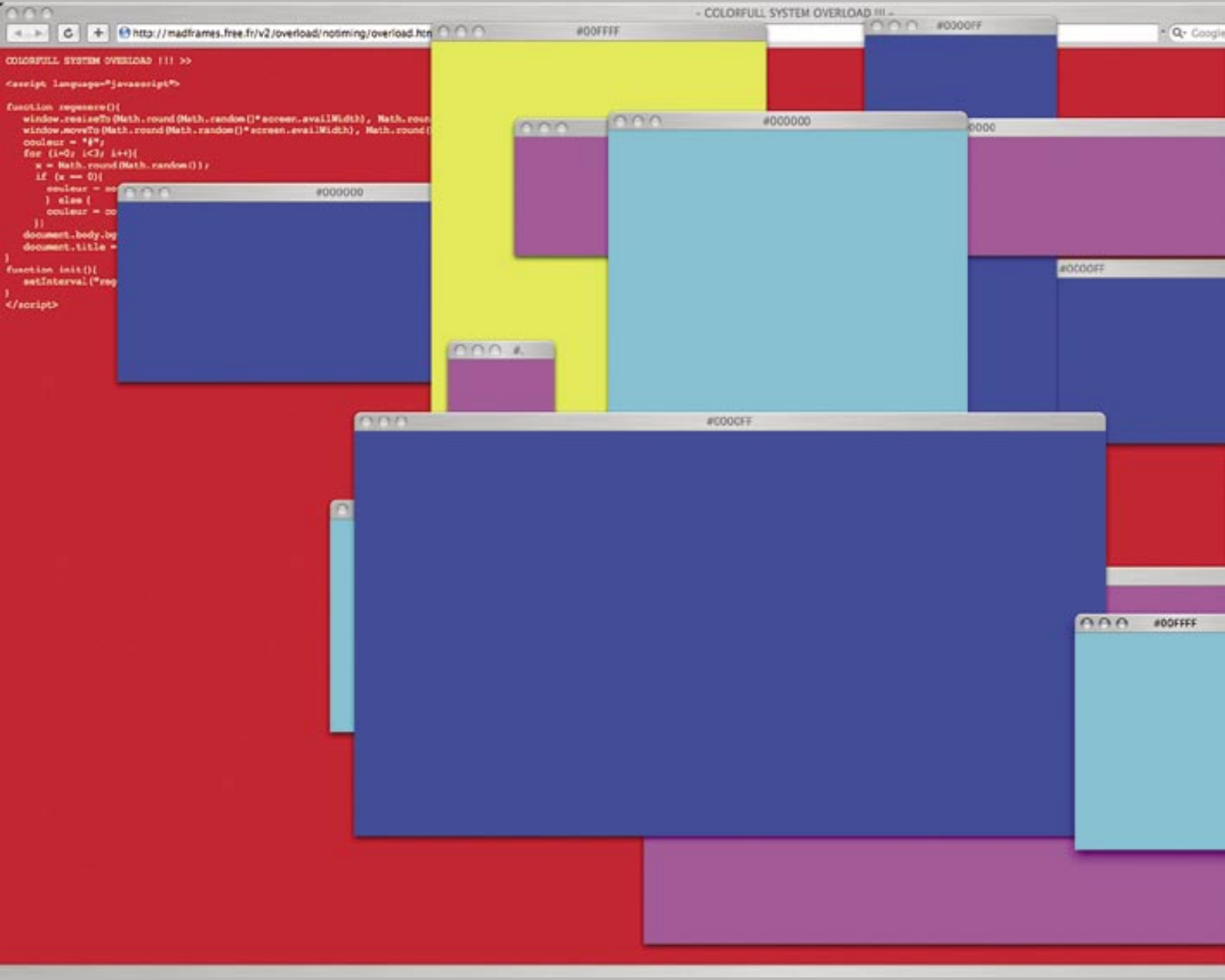
迷恋上网的影响有人认为，如果对上网行为产生快感，并沉浸其中，甚至成瘾，这就和药物、酒精等成瘾一样，会使人丧失时间感，循环往复，导致最后失去自制力。

烟瘾



Zhe Qin
Fumée

École des beaux-arts de Rennes
2ème année Communication



0000FULL SYSTEM OVERLOAD !!! >>

```
<script language="javascript">
```

```
function regenece() {  
  window.resizeTo(Math.round(Math.random()*screen.availWidth), Math.round(Math.random()*screen.availHeight));  
  window.moveTo(Math.round(Math.random()*screen.availWidth), Math.round(Math.random()*screen.availHeight));  
  couleur = "#F";  
  for (i=0; i<3; i++){  
    x = Math.round(Math.random()*screen.availWidth);  
    y = Math.round(Math.random()*screen.availHeight);  
    if (x == 0) {  
      couleur = "#000000";  
    } else {  
      couleur = "#0000FF";  
    }  
  }  
  document.body.bgcolor = couleur;  
  document.title = "COLORFULL SYSTEM OVERLOAD !!!";  
}  
function init() {  
  setInterval("regenece()", 100);  
}  
</script>
```



Gildas Paubert
Colorfull system overloaded

École des beaux-arts de Rennes
4ème année Art

Colorfull system overload

Le projet *Colorfull system overload* utilise un langage dit javascript qui permet entre autres de définir les propriétés d'affichage des fenêtres s'ouvrant dans un navigateur. Il s'agit d'une liste d'ordres exécutés au chargement de la page.

L'utilisation de ce code, servant habituellement à générer de petites fenêtres publicitaires appelée « pop up », est, dans ce projet, détournée ; elle modifie en effet, dans une moindre mesure, le contenu même des pages affichées.

Les ordres listés ici permettent, de manière aléatoire, de spécifier pour chaque fenêtre sa taille, son emplacement, sa couleur et son titre. L'indication de type « #FF00FF » correspond à un code hexadécimal, référence d'une couleur « Web ». Celle-ci est finalement affichée comme titre et devient le seul contenu de la fenêtre.

Les dernières lignes de code instaurent une boucle répétant inlassablement le processus et entraînant ainsi une instabilité de l'affichage, une avalanche de forme et de contenus colorés.

Le rythme de ce cycle (ici un cycle toutes les 10 ms) est paramétré de façon à ne pas pouvoir être atteint, les logiciels de navigation et écrans n'étant pas conçus pour une telle utilisation. L'exécution du code génère alors une succession d'incidents chaotiques, perturbant sa propre exécution, échappant au contrôle de l'utilisateur, offrant son autonomie au processus lui-même.

```
COLORFULL SYSTEM OVERLOAD !!! >>

<script language=»javascript»>

function regenere(){
    window.resizeTo(Math.round(Math.
random()*screen.availWidth), Math.
round(Math.random()*screen.availHeight));
    window.moveTo(Math.round(Math.
random()*screen.availWidth), Math.
round(Math.random()*screen.availHeight));
    couleur = «#»;
    for (i=0; i<3; i++){
        x = Math.round(Math.random());
        if (x == 0){
            couleur = couleur + «00»;
        } else {
            couleur = couleur + «FF»;
        }
    }
    document.body.bgColor = couleur;
    document.title = couleur;
}
function init(){
    setInterval(«regenere()», 10);
}
</script>
```



Le projet développé pour le workshop « Habiter l'internet » est partie d'un ensemble que j'ai appelé « Mad Frames », réflexion spécifique au medium internet et à une de ses formes particulières : le pop up. Mon interrogation se pose sur les relations contenu / contenant, ergonomie / perte de contrôle sur internet...

frame [*freim*] n. || 1 construction ; (fig.) système, plan. || 2 disposition (d'esprit) || 3 bâti, charpente; cadre. || 4 ossature; corps, taille, stature. || 5 *Constr. châssis; dormant, chambranle, pan (de cloison). || 6 cadre (de tableau). || 7 (fig.) cellule, case, fenêtre.

mad [*maed*] adj. || 1 (pers.) fou, dément, aliéné. || 2 (action) insensé, fou. || 3 (for, on) fou (de), passionné (de). || 4 furieux, furibond, exaspéré. || 5 (chien) enragé.



Monochrome Landscapes

Thomas Petersen

<http://www.crossover.dk/landscape/>



Blinkenlights

Blinkenlights

<http://www.blinkenlights.de>



Googlehouse

Marika Dermineur & Stéphane Dégoutin

<http://googlehouse.net>



Life a User's Manual

Michelle Teran

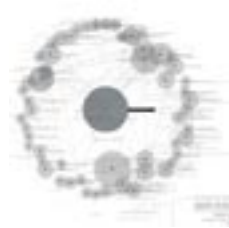
<http://www.impactonline.nl/box/life/>



Memory rich architecture, n°14 rêver

Maison nanotechnologique de demain

<http://www.horizonzero.ca>



Social circles

Marcos Weskamp

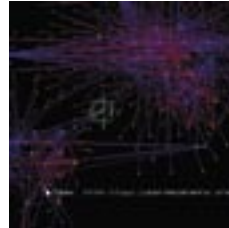
<http://marumushi.com/apps/socialcircles/>



The revolution took place in New York

Grégory Chatonsky

http://incident.net/works/revolution_new_york/



Webtracer

Nullpointer

<http://www.nullpointer.co.uk/~webtracer/>



Name Space

Name Space

<http://name.space.xs2.net>



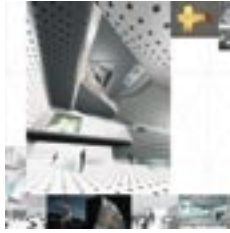
Timesquare

Reynald Drouhin

<http://www.squaretime.net>



View Point of View
Dominique Blais & Loris Gréaud
<http://www.viewpointofview.net>



MVRDV
MVRDV
<http://www.mvrdv.nl>



Sim City
Electronic Arts Inc.
<http://simcity.ea.com>



Rhizomatic Landscapes
Pierre Larauza
<http://www.variablemedia.org>



Last image of space
Grégory Chatonsky
http://dislocat.io-n.net/last_image_of_space/



Counter-street-art
Banksy
<http://www.we-make-money-not-art.com/counter-street-art/>



Buil Dings
Michaël Sellam
<http://incident.net/works/buildings/>



Cité invisible
Champ Libre
<http://www.champlibre.com/citeinvisible/>



Germerateur 2
Loic Horellou
<http://navigation.free.fr/germerateur/>

Variations / Variantes
Don Sinclair
<http://dataspace.finearts.yorku.ca/variations/>



Taxi
KRN
<http://incident.net/works/taxi/>

Ressources



On Earth as in Heaven

Jem Finer

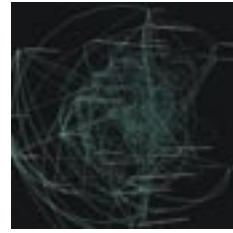
<http://www.daytodaydata.com/onearthasinheaven/>



The photographic-diary project

Jimmy Dwenns

<http://www.photographic-diary.com>



The Central City

Stanza

<http://www.thecentralcity.co.uk/centralcity/>



The Legible City

Jeffrey Shaw

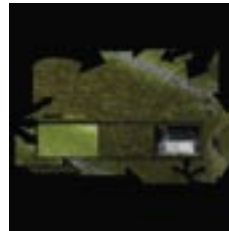
<http://jeffrey-shaw.net>



Timescape

Reynald Drouhin

<http://incident.net/works/timescape/>



Civilités

Agence Topo

<http://www.agencetopo.qc.ca/civilités/>



CultureMap

Andy Deck

<http://www.artcontext.org/cultmap/>



Silverelief / B-mu

François Roche

<http://www.new-territories.com>



Manhattan Timeformations

Brian McGrath

<http://www.skyscraper.org/timeformations/>

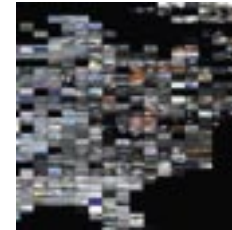


I/O/D : The Web Stalker

Simon Pope, Colin Green & Matthew

Fuller

<http://www.backspace.org/iod/>



Netlag

Pleix

<http://www.pleix.net>

Valence
Ben Fry
<http://acg.media.mit.edu/people/fry/valence/>



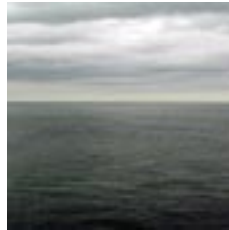
Nogoland
Stéphane Degoutin
<http://www.nogoland.com>



3 Minutes²
Naziha Mestaoui & Yacine Ait Kaci
<http://www.electronicshadow.com/3mn/>



Remont/Réparation
Philippe Dabasse
<http://www.tstype.net/remont/>



In time in space
Julie Morel
<http://campus.ensba.fr/paysage-intime/>

The Inhabitants
Marika Dermineur
<http://www.impaktonline.nl/database/inhabitants/>



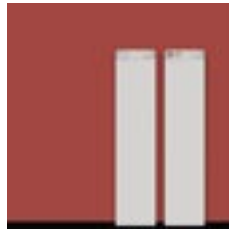
hlmhtml
Simon Boudvin & Johann Van Aerden
<http://www.synesthesie.com/cav/hlmhtml/>



Src
Reynald Drouhin
<http://incident.net/works/src/>



Stop Motion Studies
David Crawford
<http://www.stopmotionstudies.net>



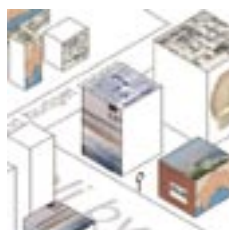
WTC
Jim Punk
<http://www.jimpunk.com/NYC/wtc/>



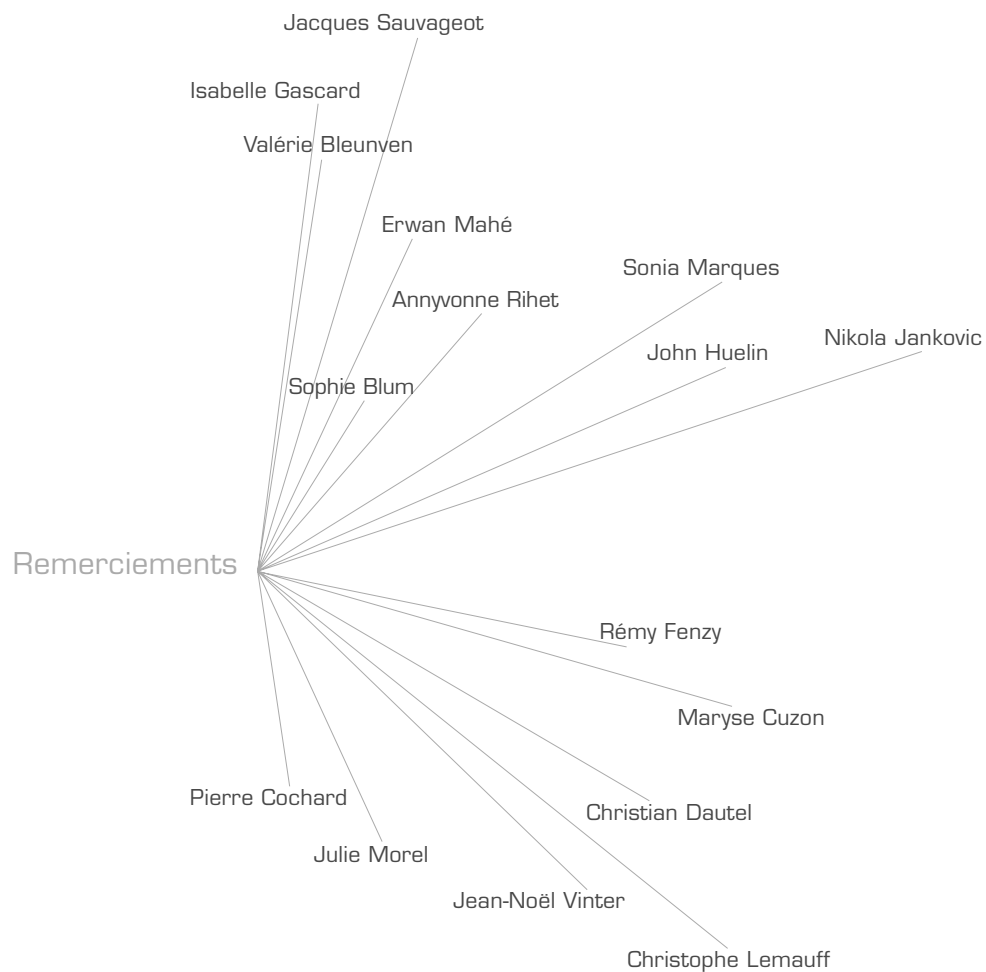
A suivre...
Kristina Solomoukha
<http://www.panoplie.org/ecart/kristina/>



Index of/
Emilie Pitoiset
http://www.be-tween.net/index_of/



Napoli by Google
T.N.O.
http://www.thenetobserver.net/projects/nap_google/napoli_by_google.htm



Coordination : Reynald Drouhin
reynald@incident.net
<http://reynald.incident.net>
<http://incident.net>

Conception graphique : Sophie Blum
sophblum@free.fr
<http://sophblum.free.fr>

Images et textes fournis par les étudiants

Impression : Compagnons du Sagittaire

N° ISBN : 2-908373-53-X

**{ Écoles supérieures
d'art de Bretagne**