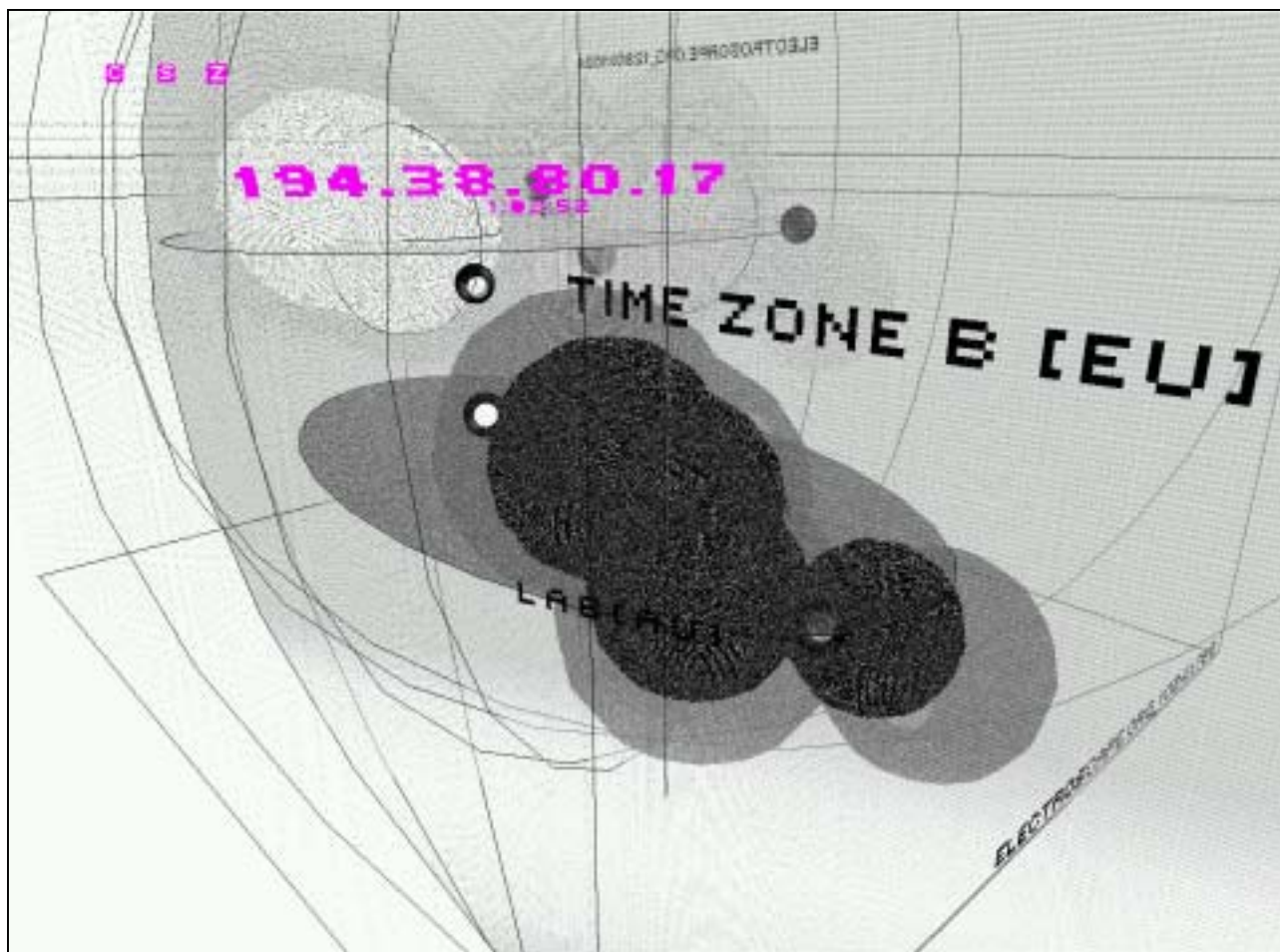


fabri c | ch vs LAB[au] //i n el ectroscape//

Si ggraph Art Gal lery, San Antoni o (TX), 21-26 j ui l l et 2002

+++++



fabri c | ch vs LAB[au] //i n el ectroscape//

by fabri c | ch

contact: christophe guignard
6, rue de Langallerie
ch - 1003 Lausanne

+4121 351 1020
christophe@fabri c. ch
www. fabri c. ch

el ectroscape. org

el ectroscape. org est une structure de producti on / gal eri e d' expositi on qui met en oeuvre des projets d' archi tecture, de desi gn et d' art él ectroni que.

Son pri nci pe de foncti onnement est de réuni r, à interval les régul iers, des groupes de personnes (archi tectes, desi gners, arti stes, etc.) en vue de créer un ensemble de projets autour d' un thème et d' un playground prédéfi ni s, puis d' exposer et di ffuser ces travaux tant sur i nternet que dans les lieux (musées, places publ i ques, espaces pri vés, etc.) où **el ectroscape. org** se dépli e.

Le **terri toi re di gi tal** , thème généri que d' **el ectroscape. org**, offre un envi ronnement théori que et *physi que* aux projets. Il émane d' une réfl exi on cri ti que sur notre uni vers contemporai n transformé par la technologi e, sur l' archi tecture augmentée, sur le statut du corps et son i nteracti on avec les machi nes, sur les répercussi ons de cette mutati on des modes de créati on/producti on/di ffusi on dans le domai ne de la musi que, du desi gn, de l' archi tecture.

Dans ce **terri toi re di gi tal** , **fabric | ch** a créé un envi ronnement 3D accessi ble par i nternet qui sert de base aux projets. Cet envi ronnement est composé de zones attri buées aux di fférents parti ci pants. Chacun i ntervi ent à di stance pour transformer une ou pl usieurs zones et ainsi al téral er la structure même d' **el ectroscape. org** pour créer une nouvel le archi tecture.

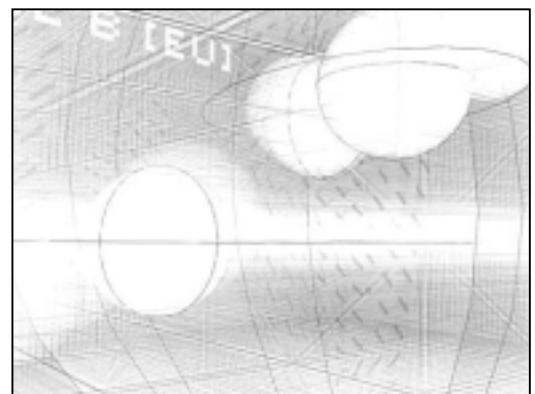
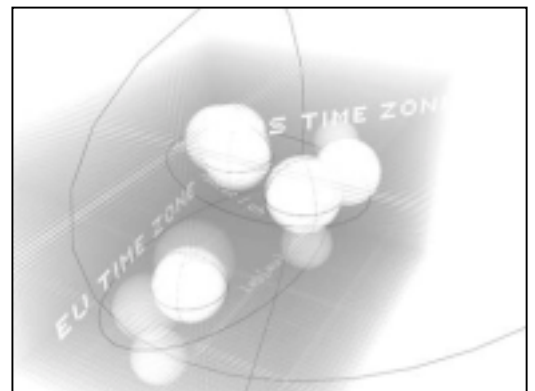
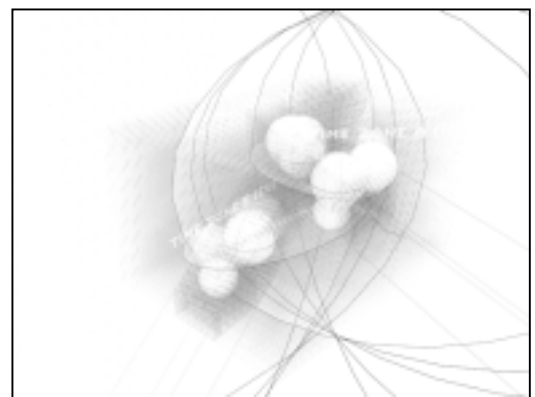
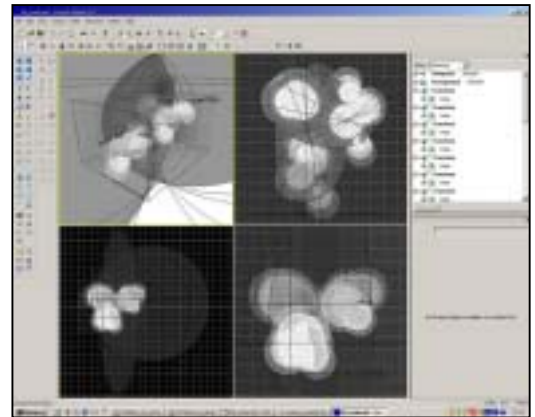
Tant la créati on du projet que sa vi si te peut se fai re seul ou à pl usieurs grâce à une technologi e mul ti - uti l i sateurs conçue par **fabric | ch**:

rhi zoreal i ty. mu. Celle-ci permet aux personnes connectées d' i nteragi r en temps réel dans cet envi ronnement 3D (XML, VRML, X3D) et de modi fi er à di stance l' espace di gi tal ou physi que.

el ectroscape. org se si tue ainsi à la fois dans l' uni vers di gi tal et dans le monde physi que pui squ' il exi ste sur le réseau et trouve des extensi ons dans le réel par le bi ai s d' i nstall ati ons/proj ecti ons modul ables.

Bi en pl us que d' être une gal eri e d' expositi on vi rtuelle dans laquell e on "accrocherai t" des œuvres, **el ectroscape. org** est une œuvre en soi , un véri tabl e espace de créati on contemporai n, sorte de **mi cro/macro archi tecture**, qui trouve sa place dans de nouvel les matéri al i tés.

onl i ne: <http://www.el ectroscape. org>



espace open source

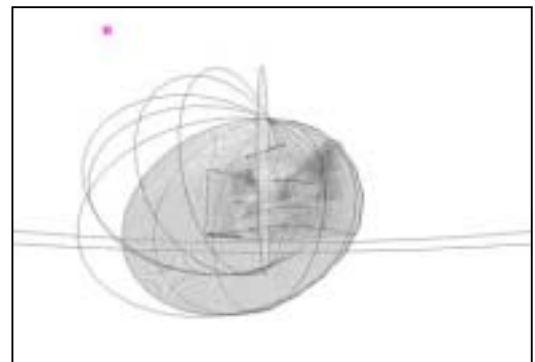
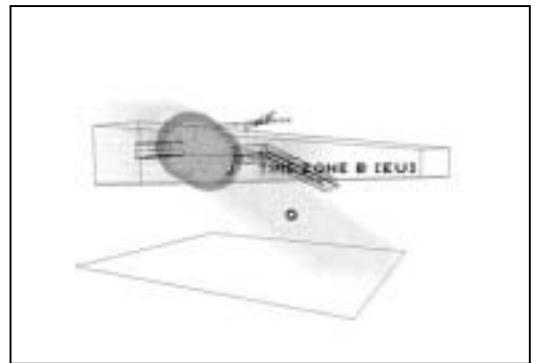
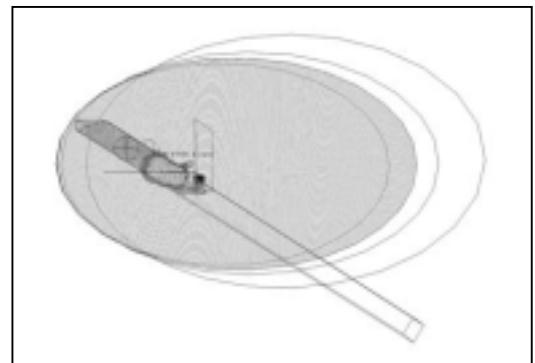
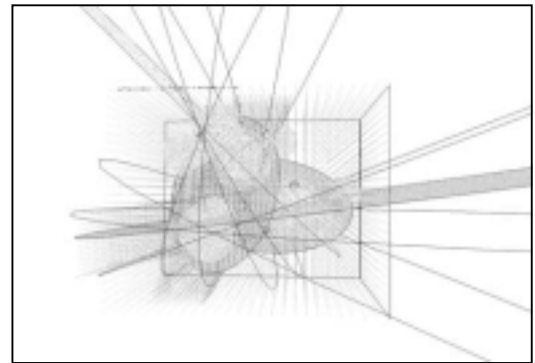
el ectroscape.org prend en compte le fait que nous ne vivons plus dans le même environnement, que notre monde physique est de plus en plus transformé/al téré/i nformé par des éléments impalpables fictionnels, conceptuels et (souvent) numériques, que notre corps enfin, dispose de plus en plus d'extensions, voire de prothèses qui lui offrent de nouvelles fonctionnalités, de nouvelles possibilités d'interaction avec son environnement, de nouvelles formes de présence.

Nous sommes en train de quitter définitivement l'ère industrielle, de transformer radicalement notre relation au monde, à la société, au territoire, à l'architecture. Nous entrons dans une nouvelle réalité au statut encore mal défini [pourrions-nous l'appeler encore une fois *recombinate*?], mais où la complexité de l'espace qui nous entoure a considérablement augmenté, où n'existe plus de *nature* encore vivante.

Quotidiennement, nous sommes les témoins de cette nouvelle condition. Combien de personnes se promenant dans la rue dialoguent, oralement ou par SMS, sur leur téléphone portable? Combien de participants à des jeux massivement en réseau? Combien de communautés électroniques sur le réseau? Combien de postes de télévisons branchés sur les mêmes programmes? Ne font-ils pas partie d'un espace parallèle fait d'ondes électromagnétiques, d'idées, de sons, un espace mental et virtuel à la fois. Espace mixte entre intérieur/publié/extérieur/privé, urbanisme médiatique, espaces simulés, corps simulés, réalité augmentée, actions globales/transversales, espaces multi-fictionnels, ubiquité, architecture de l'information, etc.

Cet espace artificiellement informé, transformé, cet environnement technologique, offre sans doute autant de nouvelles possibilités, de nouveaux enjeux qu'il pose de questions aux architectes contemporains. Comment procède-t-on à la *mise à jour* (au sens logiciel) d'un espace? à quelle fréquence? Doit-on acheter une licence à Microsoft pour cela? Ce qui nous conduit à poser la question de la propriété de cet espace. A qui appartient-il? à une compagnie? à une communauté publique/privée? Et qu'en est-il d'un espace *public* lorsqu'il est *augmenté* de technologies? Doit-il disposer d'une licence publique/open-source? Un espace GNU? C'est probablement nécessaire, bien que la question ne se pose pas encore souvent...

Telles sont aujourd'hui les questions d'espace qui se posent aux architectes, dans un environnement technologique. Questions sur l'espace public, sur l'espace privé, au sens large. Même si cet espace n'est pas *visible*, il s'agit d'un véritable enjeu qui touche le territoire, au-delà du spectre de lumière si tué entre 395 et 509 nm, une question pour les architectes électroniques.



microarchitecture

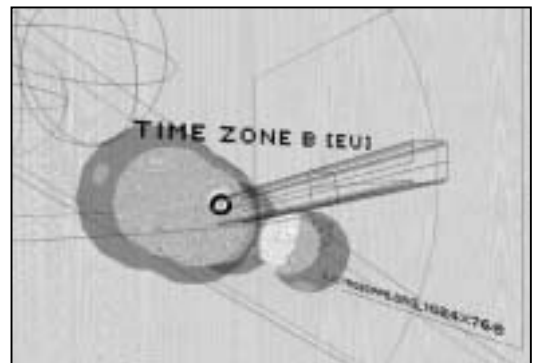
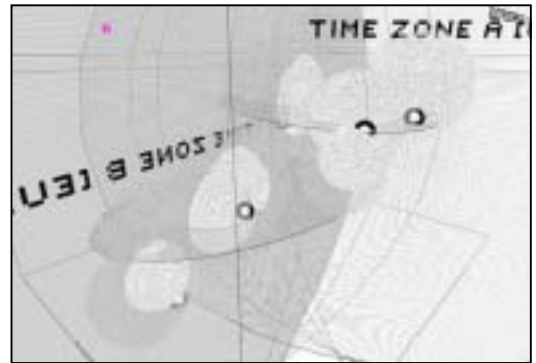
Aujourd'hui, déjà, nous pouvons percevoir un espace simulé/stimulé par le biais d'artefacts technologiques ou de substances chimiques [que penser d'espaces pharmaceutiques ou hallucinogènes?]. Nous pouvons également manipuler l'espace physique en transformant par des apports/appauvrissements technologiques ses qualités et quantités d'informations. Ceci, sans que ne pose encore de manière claire la question du statut de cet espace augmenté, de sa liberté, de sa propriété. Est-ce que quel qu'un enregistre les événements de cet espace informatif? en vue de faire du *profiling* des habitants/visiteurs/utilisateurs d'un lieu? et si c'est le cas, à quel dessein? A qui appartiennent l'air, les ondes, l'information de l'espace dans sa globalité? A une compagnie de télécommunication ou à l'état? public ou privé? Les deux?

Pour explorer et expérimenter ces nouveaux espaces, pour questionner ces enjeux, **fabric | ch** a conçu avec **el electroscap.org** une **microarchitecture**: espace/information/structure/architecture mobile générée par ordinateur qui englobe l'ensemble des participants au projet et rend possible l'émergence de nouveaux types de lieux, de nouvelles collaborations. **el electroscap.org** est ainsi à la fois *softspace/conceptware* téléchargeable et espace de performances d'architectures électroniques, volume d'exposition digital et lieu de création partagée open source.

Le principe d'action d'**el electroscap.org** est de structurer l'espace [réseau] par addition/soustraction d'information/énergie, en diffusant un espace mobile téléchargeable. Cette architecture peut être locale ou trans-territoriale, sa présence *infra* ou *ultra*, son échelle *micro* ou *macro* selon la configuration et le mode d'interaction avec l'espace physique que l'on met en œuvre. Addition/soustraction d'information/énergie: une action essentielle si basique, si primitive dans notre environnement technologique quotidien.

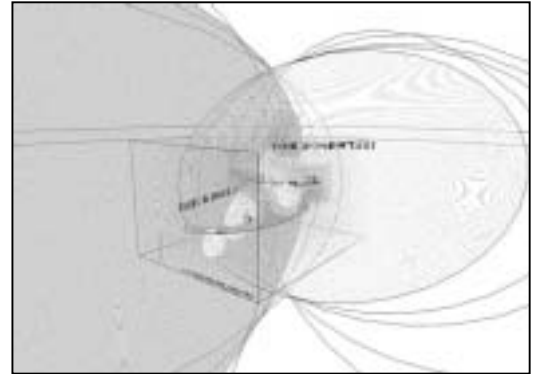
Attitude *less {and/or} more*...

Après **an [e-body]**, **La_Fabrique**, **_knowscape**, **i-weather.org**, **fabric | ch** est désormais augmenté, hybridé, mixé avec une autre de ses prothèses architecturales: **el electroscap.org**. C'est un nouvel espace de travail conceptuel, critique, expérimental, un playground mobile pour **fabric | ch**, sa première **microarchitecture**, qui lui permet de poser les questions énoncées précédemment.

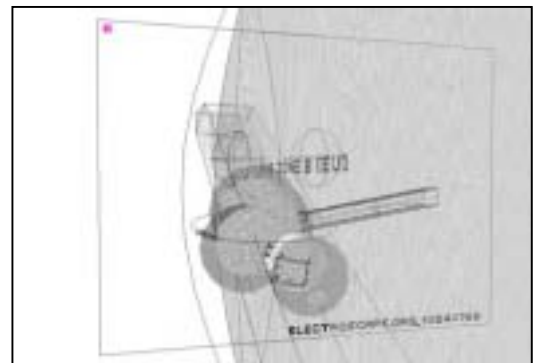


el ectroscape_001

el ectroscape.org sera offi ci el l ement i nauguré à l ' ouverture de Si ggraph 02 à San Antoni o (USA), l e 21 jui llet prochain. Plus de 40000 personnes sont attendues à Si ggraph, l a pl us i mportante mani festati on consacrée aux nouvel les technol ogi es de l ' i nformati que graphi que tel les que l a réal i té vi rtuelle, l e jeu et l a 3D i nteracti ve.

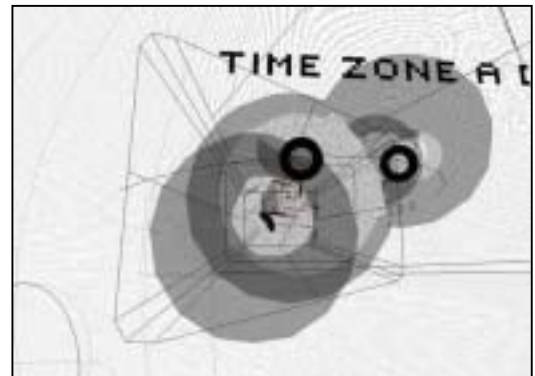


A cette occasi on, une performance de créati on partagée en 3D aura l i eu durant 5 jours entre **fabri c | ch** et **LAB[au]**. Cet **el ectroscape_001** est inti tul é **fabri c | ch vs LAB[au] //i n el ectroscape//**.



Le **terri toi re di gital** est l e thème généri que de cette premi ère **mi cro/macro archi tecture**. Les questi ons l i ées à l ' archi tecture él ectroni que font parti e du contexte théori que de ce proj et.

En i ntervenant à l ' i ntérieur et sur l a structure préexi stante d' **el ectroscape.org**, l ' obj ecti f du proj et est d' i nventer une terri tori al i té mutante, un espace composé de deux fuseaux horai res et de quatre l i eux, un espace *entre* les parti ci pants, *entre* physi que et bi nai re. Quel s sont l es nouvel les mêmes? Quel s schémas, quel les stratégi es i nédi tes, quel les archi tectures sont à construi re pour ces terri toi res hybri des? Depuis ce nouvel espace, **fabri c | ch** et **LAB[au]** entendent proposer des nouvel les possi bi l i tés de desi gn, d' archi tectures mi xtes, de *mi cro/macro archi tectures*.



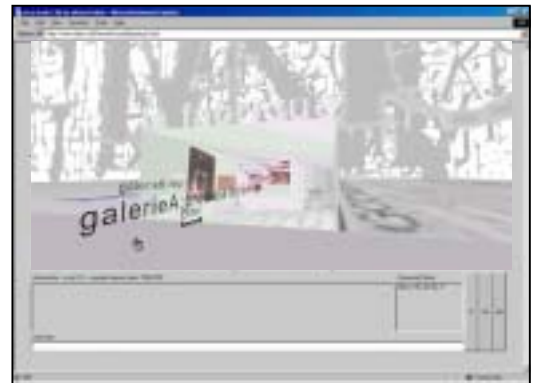
Les deux groupes d' archi tectes él ectroni ques parti ci pent à di stance physi que et temporel le à cette performance. Christi an Babski et Patri ck Kell er de **fabri c | ch** pi lotent l e proj et depuis San Antoni o, Manuel Abendroth, du collecti f **LAB[au]**, sera connecté depuis l a gal eri e Chromozone à Berl i n, Stéphane Cari on et Chri stophe Gui gnard, restés à Lausanne, i ntervi ennent depuis l ' ateli er de **fabri c | ch**, alors que Jérôme Decock, Alexandre Pi ennevaux et Carl Desmedt travail l eont depuis l ' ateli er de **LAB[au]** à Bruxel les. Afi n de termi ner l e proj et l e 26 jui llet, l es di fférents fuseaux horai res sont expl oi tés pour créer un work i n progress de 16 heures par jour.

Comme **el ectroscape_001** est construi t dans un envi ronnement 3D mul ti -uti l i sateurs, l e travail de chaque groupe peut être sui vi en temps réel depuis l e si te <http://www.elctroscape.org>. Pour cela, i l suffi t de se connecter au monde 3D pour assi ster l ' évol uti on du proj et tout en di al oguant en di rect avec les auteurs ou de sui vre chaque équi pe sur son l i eu de travail grâce à quatre webcams. Il est égal ement possi bl e aux vi si teurs de l a Si ggraph Art Gal lery à San Antoni o et de l a gal eri e Chromozone à Berl i n d' assi ster sur des écrans de projecti on à l a créati on de cette archi tecture mi xte, réel le/vi rtuel le.

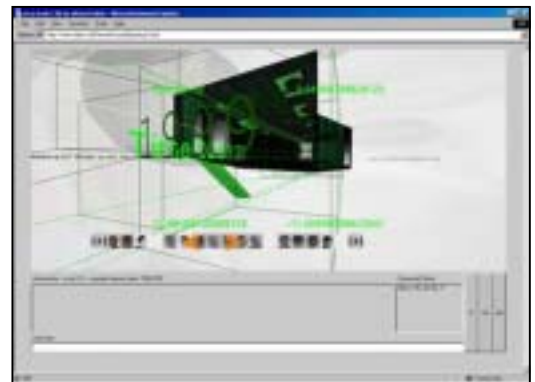


La_Fabri que | el ectroscape

el ectroscape.org est une évol uti on d' un projet si mi lai re antéri eur i nti tul é **La_Fabri que**. Ce projet, créé en 2000 par **fabric | ch**, en partenari at avec **Canal +**, étai t une premi ère tentati ve de créer un lieu sur le réseau qui i nterroge di fférentes facettes des mondes vi rtuel s sans chercher à dupli quer la réal ité mai s en i nventant de nouveaux paradigmes.



La_Fabri que, *gal eri e/fi le system* él ectroni que, avai t pour but d' agi r comme révélateur d' espaces et d' atti tudes par rapport à cette noti on de **terri toi re di gi tal** en donnant la parol e à des personnes d' hori zons di vers (archi tecture, réal ité vi rtuel le, art di gi tal , vi déo art, musi que él ectroni que, sci ences, phi losophie, li ttérature, etc.). Ai nsi , aussi bi en des spéci al istes des mondes numéri ques que des néophytes de la réal ité vi rtuel le ont été convi és à parti ci per à l' une des troi s exposi ti ons qui ont été organi sées à ce jour.



La_Fabri que00 // prothèse di gi tal e

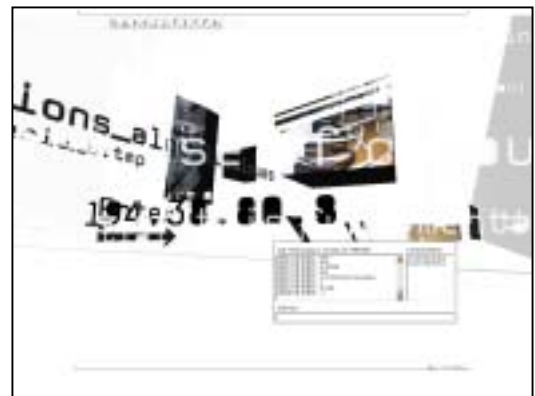
sélecti on à web3D 2000 (San Franci sco, USA)
Go l den Lasso Award, catégo ri e Art

La_Fabri que01 // i ntéri eurs recombina nts

sélecti on à Si ggraph 2000 (New Ori eans, USA)

La_Fabri que10 // mani pul ati ons al gori thmi ques

Dans chacune de ces *Fabri ques* bi nai res, l es parti ci pants ont été confrontés à un envi ronnement 3D créé par **fabric | ch**, un nouveau type de lieux i ssu d' une concepti on du réseau et des espaces numéri ques comme émergence d' une réal ité recombini ée: une réal ité physi que augmentée de couches d' i nformati on, la noosphère s' aj outant à la bi osphère. Chaque projet étai t ai nsi amené à prendre posi ti on face à cette archi tecture mi xte soumi se à des loi s quasi darwi ni ennes d' autosélecti on à l' i ntéri eur de laquel le l es valeurs homme / nature / machi ne / i nformati on étai ent ni vel ées et mélangées.



Questi onnée dans la séri e **La_Fabri que00/01/10**, cette nouvel le réal ité est à présent i nterrogée comme *el ectroscape*: terri toi re di gi tal , paysage él ectromagnéti que, mi croarchi tecture, espace mul ti fi cti onnel , dataspace, archi tecture di ffusée, el ectrosmog, etc.

onl i ne: http://www.fabric.ch/La_Fabri que



fabri c | ch vs LAB[au] //in el ectroscape//

Si ggraph Art Gal lery, San Antoni o (TX), 21-26 j uil l et 2002

+++++

fabri c | ch



fabri c | ch, atel ier d' archi tecture él ectroni que, conçoit et réal i se des proj ets qui mi xent archi tecture, desi gn, réseau, technol ogi es de communi cati on mobi le, 3D i nteracti ve et terri toi re di gi tal .

Les membres de **fabri c | ch** responsabl es d' **el ectroscape.org** sont:

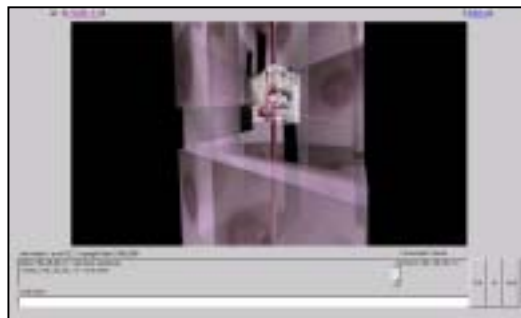
- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| Patric k Kel l er | archi tecte EPFL |
| Chri sti an Babski | i ngéni eur en i nformati que |
| Stéphane Cari on | i ngéni eur tél écom |
| Chri stophe Gui gnard | archi tecte EPFL |

Exposi ti ons nati onal es et i nternati onal es:

2002

- +++ Insti tute of Contemporary Art, London
exposi ti on de **_knowscape** à l' Insti tute of Contemporary Art, London
<http://knowscape.fabri c.ch/knowscape>
 - +++ Web3D Art 2002
exposi ti on de **_knowscape** au Web3D Art 2002
<http://knowscape.fabri c.ch/knowscape>
 - +++ Numer 02, Centre Georges Pompi dou (Beaubourg), Pari s
présentati on de **La_Fabri que**
http://www.fabri c.ch/La_Fabri que
 - +++ bl ac (beau local d' art contemporai n), Bruxel l es
présentati on de **_knowscape**
<http://knowscape.fabri c.ch/knowscape>
 - +++ La_Fabri que10
espace di gi tal expéri mental mul ti -uti l i sateurs,
exposi ti ons temporai res dédi ées à l' art di gi tal 3D et à l a réal i té vi rtuel l e
http://www.fabri c.ch/La_Fabri que10
- #### 2001
- +++ Space Desi gn: Li fe i n Zero Gravi ty
exposi ti on de **i -weather.org** au Museum für Gestal tung de Zuri ch
en col l aborati on avec Décosterd & Rahm, associ és
<http://www.i -weather.org>

fabri c | ch (sui te)



2000

+++ VRML ART 2000

envi ronnement mul ti -uti li sateurs,
modé l i sati on 3D et espace sonore
exposi ti on de **an [e-body2.0]** l ors de VRML ART 00 à San Franci sco (USA)
[http: //www. fabri c. ch/El ectroArt](http://www.fabri c. ch/El ectroArt)

+++ La_Fabri que00

espace di gi tal expé ri mental mul ti -uti li sateurs,
exposi ti ons tempora i res dédi ées à l 'art di gi tal 3D et à la réali té vi rtuel le
Go l den Lasso Award au Web3D 2000, San Franci sco (USA)
pri x de la mei lle ure œuvr e de réali té vi rtuel le catégo ri e « Art »
[http: //www. fabri c. ch/La_Fabri que00](http://www.fabri c. ch/La_Fabri que00)

+++ La_Fabri que01

espace di gi tal expé ri mental mul ti -uti li sateurs,
exposi ti ons tempora i res dédi ées à l 'art di gi tal 3D et à la réali té vi rtuel le
[http: //www. fabri c. ch/La_Fabri que01](http://www.fabri c. ch/La_Fabri que01)

+++ Val enci ennes 2000

exposi ti on de **La_Fabri que11** en col l abora ti on avec LAB[au]
[http: //www. fabri c. ch/La_Fabri que](http://www.fabri c. ch/La_Fabri que)

+++ ISEA 2000, Forum des i mages, Pari s

exposi ti on de **La_Fabri que00** et **an [e-body2.0]** à ISEA 2000, Pari s
[http: //www. fabri c. ch/La_Fabri que00](http://www.fabri c. ch/La_Fabri que00)
[http: //www. fabri c. ch/El ectroArt](http://www.fabri c. ch/El ectroArt)

1999

+++ VRML ART 99 – EMAF 99

recher che en ani ma ti on temps réel , modé l i sati on 3D et espace sonore
exposi ti on de **an [e-body]** l ors de VRML ART 99 à Paderborn, Al l emagne
pui s à L' European Medi a Art Festi val d' Osnabrü ck, Al l emagne.
[http: //www. fabri c. ch/Buzz](http://www.fabri c. ch/Buzz)

+++ Pi xel , Pri nts, Pi gment e (Kunstmuseum de Berne, Musée de l a communi cati on, Berne)

exposi ti on dédi ée à l 'évol uti on du médi a dans l 'art,
présenta ti on des proj ets **an [e-body]** et **an [e-body2.0]**
[http: //www. fabri c. ch/Buzz](http://www.fabri c. ch/Buzz)
[http: //www. fabri c. ch/El ectroArt](http://www.fabri c. ch/El ectroArt)