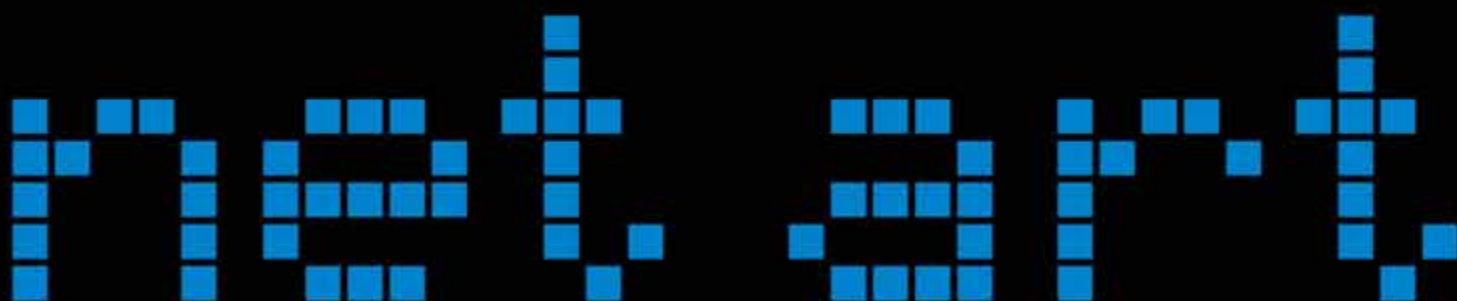


mcd®

MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

#69

décembre - janvier - février 2013



WJ-SPOTS#2 : Les artistes s'emparent du réseau / Artists take over the network

Glitch art
Tactical media
Generative art
Memes
Google art
Media hacking
Pop net art
Software art
Digital folklore
Machinima
Web art
Hacktivism
Code art
Ascii art
Facebook art
Locative media
Telematic art
Network performance
Seapunk
New Aesthetic



NOUVELLE SAISON MUSICALE Ina GRM

multiphonies

grm 12/13

11+12 janvier 2013
GENÈVE / Casino Théâtre

PRÉSENCES
ÉLECTRONIQUES
GENÈVE (3^e édition)

24+25+26+27 janvier 2013
PARIS / MPA Auditorium Saint-Germain

AKOUSMA

5+6+7 avril 2013
PARIS / Le CENTQUATRE

PRÉSENCES
électronique





Olia Lialina "Agatha Appears"
(1997)
<http://art.teleportacia.org/>

CHERCHEURS D'ART : LES PÉPITES DE LA TOILE

S'il vous arrive, au détour d'une rue, d'être fasciné par une œuvre de street-art, les artistes du Net devraient aussi vous surprendre quand vous surfez sur la toile. Le réseau est devenu un espace de création incontournable où l'on peut découvrir de l'art visuel et sonore, génératif, interactif, des œuvres collectives, des dispositifs de téléprésence... Les artistes utilisent et détournent les navigateurs, les réseaux sociaux, les moteurs de recherche, la géolocalisation, les logiciels, le code.

58 web-artistes exposent dans ce numéro leurs points de vue sur la création en réseau et vous livrent leur playlist de sites Internet de référence. Cette photographie instantanée du Net Art est la deuxième publication de MCD consacrée à cette mouvance artistique, avec Anne Roquigny comme rédactrice en chef invitée. WJ-Spots#1, avait déjà réuni les témoignages de plus de 40 personnalités : artistes, critiques, chercheurs, commissaires artistiques, hackers...

L'histoire et le futur de l'art sur Internet. Tous ces intervenants vous invitent à la découverte des œuvres emblématiques de la création en ligne, et partagent leurs réflexions sur les évolutions rapides de l'art en réseau. En couverture, *Agatha Appears* d'Olia Lialina, est une œuvre de 1997 qui raconte l'histoire d'Agatha, perdue la nuit dans une grande ville. Elle rencontre un ingénieur réseau qui lui propose de lui apprendre la puissance d'Internet. Agatha voyage alors de serveur web en serveur web : "pour comprendre le net, vous devez être à l'intérieur" *...

Nous tenons à remercier particulièrement tous les participants et partenaires de WJ-Spots, ainsi que le Ministère de la Culture et de la Communication et les annonceurs de MCD pour leur soutien à cette publication. Poursuivez cette lecture sur Internet...

ART DIGGERS: TREASURES FROM THE WEB

If, around a street corner, you happen to be hooked by a piece of street-art, the internet artists should equally surprise you when you surf the web. The network has become an essential space for creation where one can discover audio, visual, generative and interactive art, collaborative practices, telepresence projects... Artists use and hack browsers, social networks, search engines, geolocalisation, software, code.

In this issue, 58 web-activists are presenting their views on networked creation and share their list of reference websites. This snapshot of net art is the second MCD publication dedicated to this art movement, with Anne Roquigny as guest editor. WJ-SPOTS # 1, had already gathered contributions from more than 40 well known figures: artists, critics, researchers, curators, hackers...

The history and future of art on the internet. All of the contributors invite you to explore iconic works of online creation and share their thoughts on the fast developments of network art. The artwork on the front cover, *Agatha Appears*, created by Olia Lialina in 1997, tells the story of Agatha, lost in a big city at night. She meets a network engineer who offers to teach her the power of the internet. Agatha then travels from one web server to another: "to understand the net, you must be inside" *...

We would particularly like to thank all the WJ-SPOTS participants and partners, the French Ministry of Culture and Communication and the MCD advertisers for supporting this publication. Carry on reading on the internet...

Anne-Cécile Worms

* <http://vimeo.com/10008244#>

PARTENAIRES DE MCD
MCD PARTNERS



MCD 69

WJ-SPOTS #2

- 16-17_ALEJO DUQUE
18-19_ALESSANDRO LUDOVICO
20-21_ANA CARVALHO
22-23_ANDRÈS LOZANO a.k.a. Loz
24-25_ATAU TANAKA
26-27_AYMERIC MANSOUX
28-29_BRAD TROEMEL
30-31_BRIAN MACKERN
32-33_CARL.Y & LABOITEBLANCHE (((NOMUSIC)))
34-35_CHRISTIANE PAUL
36-37_CONSTANT DULLART
38-39_DANIIL (DANJA) VASILIEV
40-41_DAPHNE DRAGONA
42-43_DAVID BLAIR
44-45_DEAN WHITBREAR
46-47_DOMENICO QUARANTA
48-49_EVAN ROTH
50-51_FRANCK ANCEL
52-53_GEERT LOVINIK
54-55_GENCO GÜLAN
56-57_GÉRALDINE GOMEZ
58-59_GORDAN SAVIČIĆ
60-61_GWENOLA WAGON / STÉPHANE DEGOUTIN
62-63_HANS BERNHARD
64-65_HEATH BUNTING
66-67_I-WEI LI
68-69_IGOR ŠTROMAJER
70-71_JEAN-BAPTISTE GAYLE
72-73_JEAN-PAUL FOURMENTRAUX
74-75_JODI
76-77_JULIEN LEVESQUE
78-79_JULIEN OTTAVI
80-81_HAREN DERMINEUR (HRN)
82-83_MAGRÉT ELISABET ÓLAFSDÓTTIR
84-85_MAJA HALOGERA
86-87_MARIA PTOK
88-89_MARIE PETIT
90-91_MICHAËL SELLAM
92-93_MILTOS MANETAS
94-95_MINDAUGAS GAPŠEVIČIUS
96-97_NICOLAS MALEVÉ
98-99_PAULA PERISSINOTTO
100-101_PEDRO SOLER
102-103_PER PLATOU
104-105_RAPHAEL BASTIDE & YANNICK ANTOINE
106-107_REYNALD DROUHIN
108-109_RICARDO MBARKHO
110-111_SAKROWSKI
112-113_SHU LEA CHEANG
114-115_STANZA
116-117_STÉPHAN BARRON
118-119_THOMAS CHENESEAU
120-121_THOMSON & CRAIGHEAD
122-123_YVES BERNARD

La création artistique sur Internet

WJ-SPOTS est un projet imaginé et conçu par Anne Roquigny, curatrice nouveaux médias, qui invite des personnalités internationales à faire le point sur la création artistique sur Internet. Les participants commentent, analysent et retracent « l'histoire » du web et la manière dont le réseau a été investi comme un espace de création.

La première publication WJ-SPOTS#1, hors-série de la revue MCD, est parue en septembre 2009, avec plus de 40 intervenants (<http://www.digitalmcd.com/wj-spots/>). Ce deuxième volet présente 54 nouvelles contributions, chacune étant accompagnée d'une liste de sites Internet emblématiques sélectionnés par les auteurs.

En amont de ces publications, WJ-SPOTS a été une série d'événements/cycles de conférences organisés en collaboration avec un réseau de partenaires français et internationaux :

- WJ-SPOTS #1 PARIS, Maison des Métallos, mai 2009 / Immatérielles, Futur en Seine
- WJ-SPOTS #2 BERLIN Wave-Transmediale.10, janvier 2010/Betahaus, Festival Transmediale.10
- WJ-SPOTS #2 PARIS La Gaité Lyrique, juin 2011 - Festival Mal Au Pixel
- WJ-SPOTS#2 BRUXELLES / iMAL Center for digital cultures and technologies, décembre 2011

Les présentations ont été réalisées au sein du dispositif multi-écrans WJ-S <www.wj-s.org>, transformé pour l'occasion en un espace de réflexion. Les intervenants étaient présents soit physiquement ou intervenaient à distance en visioconférence. Pendant les conférences, une navigation dans une sélection de sites Internet choisis par les invités, était réalisée simultanément sur des grands écrans. La navigation était assurée par Isabelle Arvers et Anne Laforet qui

surfaient en live, grâce au logiciel WJ-S dans des contenus (audios, visuels et textuels) en provenance du disque dur géant qu'est Internet. Le surf live avait pour fonction de remplacer les diaporamas traditionnels utilisés généralement pendant les conférences, la navigation en temps réel dans les URLS était une sorte vision augmentée de la pensée des invités.

Les publications WJ-SPOTS comprennent la transcription de conférences WJ-SPOTS, et des textes proposés par des invités d'honneur n'ayant pas participé aux événements publics. WJ-SPOTS propose également en ligne les vidéos des conférences. Les contenus de WJ-SPOTS#1 sont déjà disponibles sur le site Digitalarti <www.digitalarti.com>.

Les projets WJS et WJ-SPOTS convient le public à découvrir Internet dans un autre contexte que celui de l'écran du bureau, de la maison ou de son téléphone mobile, ils proposent une expérience partagée et visible de la navigation sur Internet.

Les événements WJ-SPOTS ont mis en perspective et en résonance la richesse des différentes démarches artistiques sur Internet, depuis ses débuts jusqu'à nos jours. Ces rencontres ont été des moments de partage intenses à Paris, Berlin, Bruxelles.

Nous remercions chaleureusement les participants, les partenaires et tous ceux qui ont permis à ces différentes éditions de WJ-SPOTS de se réaliser.

WJ-SPOTS # 2
BERLIN, Wave-
Transmediale.10,
Janvier / January
2010 / Betahaus,
Festival
Transmediale.10



WJ-SPOTS # 2
PARIS,
La Gaité Lyrique,
Juin / June 2011 -
Festival
Mal Au Pixel



WJ-SPOTS # 2
BRUXELLES/
BRUSSELS / iMAL
Center for digital
cultures and tech-
nologies, Décembre
/ December 2011





WJ-SPOTS # 2 BRUXELLES/BRUSSELS / iMAL Center for digital cultures and technologies, Décembre / December 2011

ARTISTIC CREATION ON THE INTERNET

WJ-SPOTS is a project that was conceived and designed by media curator Anne Roquigny, in which artists, critics, thinkers, researchers, curators and producers of cultural events are invited to review artistic creation on the internet. Participants comment, study and trace the "history" of the web and the way the network was occupied as a creative space.

The first WJ-SPOTS publication (# 1), a special issue of the MCD magazine, was released in September 2009 and included over 40 contributors (<http://www.digitalmcd.com/wj-spots/>). The second publication presents 54 new contributions, each accompanied by a list of reference websites selected by the authors.

Before these publications, WJ-SPOTS was a series of events / lectures organised in collaboration with a network of French and international partners:

- WJ-SPOTS # 1 PARIS, Maison des Métallos, May 2009 / Immatérielles, Futur en Seine
- WJ-SPOTS # 2 BERLIN, Wave-Transmediale.10, January 2010 / Betahaus, Festival Transmediale.10
- WJ-SPOTS # 2 PARIS, La Gaité Lyrique, June 2011 - Festival Mal Au Pixel
- WJ-SPOTS # 2 BRUSSELS / iMAL Center for digital cultures and technologies, December 2011

The presentations were made via a multi-screen WJ-S display, www.wj-s.org, transformed for the occasion into a platform for thoughts. Participants were either physically present or contributed remotely via video-conferencing. During the lectures, browsing through a selection of websites chosen by the guests, was simultaneously performed on large screens. The browsing

process was carried out in real time by Isabelle Arvers and Anne Laforet, thanks to the WJ-S software, through (audio, visual and textual) content found on the internet as a giant hard drive. The function of live browsing was meant to replace the slideshows traditionally used for lectures. Thus, real-time surfing through URLs stood for a kind of enhanced vision of the guests' thinking process.

The WJ-SPOTS publications include transcripts from WJ-SPOTS lectures as well as texts proposed by special guests who did not take part in the public events.

WJ-SPOTS also presents online video-conferences. The content of WJ-SPOTS # 1 is already available on the Digitalarti website, www.digitalarti.com.

The WJ-S and WJ-SPOTS projects invite the public to discover the internet other than through a desktop, home or mobile phone screen; they offer a shared and visible experience of the internet browsing. WJ-SPOTS events have echoed and put into perspective the richness of various artistic approaches on the internet, from its beginnings to the present days.

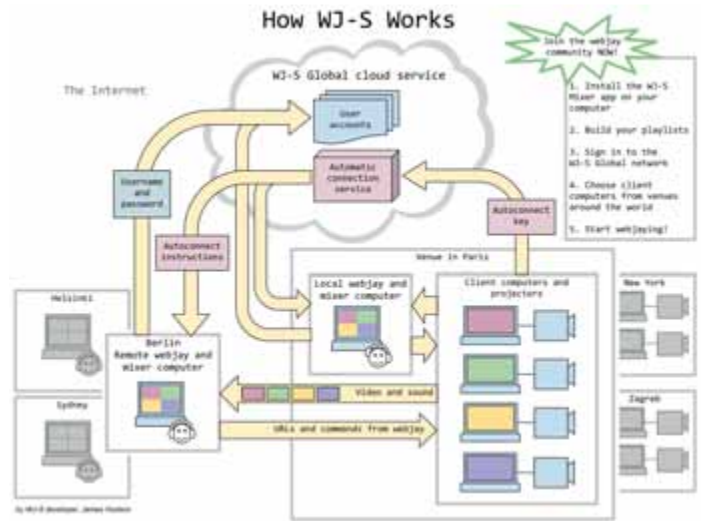
These gatherings in Paris, Berlin and Brussels were intense times for sharing.

We would like to thank the contributors, partners and everyone involved who has enabled us to produce the various WJ-SPOTS publications.

WJ-S

ANNE ROQUIGNY

WWW.WJ-S.ORG



ANNE ROQUIGNY

Je suis curatrice nouveaux médias spécialisée dans la production et la conception de projets artistiques hybrides liés au son, aux arts visuels, à Internet et aux réseaux.

En 1995, j'ai découvert Internet. J'ai été prise de vertige quand j'ai pris conscience du potentiel artistique que représentait ce nouvel espace à explorer.

J'aime cheminer dans les méandres de la toile. J'aime l'esthétique du flux, la luminosité et la vibration des écrans, j'aime le grain particulier et la qualité altérée des images. J'aime également l'imprévisibilité du médium, la latence, les accidents et son côté mouvant. J'aime quand les artistes détournent le réseau, le critiquent et le poussent ses limites.

Internet est devenu le fil conducteur de mon travail et mon objectif a été d'imaginer comment amener le public à découvrir des créations immatérielles qui n'étaient visibles que sur Internet. Comment faire déborder le réseau de sa toile et exposer des œuvres en ligne, destinées au départ à être regardées dans l'intimité de sa maison, dans des espaces physiques publics. J'ai imaginé toute sorte de situations pour promouvoir cette nouvelle forme d'art et mené des expériences variées. Voici quelques étapes de mon parcours :

1995-1999 : programmation au Webbar des pionniers du net art

1997 : organisation d'un concert de musique électronique en réseau de 3 heures avec Atau Tanaka entre Paris et Tokyo

1999 : réalisation d'une plateforme artistique en ligne présentant 50 projets créés spécifiquement pour le réseau

2000 : programmation avec Pierre Bongiovanni du CICV, d'une trentaine de netartistes internationaux au festival *Interférences* à Belfort

2002 : organisation de *Cosy corner*, une série de

performances en réseau connectant des artistes de plusieurs villes et de plusieurs continents
2002 : membre du jury international "netart" pour *Villette Numérique*

2002 : organisation de *Sleep-less-net* performance de netartiste dans les chambres d'un l'Hôtel parisien pendant *Nuit Blanche*.

2003 : programmation de conférences *Tour du monde du web* au Centre Pompidou

2002-2004 : préfiguration de La Gaité Lyrique
2005-2012 : coordination de Locus Sonus et développement de WJ-S

2011-2012 : organisation d'expositions d'art Internet éphémères dans des cafés Internet. (cf *Speedshow Manifesto* de Aram Bartholl)

La téléprésence et la dimension collaborative du réseau me sont apparues quand j'ai découvert l'œuvre *Hole in space* de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, une des premières sculptures communicationnelles, ancêtre de la visioconférence, qui relayait via le téléphone Los Angeles et New York. Pouvoir voir et presque toucher des personnes à distance était une perception totalement nouvelle, comme si les fictions de Philip K. Dick devenaient réalité. Cette œuvre télématique des années 80 m'a beaucoup inspirée et m'a donné envie d'organiser des projets qui connectaient des espaces géographiques différents simultanément.

Parmi mes différentes activités, je coordonne aujourd'hui Locus Sonus, le laboratoire de recherche en art audio piloté par Peter Sinclair et Jérôme Joy. Un des projets du labo, la *Locustream Sound Map*, permet, depuis 2006, à une quarantaine d'artistes de capter du son à partir de chez eux et de l'envoyer 24 h sur 24, via Internet, sur le serveur de Locus Sonus. Ces sons (streams) donnent lieu à de nombreuses recherches et réalisations artistiques. La dernière installation produite par les chercheurs

du laboratoire, la *Locustream Promenade*, est composée d'une dizaine de "paraboles" installées dans l'espace public. Le public, en se positionnant sous chaque "douche sonore" est invité à traverser des paysages sonores du monde entier.

WJ-S est un autre projet collaboratif dont je m'occupe. Je l'ai conçu il y a 6 ans et le présente depuis dans des festivals et centres d'art du monde entier. WJ-S est une application web (développée par James Hudson) et un dispositif modulable, permettant à des WJ-S (webjockeys) de jouer en live avec des contenus en ligne. WJ-S est une expérience partagée et visible de la navigation. Les Webjays prennent le contrôle d'un dispositif multi-écrans et surfent dans plusieurs fenêtres de navigateurs à la fois. Ils puisent directement leur matière sur le web et jouent avec les flux du réseau, en temps réel, sur des grands écrans, des vitrines et des façades de bâtiments. Les contenus puisés directement sur Internet (un disque dur géant) sont envoyés à distance par une communauté de Webjays qui pilotent les écrans de n'importe quel endroit du monde où ils se trouvent. Sous la forme de performances, de conférences ou de formats modulables, les créations WJ-S sont des démarches et actions spécifiquement liées à l'activité du réseau.

Les projets artistiques doivent aujourd'hui s'adapter aux nouveaux usages liés au développement rapide des appareils nomades et à la téléphonie mobile. Comme vous le découvrirez dans cette publication les artistes réfléchissent déjà à un futur hyperconnecté où les supports seront de plus en plus légers et dématérialisés.



WJ-S Performances, Free Particule Festival, Wits Museum, Johannesburg, Septembre / September 2012



WJ-S Performances, Nuit des musées, Musée du Quai Branly, Paris, Mai / May 2012



- < www.roquigny.info >
- < www.wj-s.org >
- < <http://locusonus.org> >
- < www.nettime.org >
- < www.rhizome.org >
- < <http://post.in-mind.de/cgi-bin/mailman/Listinfo/spectre> >
- < www.adaweb.com >
- < www.walkerart.org >
- < <http://turbulence.org> >
- < www.thing.net >
- < www.ubu.com >
- < www.neural.it >
- < <http://arcee.qc.ca> >
- < www.poptronics.fr >
- < www.furtherfield.org >
- < www.v2.nl >
- < www.file.org.br >
- < <http://colletheworld.linkartcenter.eu/datenform.de> >
- < www.nocinema.org >

I am a new media curator specialising in the production and conception of hybrid art projects linked to sound, visual arts, the internet and networks. In 1995, I discovered the internet. When I realised the artistic potential offered by this new space to explore, I truly became dizzy.

I like wandering through the maze of the Web. I like the aesthetics of the flux, the brightness and vibration of the screens. I like the peculiar grain and the altered quality of the images. I also like the unpredictability of the medium, the latency, the accidents and its shifting nature. I like it when artists hijack or criticise the network and stretch its frame.

The internet has become the guiding thread in my work. My purpose has been to devise a way to get the public to discover immaterial creations only visible on the internet. How can one make the network flow over its own web? How can one show online works, which were initially designed to be viewed in the privacy of one's home, in physical public places? I have come up with all kinds of scenarios to promote this new art form and have conducted various experiments.

Here are some milestones that marked my journey:

1995-1999: programming net.art pioneers at Webbar

1997: organising a 3 hours networked electronic music concert between Paris and Tokyo with AtauTanaka

1999: creating an online art platform to showcase 50 projects specifically created for the net

2000: Inviting, with Pierre Bongiovanni (from CICV), 30 international netartists at Interférences festival in Belfort.

2002: organising Cosy Corner, a series of networked performances connecting artists from various cities and continents.

2002: Member of the International "net art" Jury for Vilette Numérique

2002: Organising Sleep-less-net net artistes performing in all the bedrooms of a Parisian Hotel during Nuit Blanche.

2003: curating the Tour du monde du web (Web World Tour) series of lectures at the Pompidou Centre

2002-2004: Blueprint for the Gaité Lyrique.

2005-2012: coordination of Locus Sonus and development of WJ-S

2011-2012: organising ephemeral Internet art exhibitions in Internet cafes. (See Aram Bartholl's Speedshow Manifesto)

Telepresence and the collaborative dimension of the network revealed themselves to me when I discovered the work Hole in Space by Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz. This was one of the first communicational sculptures, ancestor of the video-conference, that connected Los Angeles to New York via a telephone network. To be able to see and almost touch people remotely was a totally new sensation, as if Philip K. Dick's fictions had become real. This telematic work from the 80s greatly inspired me and made me want to set up projects that simultaneously connected separate geographic areas. Among my various activities, I am currently coordinating the Locus Sonus audio art research lab run by Peter Sinclair and Jérôme Joy. Since 2006, one of the projects of the lab, the Locustream Sound Map, has been enabling some forty artists to pick up sound from their home and broadcast it 24 hours a day, on the internet via the Locus Sonus server. These sounds (streams) have led to numerous art research and projects. The last installation produced by researchers of the lab, Locustream Promenade, is composed of ten "parabolas" installed in a public space. The public, positioned under each "sound shower" is invited to travel through worldwide soundscapes.

WJ-S is another collaborative project I run. I thought it up 6 years ago and have since been showing it in festivals and art centres around the world. WJ-S is a web application (now developed by James Hudson) and a flexible device enabling WJ-S (webjockeys) to play live with online content. WJ-S is a shared and visible navigation experience. The Webjays take control of a multi-screen display system and surf through several windows at once. They draw their material directly from the Web and play in real time with the stream of the network projected onto large screens, shop windows or facades. Content drawn directly from the internet (as a giant hard drive) is selected by a remote community of Webjays, who control the screens from anywhere they might be in the world. In the form of performances, lectures or modular formats, the WJ-S creations are approaches and actions specifically linked to the network's activity.

Nowadays, art projects must adapt to new uses linked to the fast development of portable devices and mobile phones. As you will find in this publication, the artists are already thinking about a hyper-connected future when medial becomes lighter and further dematerialised.

TRANSONIC
LABEL FOR UNLABELLED

Gauthier Keyaerts aka The Aktivist
Fragments #37/43 (LP + CD)

Steve Kaspar
Live cut in Exit07 (mini CD)

City Sonic 2009 - 010 - 011
(CD Compilation)

48 Cameras
«Right North», she said...
(double CD Interzone/Transonic)

www.transonic.be
une production Transcultures

Photo ©2012 Gauthier Keyaerts

cda EXPO
CENTRE DES ARTS
CHARENTAIS-LES-BAINS
SCÈNE CONTEMPORAINES
ÉCRITURES NUMÉRIQUES

19h30
discussion avec Fred Forest
menée par Michaël Leruth,
professeur au College of
William & Mary, U.S.A.

20h00
performance « The Trader Balls »

**Du 25 janv.
au 31 mars**

Fred Forest
L'Homme média n°1
Un artiste dont le seul tort est d'avoir eu raison trop tôt

www.cda95.fr
12-16 rue de la libération
95480 Epiais-Près-Bains
01 30 10 85 59

Service LES BAINS

head
live
zoo

PRÉSENCES 11 & 12 JANVIER 2013
ÉLECTRONIQUES
GENÈVE Festival des musiques électroniques spatialisées
CASA THÉÂTRE & ZOO - USINE
www.presenceselectroniques.ch

Emika
Speedy J
Moritz von Oswald Trio
autoKratz
Chris Watson
Shed
:zoviet*france:
Ivo Malec
Dieter Moebius
Anstam
dDamage
Alain Savouret
Zimoun
Andrés García
Ander
D'Incese
4-5 / AM-PM
Electron DJ Crew

SILENCE VERT
Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques
Du 1^{er} au 15 décembre 2012 / Le Vigan (30120)

oudeis.fr
04 67 68 07 19

Logos: head, live, zoo, n-cur-al, mcd

QUESTIONS

WJ-SPOTS #2

Voici les cinq questions auxquelles tous les intervenants ont répondu pour cette publication / Here are the five questions all of the contributors answered in this publication.

/ Qui êtes-vous ? Pouvez-vous nous retracer votre parcours ?

// Vous vous intéressez au réseau depuis des années. D'un point de vue artistique que s'est-il passé pour vous ces 15 dernières années sur Internet ? Comment avez-vous perçu, vécu et traversé cette période ?

/// Quelle est, pour vous, la portée de la notion de réseau ? D'un point de vue social, politique, artistique, philosophique comment le réseau a-t-il modifié notre rapport au monde, à l'espace et au temps, nos usages, nos pratiques, notre façon d'être, de travailler, de penser, de partager, d'échanger, de collaborer, de créer... ?

//// Dans le futur, le web sera-t-il encore un territoire intéressant à explorer, pensez-vous qu'il sera un terrain fertile pour la création, pensez-vous qu'il générera ou produira des formes hybrides où le monde physique et le monde virtuel fusionnent, se frottent et se télescopent ?

/ Who are you? Can you tell us in a few words who you are and what you have been doing these last years?

// You have been involved in network activities or netbased projects for many years. From an artistic perspective, what has happened in this field? What have you witnessed or found interesting about the internet since its beginning until now?

/// From a social, political, artistic or philosophical point of view, what is the impact of this concept of network? How has the internet and the idea of network changed your attitude and practice, your relation to space and time and the way we behave, work, think, share, exchange, collaborate, create?

//// In the future do you think the internet will still be an interesting territory to explore? Do you think it will be a fertile space for creation? Do you think it will produce more interesting artistic mutations where the physical world and the virtual world hybridise, mutate, merge, fuse or collide?

WJ-SPOTS #2

LES ARTISTES S'EMPARANT DU RÉSEAU

ARTISTS TAKE OVER THE NETWORK

ALEJO DUQUE

http://dorkbot.org/dorkbotmde/k.O_Lab/___knoc___out___Lab___/

// J'habite à l'extérieur, à la périphérie. Depuis que j'ai quitté le centre (de ma ville natale), il y a un certain temps, ma vie actuelle implique une éthique faite de différents réseaux qui m'aident à continuer à me battre pour mes rêves et mes convictions. J'habite en Suisse, j'ai grandi à Medellin. Je suis Colombien.

// Ce qui était autrefois connu comme l'art du Web a assez vite fait exploser son moule, ce mouvement a disparu, mais quelques acteurs qui le suivaient à l'époque sont toujours là. Je suis assez critique à l'encontre de ceux qui ont utilisé la vague du "net.art" pour promouvoir leur nom et leur statut d'auteur, et plus encore envers ceux qui ont toujours utilisé des technologies corporatives comme Flash. Je pourrais être impitoyable envers ceux qui, en Amérique latine, n'ont pas su voir les aspects sociaux des pratiques reposant sur le net. Le slogan "Le réseau n'est pas le territoire" résume tout ceci, et c'est encore plus vrai aujourd'hui. Des millions de travaux ont besoin de s'appuyer sur des réseaux (de la Ham radio amateur aux darknets), mais les choses ne devraient pas en rester là. Dans le cas de l'Amérique du Sud, son contexte demande des actions soutenues et, pour nous qui avons eu la chance d'accéder "plus tôt" à l'utilisation de ce qu'on appelle des réseaux socio-technologiques en GB, ne pas rétribuer ou influencer nos communautés de manière significative ou critique à travers notre travail, signifie la perte de "l'art des réseaux". Internet est toujours là. Il suffit de voir tous ces grands sites "en oignon" derrière les routeurs TOR. Cela fait revivre ce qui était autrefois mort et enterré : le net.art (aujourd'hui, son corps sent l'oignon...). Un mélange de voyage en avions et de connexions Internet m'a conduit de la Colombie à la Finlande (rencontres *Polar Circuit* à Tornio, en Finlande organisée par Tapio Makela à la fin des années 90). L'opportunité de rencontrer ses pairs a créé la parfaite impulsion pour croire que nous

pourrions bâtir une communauté. De fait, nous le faisons encore à travers listes de diffusion et des canaux IRC, des Bricolabs à xchange (listes de diffusion), en passant par #dyne ou #labSurlab sur l'IRC. La création en ligne doit être reliée aux communautés extérieures, à la collaboration, tout le reste est en quelque sorte vide de sens pour moi. Les pirates vont continuer à ouvrir des espaces et initier des protocoles. Nous commençons à voir apparaître des jeux qui fusionnent le monde "en ligne" avec celui qui est déconnecté, appelé l'ARG. J'espère un jour aller au bout d'un jeu MUD (donjon multi-utilisateur) qui cherche précisément cette croisée avec le calcul du facteur physique, avec l'inclusion d'innombrables technologies immersives qui doivent sortir de l'engouement de la R&D militaire et du divertissement pour devenir intéressantes.

/// Nous ne devons jamais oublier que la plupart des relais Internet, l'armature du réseau et les centres de données, appartiennent à quelques propriétaires qui exercent un contrôle total sur tout ce qui se passe "en ligne". Sans oublier qu'Internet a été lancé par la DARPA (partisans du MIT, connu comme le Military Institute of Technology) - en 1977, le système de commutation d'ARPANET. Comment pouvons-nous être assez naïfs pour penser qu'aujourd'hui Internet "appartient" davantage à des sociétés qu'à l'armée ? Quel mécanisme se cache derrière cette idéologie de l'illusion ? Nous entendons dire que Verizon et Google construisent et achètent de manière effrénée la structure en fibre optique qui permettra aux urbanistes du futur de vendre leur prochaine version de la "ville numérique", la FabCity, ou, dans son meilleur scénario actuel, la "VilleOpenSource". Telle est la rhétorique de mise en forme de la nouvelle étendue du marché, souvent déguisée en "ITC4d" ou en "fracture numérique". Que ce soit à New York ou à Medellin... L'engouement pour la connectivité

mobile et/ou les réseaux de capteurs étendus est une maladie "commune"; alors que dans le même temps elle prépare le terrain pour que se déploie le plus grand hack de réalité jamais opéré : rendre encore une fois possible le développement d'un "Jeu" de Réalité Parallèle.

//// Nous pourrions prendre les Zones Disputées avant que l'armée ne le fasse, dans une sorte de guerre électromagnétique. Les artistes ou les pirates recherchent ces espaces où se livrer à une sorte de processus de ré-appropriation, de re-configuration, de re-utilisation ou de recyclage. Qu'il s'agisse de l'OTAN, du DoD ou de nous-même, nous sommes tous conscients du rôle clé d'Internet dans la mobilisation des mouvements démocratiques dans des pays autoritaires (ou non). Pour citer Friedrich Kittler : *je suis réconforté par l'espoir que votre génération permettra de poser les câbles de fibres optiques à hautes fréquences et de résoudre les algorithmes secrets de la guerre mondiale (1943-2011, In memoriam)*. Les Zones Disputées ont dépassé les Z.A.T. [Zones Autonomes Temporaires], elles sont dirigées par le mécontentement croissant (en opposition à la ZK - ce que la ville a été ou qu'elle pourrait devenir). Il s'agit de reconquérir non seulement la place principale, mais une volonté dans le champ d'opérations qui fusionne les Acampadas (camps de protestation) à travers des infrastructures en ligne (comme Lorea.org). Le cas des réseaux dits "communautaires" (comme Guifi.net) exemplifient "la manière" d'accéder à l'infrastructure de l'information libre et cruciale par l'intérieur ou à travers des répéteurs satellites piratés voire des undernets p2p pour scinder la fibre optique, brouiller, infecter ou décoder. Comme une façon de récupérer notre dystopie la plus radicale à travers la pratique d'un acte quotidien de désobéissance. Il n'y a pas d'autre option d'un côté ou de l'autre. Tout est là. Il suffit d'appuyer sur Réinitialisation



ALEJO DUQUE
artiste chercheur
artist researcher
(CO)



////

- < <https://n-1.cc/pg/profile/alejo> >
- < <http://dorkbot.org/dorkbotmde/rebot/?TRUeQUE> >
- < http://dorkbot.org/dorkbotmde/h.O_Lab/___hnoc___out___Lab___index90ies.html >
- < http://dorkbot.org/dorkbotmde/h.O_Lab/___hnoc___out___Lab___nerd.art/ >
- < www.calarts.edu/~bookchin/int/truder/ >
- < <http://aen.walkerart.org/> >
- < www.sindominio.com >
- < www.irational.org/radio/radio_guide/ >
- < <http://ascil.dyne.org/> >

/ I live in the outside, at the periphery. Since I left the centre (of my hometown) a while back, life today implies an ethos composed by various networks that help me to continue pushing both for dreams and convictions. I live in Switzerland, grew up in Medellin, Colombia.

// What was once known as web based art broke the mould quite quickly, it died but a few that followed at the time are still around. I'm pretty critical with people who used the "net.art" wave to push their name and authorships, even so more of the ones that always used corporate technologies like Flash and I could be ruthless with those from Latin America who were unable to see the social aspects of net based practices. The slogan "The net is not the territory" sums it all and is even more valid today. Tons of works are to be done supported by networks (from hamradio to darknets), but things should not just remain there. In the case of South America, its context is always a permanent request for actions and if we, who were lucky to get "earlier" into the use of so called network socio-technologies, can't give to or affect our communities in a meaningful or critical way through our work, then the "art of the networks" is lost. The internet is still there, see all those great .onion websites behind the TOR layers? That's a revival of what was once cold dead: net.art (its body smells of onions today). Mixing planes with the internet connections lead me from Colombia to Finland (*Polar Circuit* meeting in Tornio Finland organized by Tapio Makela in the late 90's). Getting to meet my peers face to face was just the perfect push to believe that we could sketch a community. And so, we still do in places like mailing-lists and IRC channels, from Bricolabs to xchange (mailing lists) and #dyne or #labSurlab on the IRC.

Online creation should relate to communities outside, to collaboration, anything else is somehow meaningless for me. The hackers will continue to open spaces and protocols. We start to see games that fuse the realm of what we called online with what is offline, the so called ARG. I still hope to once finish a MUD (multi user dungeon) game that precisely searches for this intersection with the computation of physicality, with the inclusion of a plethora of immersive technologies that need to exit the military and entertainment R&D hype to become interesting.

/// We should never forget that most of the internet relays, the network tracing backbones and data-centres, have some owners and that whoever it is exerts complete control on who does what "on-line". Not to forget, the internet was started by DARPA. (kind supporters of the M.I.T as in Military Institute of Technology) — 1977, ARPANET's packet switching system. How come today we are so naive in thinking the internet "belongs" to corporations more than to the military? What machinery is behind this "make-believe" ideology? We hear that Verizon and Google are desperately building and buying the fibre-optic backbones to enable city planners to sell their forthcoming version of the "digital city", the FabCity, or, in its current best case scenario, the "OpenSourceCity". Such is the rhetorical shaping of new market reach, often disguised as ITC4d or digital divide. Be it New York or Medellin... the excitement about mobile connectivity and/or Wide Area Sensor Networks is a "common" disease. While at the same time it builds the playground where to deploy the biggest ever reality hack: Bringing, once more, the opportunity to develop an Alternate Reality "Game".

//// Contested Zones that we could take before the military do, in some sort of electromagnetic warfare. Artists or hackers are searching for those spaces where to engage in some sort of process to reclaim, re-purpose, reuse and recycle. Be it NATO, the DoD or you, we all note the key role of the internet in mobilizing democratic movements in authoritarian (or not) countries. As Friedrich Kitzler said : *I am comforted by the hope that your generation will lay the HighFrequency fiber-optic cables and crack the secret world war algorithms* (1943-2011, *In memoriam*). Contested Zones are past the T.A.Z they are driven by escalating discontent (in opposition to the KZ that the city has and could become). Reclaiming not just the square but the will in the field of operations that melds the Acampadas (protesting camps) through online infrastructures (Lorea.org) for one. The so called community networks (Guifi.net) exemplify a case as "how to" approach the vital free information infrastructure from within or be it also via pirated satellite transponders, p2p undernets. To cut the fiberoptic, jam, infect or decode. As a way to reclaim our most radical dystopia through a practice of an every day disobedient act. There's no other option on the right or the left. It's just there. "Just push Reset!".

ALESSANDRO LUDOVICO

www.neural.it



ALESSANDRO LUDOVICO
 artiste, critique
 des médias et
 rédacteur en chef
 artist, media critic
 and editor
 (IT)

/ J'ai fondé le magazine papier Neural en 1993 [1]. Le site Web qui l'accompagne, mis à jour quotidiennement, est en ligne depuis 1997 [2]. Le net.art est l'un des principaux sujets de Neural, avec des interviews d'artistes et des critiques d'œuvres d'art et de publications. Parmi les autres publications sur l'art et la technologie, j'ai publié, en 1995, un livre intitulé *Internet Underground Guide* [3]. J'ai également développé en collaboration avec Paolo Cirio [4] une trilogie appelée *Hacking Monopolism* [5], qui se compose de trois œuvres net: *Google Will Eat Itself* [6], *Amazon Noir* [7] et *Face to Facebook* [8] (les deux premiers également chez Übermorgen).

// En parlant de net.art, j'ai fait partie du symposium net.time à la Biennale de Venise en 1995 [9], où la liste de diffusion du même nom a été créée. Les traces imprimées du net.art (la version papier de *Net-time anthologies*) n'étaient finalement pas obsolètes. Quel a été le support du net.art ? Internet, bien sûr, mais de manière plus précise, le net.art est "officiellement" né sur la liste de diffusion Internet "<nettime>" [10], qui a été sa principale plateforme de discussion, de communication et de débat sur le long terme. D'autres listes de diffusion, comme *7-11* et *Syndicate* par exemple, sont également issues de nettime [11] ou encore *Rhizome* [12] comme support du projet d'archive de web art [13], avec des participants, des sujets et des attitudes différents chez leurs abonnés. Mais, chacun d'entre eux a élaboré une écriture numérique, collective et de réseau, qui est la source historique principale et incontournable du net.art. Quant au support imprimé, le plus facile à conserver utilise l'un des protocoles numériques les plus rudimentaires qui soit: le texte ASCII.

/// Déjà, en 1995, au moment où la liste nettime se mettait en place [11], et tandis que le premier groupe d'abonnements était

activé, l'un des pionniers de net art, Vuk Ćosić, a ressenti le besoin d'"imprimer" et de distribuer du contenu récupéré par le biais d'un appel à contribution. Son *Very Cyber Indeed* [14] fut en fait le premier magazine consacré au net.art. Un magazine gratuit de 4 pages au format tabloïd, publié toutes les trois semaines, imprimé en argent, orange et noir, produit par le *Cybercafé* de Ljubljana, une initiative classique de la Société Ouverte de la seconde moitié des années quatre-vingt-dix dans l'ex-Europe de l'Est. On y trouvait le même genre de contenu hétérogène que sur les listes de diffusion (sous forme de textes, pas de conversations), juste transduit (retranscrit sur le plan graphique et structurel) sur un support différent. Certaines de ces notes reflétaient le fort attachement au support en ligne, comme l'affirmation selon laquelle *nous n'avons pas de correspondants étrangers, l'étranger n'existe pas*, et "pas de droits d'auteur". Apparemment, ça n'a duré que l'espace de deux numéros, et puis son créateur s'est tourné vers de nouveaux projets (comme il avait l'habitude de le faire).

//// L'anthologie classique de textes apparaissait comme l'un des résultats les plus conséquents, dans la tradition des éditions d'art ou universitaires. On les a ensuite ironiquement surnommés ZKP (*Zentral Komitee Proceedings*), une collection d'écrits critiques initialement envoyés à la mailing-list. Les premiers volumes de ZKP [12] ont été distribués lors de rassemblements à Amsterdam (ZKP1, *Next Five Minutes* 2, 1996), Madrid (ZKP2, *Cyberconf* 5, 1996) et Budapest (ZKP3, *Metaforum* 3, 1996) [15]. Ils étaient photocopiés et le graphisme de leur mise en page était très simple, mais ils étaient distribués gratuitement et avec la clause : *aucune utilisation commerciale sans l'autorisation des auteurs ou des éditeurs*.

Le quatrième volume (ZKP4) [16] a représenté un tournant et un prélude à un

produit plus mature. Cette fois, il a été imprimé en offset au format d'un journal double et distribué à Ljubljana lors de la seule rencontre officielle de nettime : *Beauty and the East*, en 1997. Pit Schultz, Diana McCarty, Geert Lovink et Vuk Ćosić faisaient partie des rédacteurs omniprésents. Des fils de discussion issus de la liste de diffusion étaient inclus comme une sorte de section autonome sur le côté gauche de la page et de nombreuses captures d'écran en noir et blanc montraient le style correct de "photographies" qui auraient pu documenter des œuvres de net.art.

Le summum de la forme anthologie fut l'excellent *Readme! Readme! Readme!* (Lisez-moi !, considéré comme ZKP5) [17] un livre épais bien imprimé, distribué dans le monde entier par Autonomedia en 1999 et mis en page par le graphiste Mieke Gerritzen (graphiste de plusieurs livres, affiches et dépliants de net.art). Ici, la distinction entre les fils de discussion et les essais de la liste de diffusion avait quasiment disparu, donnant à la fois la même dignité imprimée et incluant des photos pleine page, indépendamment de leur résolution.

La même année (1999) l'exposition *the net_condition_ net art exhibition* [18] eut lieu au ZKM. Le gros catalogue brillant fut imprimé par MIT Press deux ans plus tard, en 2001, marquant en quelque sorte un terme à la première phase héroïque du mouvement. Le dernier ZKP (ZKP6) fut imprimé [19], la même année (2001), pour le pavillon slovène de la 49ème Biennale de Venise. L'impression du catalogue pour un événement tel que la Biennale a été exploitée à travers une double production: l'une officielle appelée *Absolute One* et une autre appelée *Net.Art Per Me* qui contenait l'anthologie de textes sous une forme relativement spartiate. Le titre était une référence aux célèbres rencontres du net.art à Trieste en 1997, *Net.Art Per se* [20] dont l'une des questions principales était : *la copie papier est-elle obsolète ?*



////

- [1] < www.neural.it/no8/n1.htm >
- [2] < <http://www.neural.it/> >
- [3] < www.minushabens.com/MHCDO28.html >
- [4] < www.paolocirio.net/ >
- [5] < www.Face-to-Facebook.net/hacking-monopolism-trilogy.php >
- [6] < <http://gwet.org> >
- [7] < www.paolocirio.net/work/amazon-noir/amazon-noir.php >
- [8] < www.Face-to-Facebook.net/Face-to-Facebook.php >
- [9] < www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-L-9810/msg00142.html >
- [10] < www.nettime.org/ >
- [11] < <http://ch13.org/pipermail/syndicate/> >
- [12] < <http://rhizome.org/discuss/> >
- [13] < www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-L-9703/msg00112.html >
- [14] < www.neural.it/printed_traces_of_net_art/vci.jpg >
- [15] < www.neural.it/printed_traces_of_net_art/zkp3.jpg >
- [16] < www.neural.it/printed_traces_of_net_art/zkp4.jpg >
- [17] < www.amazon.com/ReadMe-ASCII-Culture-Revenge-Knowledge/dp/1570270899/ref=cm_rdp_product >
- [18] < www.amazon.com/net_condition-Electronic-Culture-History-Practice/dp/0262731384 >
- [19] < www.neural.it/printed_traces_of_net_art/net_art_per_me.jpg >
- [20] < www.Ljudmila.org/naps/home.htm >

// I founded the printed magazine *Neural* in 1993 [1]. Its companion website, updated daily, has been online since 1997 [2]. Net.art is one of the main *Neural* topics with interviews of artists and reviews of artworks and publications. Among other publications about art and technology, in 1995 I edited a book called *Internet Underground Guide* [3]. I have also developed together with Paolo Cirio [4] a trilogy called *Hacking Monopolism* [5] which consists of three net artworks: *Google Will Eat Itself* [6], *Amazon Noir* [7] and *Face to Facebook* [8] (the first two also with Ubermorgen).

// Talking about net.art, I was part of the net.time meeting at the Venice Biennial in 1995 [9], where the homonymous mailing list was founded. The printed traces of net.art (*Nettime anthologies*, hard copy was eventually not obsolete). What was the medium of net.art? Of course the internet, but specifically net.art was "officially" born on the "<nettimes>" internet mailing list [10], which has been its primary medium of discussion, communication, and debate for quite a long time. Other mailing lists stemmed also from nettime, like *7-11* and *Syndicate* [11] for example, or *Rhizome* [12] as a support of the web art archive project [13], with different participants, topics, and attitudes among their subscribers. But, all of them constructed a digital, collective, and networked writing, which is the main and unavoidable historical source of net.art, and, indeed, as for the printed medium, also the most easily preservable one, using one of the most basic digital protocols: the ASCII text.

// Already in 1995, during the nettime list setting [11] and while the first bunch of subscriptions was being

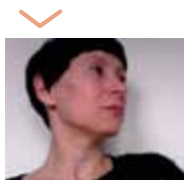
activated, one of the net art pioneers, Vuk Ćosić, felt the urge to "print" and distribute some content retrieved through a call. His *Very Cyber Indeed* [14] was in fact, the first net.art magazine, a free three-weekly 4-pages tabloid-sized magazine printed in silver, orange, and black, produced by the Ljubljana *Cybercafé*, a classic Open Society initiative of the second half of the nineties in the ex East of Europe. It hosted the same kind of heterogeneous content of mailing lists (but texts not conversations), just transduced (graphically and structurally rendered) on a different medium. Some of the notes were reflecting the strong connection to the online medium, like the claim that "we have no foreign correspondents, there is no abroad", and "no copyrights." Apparently, it lasted for only two issues, and then his creator switched his focus on new initiatives (as he often did).

//// The classic anthology of texts seemed one of the most consequential outcomes, in the tradition of academic as well as art publishing. They were then ironically called ZKP (*Zentral Komitee Proceedings*), collections of critical writings originally posted to the mailing-list. The first ZKP volumes [12] were distributed at meetings in Amsterdam (ZKP1, *Next Five Minutes* 2, 1996), Madrid (ZKP2, *Cyberconf* 5, 1996) and Budapest (ZKP3, *Metaforum* 3, 1996) [15]. They were photocopied, and with a simple graphic layout, but strictly freely distributed and with "no commercial use without the permission by the authors or editors". The fourth volume (ZKP4) represented [16] a turning point and a prelude to a more mature product. This time it was offset printed in a double newspaper format and distributed in Ljubljana at the only official nettime

meeting: *Beauty and the East* in 1997. Pit Schultz, Diana McCarty, Geert Lovink, and Vuk Ćosić were among the omnipresent editors. Threads from the mailing list were included as a kind of autonomous section in the left part of the page and plenty of black and white screenshots were finally showing the correct type of "photographs" that could have been made of net.artworks. The peak of the anthology form was the very nice *Readme! Readme! Readme!*, (indeed considered as ZKP5) [17] a proper thick book printed and distributed worldwide by Autonomedia in 1999 and designed by graphic designer Mieke Gerritzen (who designed quite a number of net.art books, posters and flyers). Here, the distinction between mailing list threads and essays almost vanished, giving both the same printed dignity and including full page pictures regardless of their resolution. In the same year (1999) *the net_condition_net art exhibition* [18] at ZKM took place with much critique about how it was installed, and the consequent glossy catalogue was printed by MIT Press two years later, in 2001, declaring somehow an end to the first heroic phase of the movement. The final ZKP (ZKP6) was printed [19] in the same year (2001), for the 49th Venice Biennial, by the Slovenian Pavilion. The catalogue printing for such an event as the Biennial was exploited as a double production: the official one called *Absolute One* and another one called *Net.Art Per Me* containing the anthology of texts in a relative spartan form. The title was quoting back the famous net.art meeting in Trieste in 1997 called *Net.art per se* [20] where one of the main question to answer was: "is a hard copy obsolete?"

ANA CARVALHO

<http://cargocollective.com/visual-agency>



ANA CARVALHO
 artiste, curatrice,
 chercheuse
 et enseignante
 artist, curator,
 researcher
 and teacher
 (PT)

/ Ma pratique se situe à la croisée des domaines de la connaissance (théorique et pratique dans un dialogue), alimentant une curiosité forte, constante et afférant à tout. J'ai étudié le design de communication (licence), l'art interactif et le design (master), ainsi que la documentation et les plateformes numériques (doctorat en cours). Je suis plasticienne, enseignante et designer de sites Internet. Mes projets développés à ce jour, que ce soit à travers une multiplicité d'avatars ou dans des projets collaboratifs, s'articulent autour de trois thèmes : l'identité, la visibilité et le processus. Sur le plan professionnel, en pratique, j'utilise un ordinateur pour des activités autres que celles du design web depuis 2004. À partir de ce moment-là, l'ordinateur est devenu un outil de création tandis qu'Internet devenait une structure et un véhicule pour des projets artistiques.

Ma contribution au spectacle LIVE A/V est fortement ancrée dans des activités collaboratives. En dehors de la performance, on peut le voir à travers les projets alliant le commissariat à la création de nouveaux contextes, et la théorie à la pratique. La série d'événements *Abertura*, co-organisés à Lisbonne avec Elsa Vieira, s'attache fortement à montrer le travail effectué en collaboration, d'un point de vue de changement social. Le projet VJ Theory, quant à lui résulte de l'association éditoriale avec Brendan Byrne.

// L'immense diversité artistique contemporaine trouve ses origines dans la capacité d'Internet d'instaurer un dialogue entre des individus qui ont des intérêts communs. Depuis les années 1990, Les artistes peuvent non seulement s'engager dans la communication, mais s'engager également dans la création artistique en ligne qui donne des communautés focalisées sur la pratique. Ces communautés sont détachées de l'aspect physique et de l'intérêt commun portant sur les ressources.

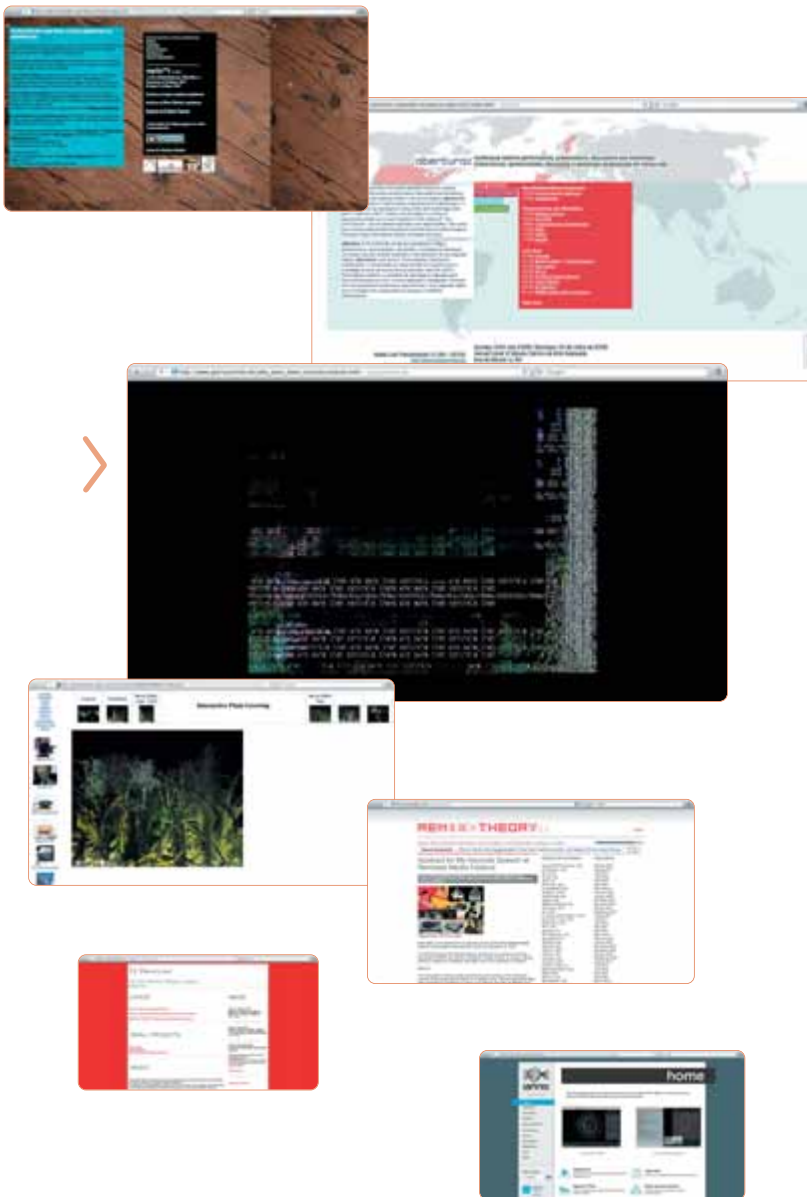
L'objectif premier de VJ Theory, en 2005,

était de rendre disponibles les ressources théoriques qui éclairaient la pratique de la performance du Live A/V. Peu à peu, un groupe de personnes intéressées par l'écriture, l'édition et la lecture a vu le jour. Nous avons expérimenté l'écriture collaborative en ligne : les chat-rooms pour l'échange en temps réel et plus tard la structure des blogs pour accorder un plus grand temps de réflexion au développement. Ce dernier projet a donné lieu à la publication d'un livre. La publication reste un thème récurrent du débat car il s'agissait de l'objectif principal du projet. Comment une publication imprimée peut-elle refléter la nature éphémère de la pratique ? Comment associer théorie et pratique au sein d'une expression artistique (en tenant compte de sa nature collaborative, de ses outils et de ses techniques) ? Dans une certaine mesure, notre souhait d'associer théorie et pratique dans une même publication s'est réalisé.

/// Deux aspects d'Internet ne cessent de me surprendre et d'évoluer depuis mes débuts professionnels dans les années 1990. En 1995, la raison pour laquelle je me suis autant enthousiasmée à l'idée de designer de sites Internet reposait sur la possibilité de changer constamment : pouvoir corriger une erreur d'orthographe, ajouter ou remplacer une photo ou même changer l'ensemble du site à tout moment. Aujourd'hui, Internet obéit toujours à des contraintes (limites de couleur, de dimensions d'écran, de polices de caractères) et s'est complexifié par rapport au passé (plateformes croisées compatibles avec les appareils mobiles et adaptables aux différents systèmes), mais le contenu s'est élargi pour devenir plus varié, complexe, éphémère, interconnecté et plus proche de — certainement plus connecté à — l'aspect tangible et physique. Une autre chose étonnante est ce lien entre le virtuel et le physique, où le premier signe d'un impact accru a été le partage d'un document numérique au lieu d'un docu-

ment imprimé. Chaque amélioration en matière de transfert de données vient modifier la perception de l'œuvre et de l'espace performatif. L'impact d'Internet se manifeste non seulement dans la façon dont nous créons l'art (le design et la culture dans son ensemble), mais aussi dans la façon dont nous faisons l'expérience intime de l'art.

//// La différence semble se situer entre les mondes physiques et virtuels comme deux manières distinctes de vivre l'espace, le temps et le corps. Bien que ces deux mondes soient assez intéressants à titre individuel en termes de perspectives d'avenir, les fonctions de chacun sont révélées par l'existence de l'autre (l'approche du monde physique à partir d'un lieu virtuel). Je voudrais ajouter à ces deux mondes un troisième espace à la nature éthérée, un état mental. Le potentiel de l'association de ces espaces devient très intéressant en termes spéculatifs (qui accroissent les possibilités de la technologie, des idées et des concepts actuels et futurs). De nouvelles formes d'art potentielles émergent de ce point spéculatif. Entre physique, virtuel et éthéré, les abouissements du jeu en temps réel, des mondes virtuels, des interactions avec les autres et les lieux physiques peuvent devenir un art qui abolisse les frontières catégorielles, ou en crée peut-être de nouvelles à partir de la suppression de celles qui existent. Je crois que ceci peut produire de nouvelles façons de réfléchir au langage, à la narration, aux médias, à de nouvelles dimensions du corps et de l'identité prothétiques. Il existe d'innombrables possibilités pour des approches à la fois théoriques et empiriques de la vie telle que nous en faisons l'expérience. Les performances de Live A/V qui connectent des lieux où s'opèrent la production et l'expérience de l'artiste par le biais de l'Internet donnent déjà un aperçu de ces possibilités futures.



////

Training for a Better World. This is one of the many collaborative webperformances by Annie Abrahams.

< <http://bram.org/huislos/training/CRAC/indexang.html> >

Interactive Plant Growing. Net art / installation by Laurent Mignonneau and Christa Sommerer. < www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORHS/FRAMES/FrameSet.html >

Who Owns Them Controls. A net art piece by GLorious Ninth.

< www.gloriousninth.net/who_owns_them_controls/Label.html >

Semantic VJ. A piece / software by Eugenio TisseLi.

< www.motorhueso.net/dcr/semanticvj/semanticvj.htm >

Iannix. Software open source for AV environments inspired by the work of Iannis Xenakis. < www.iannix.org/en/index.php >

Furtherstudio. A platform for AV manipulation in real time by Furtherfield. < www.furtherfield.org/furtherstudio/docs/about.html >

Remixtheory. A research project started by Eduardo Navas

< <http://remixtheory.net> >

VJ Theory. Currently as an archive and in translation to a new server.

< www.vjtheory.net >

abertura. Series of three events in Lisbon.

< <http://ephemeral-expanded.net/abertura/abertura2/index.html> >

Visual Agency. My portfolio of art work by several personae. < <http://cargocollective.com/visual-agency> >

/ My practice is located between areas of knowledge (theoretical and practical in dialogue), constantly feeding a strong curiosity about everything. My education is on communication design (degree), interactive art and design (master), and digital platforms and documentation (ongoing PhD). I am a visual artist, teacher and web designer. Projects developed so far, either through individual multiplicity of persona or in collaborative projects, circulate around three themes: identity, visibility and process. In professional / practice terms, I have been using a computer for other activities besides web design since 2004. Since, the computer has been an artistic tool and the internet a structure and vehicle for artistic projects.

My contribution to live audiovisual performance is strongly grounded in collaborative activities. Along with performing, this is visible in projects that combine curatorial actions with the creation of new contexts and theory with practice. The series of events abertura in Lisbon, with co-organizer/ curator Elsa Vieira, are strongly grounded on showing the work done through collaboration from a position of social change. The project VJ Theory results from the co-editorial team with Brendan Byrne.

// The immense contemporary artistic diversity has its origins in the capacities of the internet to allow dialogues between people with similar interests. Artists have been able, since the 1990s, to not only to engage in communication but also to engage in art making online. That led to communities of practice. These communities are detached from the physicality and the shared interest in resources.

The aim at the start of VJ Theory, back in 2005, was to make available theoretical resources that informed live AV performance practices. Gradually a group of people interested in writing, publishing and reading emerged. We experimented with online collaborative writing: using chat rooms for realtime exchange and later using a structure of blogs to allow more time for reflective development. From the last project a book was published. Publishing has been always a recurrent theme of discussion as it was the main objective of the project. How can a printed publication reflect the ephemeral nature of the practice? How does theory and practice combine within artistic expression (having in mind its collaborative nature, its tools and techniques)?

/// Two things about the internet have been surprising me since my early days as young professional in the 1990s and they keep changing. Back in 1995, the reason why I got so excited about being a web designer was its capacity to change constantly. That is, I could correct a spelling mistake, add or replace a photo or even change the whole website at any time. The internet constraints remain (color limits, screen dimensions typefaces) and are now more complex than before (cross platforms to include mobile devices and adapt to different platforms), but content expanded to become more diverse, complex, ephemeral, interconnected, and closer (certainly more connected) to physical-materiality.

Another amazing thing is this connection between the virtual and the physical. Sharing a digital document rather than a printed document was the first sign of a much bigger impact. Every improvement in data transfer comes to change the perception of the work as well as the performative space. The impact of the internet is not only apparent in the way we make art (also design and culture in general) but also in the way we experience art.

//// The distinction seems to fall between the physical and the virtual worlds as two separate ways of experiencing space, time and the body. Although both separately are interesting enough in terms of future possibilities, each one's features are highlighted by the existence of the other (the approach to the physical from a virtual location). I would add to these two a third space, of ethereal nature, a mental state. The potential in the combination of these spaces becomes very interesting in speculative terms that expand on the possibilities of existent and future technology, ideas and concepts. From this speculative point, potential new forms of art emerge. Between physicality, virtuality and ethereal, results from real-time gaming, virtual worlds, interactions with others and physical locations may translate into art that abolishes categorical borders, or perhaps creates new ones from the abolition of the existent ones. This I believe can also bring into existence new ways of thinking language, narrative, media, new dimensions to the prosthetic body and identity. The possibilities are endless for both theoretical and empirical approaches to life as we live it.

Live AV performance that connects locations of fruition and of the artist's experience through the internet are already a glimpse into these possibilities of the future.

ANDRÉS LOZANO a.k.a. Loz

http://andre-lozano.org

/ Tout juste sorti du lycée, un bac philo en poche, j'ai travaillé une année dans une entreprise pour économiser de l'argent afin de financer mes études aux Beaux-Arts, c'était en 1982. À ma grande surprise l'entreprise m'a proposé d'intégrer le service informatique, c'est ainsi que j'ai découvert l'informatique à travers le Basic, le Cobol, etc.

// Je suis revenu à l'informatique à la fin des années 80 avec le Mac. L'interface graphique du Mac était un véritable bijou. J'étais stupéfait par l'ingéniosité du système Mac de ces années là, par sa sobriété, son ergonomie et sa poésie; c'est à mon avis le système le plus beau jamais réalisé.

L'autre événement majeur qui m'a conduit à m'impliquer dans la création artistique digitale a été l'avènement d'Internet. Dès 1996 (grâce au réseau Renater de l'éducation nationale) j'ai compris en me connectant à l'Internet qu'il s'agissait d'une révolution de l'information. J'ai compris dès lors que le spectateur avait enfin l'opportunité d'être acteur et que l'Internet pouvait accueillir toutes les singularités culturelles et techniques possibles.

À partir de 1997, j'ai commencé à mettre en ligne mes pages web sur Mygale en participant à cette première grande vague de sites indépendants. En 1999, j'ai acheté mon premier nom de domaine, Provisoire.com. Après avoir réalisé de nombreuses pages web participatives, je me suis investi dans un CMS : le Logz. En 2001 les plateformes de blog n'existaient pas, php et mysql commençaient tout juste à sortir de l'ombre. Alors; pour mes amis artistes, j'ai créé le Logz qui est devenu ensuite un CMS populaire souvent utilisé par les écoles d'art, les artistes, les hacktivistes, etc.

Aujourd'hui je me consacre au code pur, j'écris des programmes qui tracent des figures pixel par pixel, je monte des dispositifs électroniques, j'invoque l'informatique du passé, je recycle les ordinateurs vintage car il est temps, je crois, de prendre du recul et d'avoir une vue d'ensemble plutôt que de se focaliser sur la dernière innovation en vogue.

// Internet a été l'un des événements majeurs de ce siècle. Ce qui est radicalement nouveau c'est l'interconnexion des machines. Alors



que les hommes ont toujours été connectés, par l'écriture, la correspondance, les médias, etc., les machines au contraire, aussi complexes furent-elles, demeurèrent dénuées de parole, de signaux, comme renfermées sur elles mêmes. Désormais, les machines communiquent, échangent les données, fédèrent et croisent les informations jusqu'à créer un nouvel espace de communication et d'existence entièrement digital et totalement inédit. Ça ne change rien en apparence, mais au fond ça change tout, car cela affecte notre perception du temps, de l'autre, de l'environnement et enfin notre perception des machines. Alors, comme dans toute bonne série de science fiction, nous voilà désormais accompagnés de machines / robots / androïdes comme autant de coéquipiers, de personnes ou même de camarades artificiels. Durant ces quinze dernières années, j'ai été très ému par des sites aujourd'hui disparus. Les auteurs cherchaient à nous émouvoir autant visuellement que par la navigation exotique qu'ils inventaient comme, par exemple, Alexei Shulgin (www.c3.hu/collection/form/), Olia Lialina (www.teleportacia.org/war/war.html) ou encore jimpunk avec ses cascades de popup. Avec <http://provisoire.net>, je me souviens d'avoir créé un site en temps réel avec des contenus qui changeaient en fonction de l'heure du serveur, c'était passionnant d'inventer de nouvelles expériences. Le net était un grand Far West.

// À "mon humble avis" (comme dirait Antoine Moreau), le réseau Internet n'est pas le pendant du réseau d'amitiés et de connivences toujours à l'œuvre dans les sphères du pouvoir petit ou grand. Le réseau Internet demeure un réseau "potentiel" comme une sorte d'agrégation en devenir, agrégeant les personnes certes, mais aussi des machines, des connaissances et des protocoles informatique. Wikipedia est un parfait exemple, c'est un logiciel (wiki), des serveurs, des donateurs, des rédacteurs, des hackers, des artistes ainsi que le public des visiteurs, etc. C'est un système ouvert, librement distribuable et modifiable, il appartient à tout le monde et il appartient à tout le monde d'en prendre soin pour le faire vivre. Comme par le passé, le réseau Internet risque, dans le futur, d'être contaminé par l'avidité et la compétition de tous contre tous, mais pour celui qui sait regarder par delà les écrans de la publicité et de la peur, il y a un horizon où de merveilleuses expériences nous attendent. Je pense que logiciel libre va gagner la bataille du software, les systèmes d'exploitation les plus aboutis sont libres (Linux, Android). Autrement, l'apparition du hardware libre (Arduino, Raspberry, Makerbot) couplé au DIY offrent d'incroyables Zones Temporaires d'Autonomie (Hakim Bey) et dans chaque ville, des fab-lab et des hacker-spaces s'organisent.



ANDRÉS LOZANO
a.k.a. Loz
artiste
artist
(FR)

////

musique / music:

- < <http://hypem.com/> >
- < <http://junglettrain.net/> >
- < www.8bitsongs.com/ >
- < <http://4ad.com/videos> >
- < <http://soundcloud.com> >
- < www.radiosega.net/Listen.php >

code:

- < <http://stackoverflow.com/> >
- < <http://virtualbasic.org/> >
- < www.Logz.org/ >
- < <http://uLyhex.Logz.org/> >

activisme / activism:

- < <http://rebelart.net/> >
- < <http://advocacy.globalvoicesonline.org/projects/maps/> >
- < www.molLeindustria.org/ >
- < <http://youtu.be/LLCF?vPanrY> >
- < <http://artLibre.org/> >

net art:

- < <http://research.crtlaltdel.org/> >
- < <http://bitsynthesis.com/> >
- < www.computersclub.org/ >
- < <http://iamchriscolins.com/> >
- < www.Odayart.net/ >
- < www.magic-ring.net/ >
- < <http://thepaintshop.biz/> >
- < <http://kaubonschen.com/10000000/> >
- < <http://the-work-of-art-in-the-age-of-mechanical-reproduction.net/> >
- < <http://goto80.com/> >

info digital / digital info:

- < www.poptronics.fr/ >
- < www.digitalmcd.com/ >
- < www.net-art.org/ >

ascii:

- < www.retrojunkie.com/asciart/asciart.htm >

image:

- < www.sci-fi-o-rama.com/ >
- < www.Laboiteverte.fr/ >
- < www.todayandtomorrow.net/ >
- < www.nobLahLah.org/ >
- < <http://voodoooodoo.tumblr.com/> >

Fonts:

- < www.pentacom.jp/soft/ex/Font/museum.cgi?start=60&sort=dl >

émulation / emulation:

- < www.pica-pic.com/ >
- < <http://c64.superdefaulL.com/> >

hacking arduino / raspberry:

- < <http://hackaday.com/> >

retro / apple:

- < www.apple1.fr/ >
- < www.caLapple.org/ >
- < www.kansasfest.org/ >
- < www.atariarchives.org/ >



/ Fresh out of high school, where I studied philosophy, I worked at a company for a year, saving up my money to study fine arts. That was in 1982. To my great surprise, the company offered me a position in the IT department, and that was how I discovered programming through Basic, Cobol, etc.

// I came back to programming in the late 1980s with the Macintosh. Its graphic interface was a true gem. I was stupefied by the ingenuity of the Mac OS during those years—its soberness, its ergonomics, its poetry. In my opinion, it's the most beautiful operating system ever invented. The other major event that led me to be involved with digital arts is the emergence of the internet. In 1996, after connecting through public schools' Renater network, I realized that this was a revolution in information. I understood that viewers finally had the opportunity to be actors, and that the internet could accommodate every possible cultural and technical oddity. From 1997, I began uploading my Web pages to Mygale as part of the first big wave of independent websites. In 1999, I bought my first domain name, Provisoire.com. After making many participative Web pages, I started working on a CMS: Logz. In 2001, blogging platforms didn't exist yet, and php and mysql were just beginning to emerge from the shadows. So, for my artist friends, I created Logz, which later became a popular CMS used by art schools, artists, hacktivists, etc.

Today I devote myself to pure code, writing programs that draw pixel by pixel, I make electronic installations, I invoke computer science of the past, I recycle vintage computers because I believe that it's time to stand back and look at the big picture instead of focusing on the latest trendy innovation.

/// The internet has been one of the major events of this century. What is radically new is interconnected machines. While humans have always been connected by writing, correspondence, media, etc., machines, no matter how complex, have on the contrary remained silent and speechless, as if self-contained. From now on, machines communicate, exchange data, federate and cross information until they create a new, entirely digital and totally unprecedented space for communication and existence. It doesn't change anything on the surface, but in essence it changes everything because it affects our perception of time, of others, of the environment, and finally our perception of machines. Like in every good science-fiction series, we are now accompanied by machines/robots/androids as teammates, people and even artificial peers. Over the past 15 years, I have been very moved by websites that have since disappeared. Their authors aimed to move us as much visually as through the exotic forms of navigation they invented, for example, Alexei Shulgin (www.c3.hu/collection/form), Olia Lialina ([\[portacia.org/war/war.html\]\(http://portacia.org/war/war.html\)\) and jimpunk with his cascading popup windows. With <http://provisoire.net>, I remember creating a site that leveraged real-time to change its content according to the server time; it was so exciting to invent new experiences. The Net was a big Far West.](http://www.tele-</p>
</div>
<div data-bbox=)

//// In "my humble opinion" (as Antoine Moreau would say), the internet is not the counterpart of the network of friendships and complicities at work in power circles both large and small. The internet remains a "potential" network, like a developing aggregate, aggregating people, of course, but also machines, knowledge and computer protocols. Wikipedia is the perfect example: a software (wiki), servers, writers, hackers, artists and the public of visitors, etc. It's an open system, freely distributed and modifiable; it belongs to everyone and it's everyone's responsibility to take care of it and keep it alive. As in the past, the internet of the future risks being contaminated by greed and competition among everyone, but anyone who knows how to look beyond the screens of advertising and fear will see a horizon where wonderful experiences await us. I think that free software will win the software battle, as the most advanced operating systems are free (Linux, Android). Otherwise, the emergence of free hardware (Arduino, Raspberry, Makerbot) coupled with DIY offer incredible Temporary Autonomous Zones (Hakim Bey), while fablabs and hackerspaces are popping up in every city.

ATAU TANAKA

www.ataut.net

/ Je suis un musicien qui fabrique de nouveaux instruments de musique en utilisant la technologie. Cela signifie que j'essaie de trouver la voix musicale de tout dispositif ou support. Il se peut que je prenne des capteurs ou des systèmes comme le GPS pour créer une interaction sonore. J'ai, par exemple, détourné des téléphones portables en instruments à gestuelle : lorsqu'on les agite agitant autour de soi, les gestes de l'interprète sont captés et transformés en sons musicaux.

// Avec Internet, trouver sa voix musicale diffère quelque peu de la transformation d'un appareil numérique en instrument. Avec le net, nous avons affaire à une infrastructure, un canal de communication, une forme d'espace public. Comment transformer un espace numérique virtuel en instrument de musique ? Quelles sont les qualités musicales des réseaux ?

Au milieu des années 1990, j'ai réalisé une série de projets visant à explorer différents aspects du réseau d'un point de vue musical - ses qualités temporelles, ses qualités spatiales, ses qualités de communication et ses qualités sociales.

Les premières explorations, qui remontent à 1994 avec *Les Virtualistes* étaient des concerts mis en réseau. À l'époque, ce dispositif nécessitait une infrastructure spéciale, des lignes RNIS et du matériel de vidéoconférence, pour fabriquer un visio-phonie à 128kbps. Nous avons ensuite effectué une série de concerts, notamment au Festival Sonar de 1995, au festival Musique Action (reliant Vandœuvre-lèz-Nancy et Melbourne en Australie) et au Webbar avec Anne Roquigny en 1999 (reliant Tokyo et Paris). Nous avons constaté que la fluidité de la communication musicale exigeait une synchronisation parfaite de l'audio et de la vidéo, (même pixelisée ou décalée) jusqu'à 1/2 seconde dans chaque sens !

Avec l'arrivée du net.art, j'ai réalisé une pièce sur navigateur destinée à remixer des MP3s. Le projet, appelé *MP3q* a été exposé à

Transmediale en 2001. Il s'agissait d'une interface 3D abstraite où l'URL était conçue pour générer un cube en 3D. L'internaute était censé naviguer à travers cet espace pour diffuser en streaming un nombre illimité de fichiers MP3 situés sur différents serveurs du monde entier, mélangeant ainsi plusieurs sources de navigation spatiale dans la jungle cubiste des URLs. Une fonction de mise en ligne permettait à l'utilisateur de taper l'adresse d'un MP3 qu'il avait stocké quelque part sur le net afin de contribuer à la collection.

Je me suis intéressé à la traversée de l'espace physique et de l'espace du réseau. Cela a abouti à l'installation, *Global String* (en collaboration avec Kasper Toeplitz), qui a reçu une mention honorable au Prix Ars Electronica en 2001. L'idée était de fabriquer l'instrument de musique le plus élémentaire de l'Antiquité grecque, le monocorde, à l'échelle mondiale et à travers deux villes éloignées. C'était un instrument hybride : à la fois très physique, avec un câble d'acier de 15m de long, et immatériel lorsqu'il traversait le net pour aboutir aux confins d'une ville lointaine. Les capteurs et les actionneurs transduisaient la vibration physique en données du réseau de telle sorte qu'en pinçant la corde dans une ville, on la faisait vibrer au bout de l'autre. Ces actions alimentaient une synthèse sonore par modélisation physique de l'équation mathématique d'une corde vibrante mesurant des centaines de kilomètres.

En 2002, j'ai reçu une commande de la radio de la SWR2 (radio de l'Allemagne du Sud-Ouest), pour produire une pièce de théâtre radiophonique destinée à une diffusion radio et sur Internet, en collaboration avec la dramaturge Sabine Breitsameter. Au lieu de faire une pièce radio de réseau, qui reproduise la radio sur Internet, j'ai créé un monstre littéraire - une œuvre basée sur une performance participative reliant Karlsruhe, Montréal et Gifu (au Japon), nommée à juste titre *Prométhée Numérique - Frankenstein Netz*.

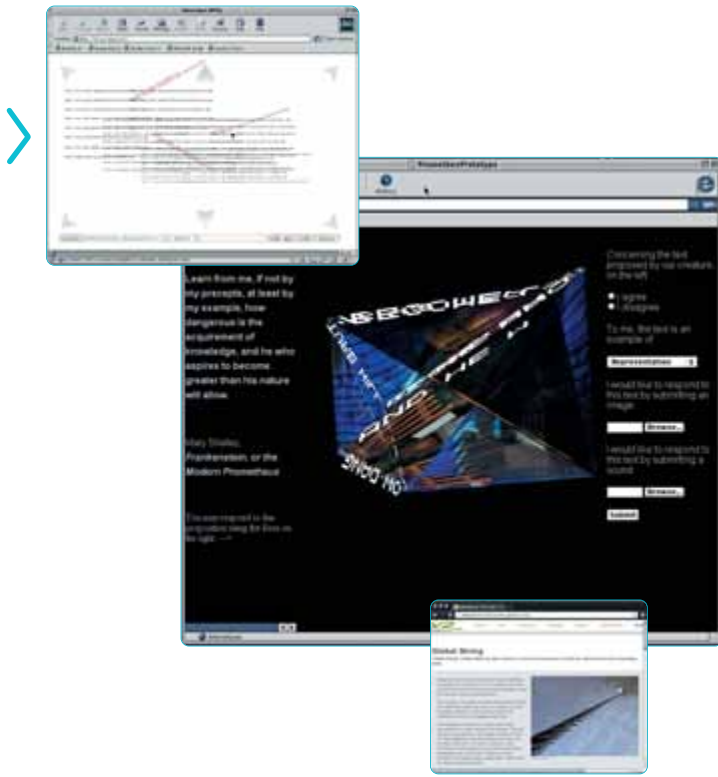
/// Enfin, avec l'arrivée du haut débit sur les appareils portables grâce aux réseaux 3G, j'ai créé en 2006 (alors que j'étais chercheur au Sony Computer Science Laboratory - CSL- de Paris) un morceau de *musique locative* appelé *Net_Dérive*. En collaboration avec Petra Gemeinboeck et Ali Momeni, nous avons utilisé les espaces de la galerie La Maison Rouge à Paris comme centre de pilotage à partir duquel les participants enfilèrent un dispositif informatique portable - une écharpe blanche équipée de 2 téléphones portables Symbian et d'une unité GPS en Bluetooth. Nous nous sommes inspirés des jeux situationnistes de la Dérive pour concevoir une dérive numérique destinée aux réseaux mobiles. Les participants déambulaient dans les rues autour de la galerie et entendaient dans les écouteurs un flux audio live de tonalités polyrythmiques qui étaient une mise en sons de la distance entre les 3 participants. Certaines coordonnées géographiques déclenchaient des commandes vocales ordonnant au promeneur de tourner, de s'arrêter, de continuer. Comme dans la Dérive, il appartenait alors à l'auditeur de décider s'il souhaitait ou non accorder un sens à ces jonctions.

//// Grâce à ces explorations artistiques, nous constatons que le réseau n'est pas un espace virtuel, c'est un espace très réel. On peut parler d'espace, car c'est un média qui contient du temps. Il est facile de penser à un Internet qui génère des communications instantanées où la géographie est abolie, mais je pense que la réalité est autre. En effet, la distance est très palpable sur le réseau - il suffit d'invoquer la commande *traceroute* sur Unix pour visionner à la fois les serveurs et les passerelles traversés par une somme considérable de données et le temps qui s'écoule entre chaque saut. Cette durée est la preuve que le réseau n'est pas instantané. Ce temps de latence profère au net une qualité spatiale. Il devient un espace de résonance que nous pouvons définir par un concept d'*acoustique du réseau*.



ATAU TANAKA

artiste, chercheur et professeur à l'Université Goldsmiths de Londres
 artist, research professor at Goldsmiths, University of London (US)



/I am a musician who makes new musical instruments with technology. This means that in any device, or medium, I try to find its musical voice. I might take sensors, or systems like GPS to create interaction in sound. I have turned mobile phones into gestural instruments where by waving them around, the performer's gestures are captured and turned into musical sound.

// With the internet, finding its musical voice is a little different from making a digital device into an instrument. With the net, we're dealing with an infrastructure, a communications channel, a form of public space. How do we turn a digital virtual space into a musical instrument? What are the networks musical qualities? Starting in the mid-1990s I did a series of projects exploring different aspects of the network from a musical perspective - its temporal qualities, its spatial qualities, its communicative qualities, and its social qualities.

The first explorations, starting in 1994 with *Les Virtualistes*, were networked concerts. This required special infrastructure at the time, ISDN lines and specialized videoconferencing hardware, to make video telephone at 128kbps. We went on to produce a number of concerts including at the Sonar Festival 1995, the festival Musique Action connecting Vandœuvre-lès-Nancy and Melbourne Australia and at the Webbar with Anne Roquigny in 1999 connecting Tokyo and Paris. We found that musical communication required fluidity and absolute synchronization of the audio and video, even if it was pixelized, and even if it was delayed - up to 1/2 a second each way! With the arrival of net.art, I made a browser-based piece for MP3 remixing. The project, called *MP3q* was exhibited at Transmediale 2001, and was an abstract 3D interface where URLs were arranged to create a 3D cube. The cybernaut would navigate this space to start streaming any number of MP3 from different servers around the world, mixing multiple sources by spatial navigation in the cubist forest of URLs. An upload function allowed the user to type in the address of an MP3 they might have somewhere on the net to contribute to the collection.

I became interested to traverse physical space and network space. This resulted in the installation, *Global String* in collaboration with Kasper Toeplitz, that received an honorable mention at Prix Ars Electronica in 2001. The idea was to make the simplest musical instrument from Greek antiquity, the monochord, at a global scale, traversing two distant cities. It was a hybrid instrument: at once very physical, made of 15m long steel cable, and at once immaterial, as it traversed the net to the other endpoint in a distant city. Sensors and actuators would transduce physical vibration to network data so that plucking it in once city would make it vibrate at the other end in the other city. The actions fed a sound synthesis by physical modeling, a mathematical equation of a vibrating string that was hundreds of kilometers long. In 2002 I was commissioned by the Southwest German radio, the SWR2 to produce a hoerspiel for radio and the internet, working with the dramaturge Sabine Breitsameter. Instead of making a net radio work that replicated radio on the internet, I created literary a monster - a work that was participatory, performance based, connecting Karlsruhe, Montreal, and Gifu Japan. It was appropriately called *Prométhée Numérique - Frankensteins Netz*.

/// Finally with the arrival of broadband on mobile with 3G networks, I created in 2006, while researcher at Sony Computer Science Laboratory (CSL) Paris, a piece of *locative music* called *Net_Dérive*. In collaboration with Petra Gemeinboeck and Ali Momenti, we used the gallery spaces of the Maison Rouge in Paris as a command central, from which participants would don a wearable computing device — a white scarf in which were 2 Symbian mobile phones and a Bluetooth GPS unit. We were inspired by the Situationist games of the *Dérive*, to make a digital *dérive* for mobile networks. The participants wandered the streets around the gallery, and heard in their earphones a live audio stream of polyrhythmic blips that were a sonification of the distance between the 3 participants. Certain geographic coordinates would trigger off voice commands telling the walker to turn, stop, keep going, up to the listener, as in the *Dérive*, to decide whether to make sense of non-sense of these prompts.

//// Through these artistic investigations, we find that the network is not a virtual space, it is a very real space. It is a space because it is a medium that has time. It's easy to think of the internet providing instantaneous communications where geography is eliminated, but I find it to be the contrary. Distance is very real on the network - it suffices to invoke the Unix command *traceroute* and to see the servers, gateways that a packet of data traverses and the time it takes from hop to hop. This time is proof that the network is not instantaneous. This time latency gives the net a spatial quality. It becomes a resonant space, one that we can characterize by a concept of the *acoustic of the network*.

////

Home

< <http://www.ataut.net/site/~projects-> >

Publications

INA Dossiers de L'Audiovisuel: < <http://www.csl.sony.fr/downloads/papers/2000/Atauiamusiquereseau.pdf> >

Musical Implications of Network Infrastructures dan Les Actes de H2PTM2001: < <http://www.lavoisier.fr/Livre/notice.asp?ouvrage=2137495> >

Brandon Labelle book Surface Tension:
< <http://www.errantbodies.org/surfaceTension.html> >
< <http://www.errantbodies.org/main.html> >
< <http://www.lespressesdureel.com/ouvrage.php?id=1449> >

Daniel GILLAN book Pieces of Sound: German Experimental Radio: < http://books.google.fr/books?id=N3r27mRyL9kC&pg=PA173&ots=Nnch1q1m7C&dq=atau%20tanaka%20audio%20hyperspace&pg=PP1*v=onepage&q=atau%20tanaka%20audio%20hyperspace&f=false >

ICMC 1999 Paper: Network Audio Performance:
< <http://quod.lib.umich.edu/cgi/p/od/dod-id/network-audio-performance-and-installation.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.1999.460> >

Resources

Wikipedia Musique en Réseau:
< http://fr.wikipedia.org/wiki/Musique_en_r%C3%A9seau >

Iara Lee's Modulations documentary 1998:
< <http://www.youtube.com/watch?v=dPh6ppNOKLM> >

Walker Arts Centre - Crossfade:
< <http://crossfade.walkerart.org/home.html> >

V2
< <http://www.v2.nl/archive/people/atau-tanaka> >
< <http://www.v2.nl/archive/organizations/sensorband> >

Netzspannung media art database:
< http://netzspannung.org/index_en_static.html >

Fondation Daniel Langlois:
< <http://www.fondation-langlois.org/html/e/image.php?numObjet=6330> >

Audio Hyperspace:
< <http://www.audiohyperspace.de/en/2002/02/frankensteins-netz-promethee-numerique-wiretapping-the-beast-2/> >

Turbulence: < <http://turbulence.org/> >

NMSAT (Network music and sound art timeline):
< <http://www.informaworld.com/smppcontent?db=all&content=a917887637&frm=absLink> >

Xchange at Re-Lab: < <http://xchange.re-lab.net/> >

Nettime: < <http://www.nettime.org/> >

Selektion: < <http://www.selektion.com/> >

Interviews

Josephine Bosma interview:
< <http://www.josephinebosma.com/web/node/74> >

Golo Poellmer interview: < http://www.hudba.de/interviews/Interview_Atau_Tanaka.pdf >

Regine Debatay articles:
< <http://we-make-money-not-art.com/archives/2006/07/at-futuresonic.php#.UHE1wFsm3Q> >
< <http://we-make-money-not-art.com/archives/2006/10/net-derive-by-a.php#.UHE1vFsm3Q> >

Exhibitions

Global String at C3 "Science + Fiction" 2001:
< <http://2001.c3.hu/eng/09.html> >

MP3q at Transmediale 2001:
< http://archive.transmediale.de/01/en/pres_musik.htm >

Sonar Festival 1995: < http://en.wikipedia.org/wiki/S%C3%B3nar*S.C3.93NAR.1995 >

ISDN videoconferencing concerts:
< <http://www.evdh.net/isdn/> >

Others

Luc Martínez: < http://www.youtube.com/swf/L.swf?video_id=Q0eB0Un3n1E&autoplay=1 >

SARC BelFast: < <http://www.somasa.qub.ac.uk/~Fschoeder/NetworkPerformances.html> >

Alain Renaud: < <http://www.alainrenaud.net/> >

Shu Lea Cheang - Baby Love (w/ Ali Momenti):
< <http://alimomeni.net/babylove> >

Arcade Fire - The Wilderness Downtown:
< <http://www.thewildernessdowntown.com/> >

Bluebrain - The National Mall:
< <http://www.bluebrain.in/home.html> >

AYMERIC MANSOUX

http://su.kuri.mu

/L'époque du Web Surfaique

Au sein d'un réseau informatique tel qu'Internet, les communications entre individus sont fortement arbitrées par le logiciel. Que celui-ci soit exécuté au niveau local ou à distance, cet arbitrage fonctionne en générant sans cesse de nouvelles données ou en manipulant celles qui existent déjà. Notre capacité à répondre de manière pertinente à ce flux discret d'information numérique est donc modulée par deux facteurs:

- La quantité de données à consommer.
- Le temps alloué à cette consommation et cette interprétation.

La quantité de données aujourd'hui disponible est colossale. Ce volume et ses propriétés quasi-physiques sont au centre des échanges commerciaux sous forme de marchés de données, d'analyse à grande échelle de données, de courtage de données, de forage de données, mais il s'agit aussi d'un composant fondamental des initiatives gouvernées par les usages citoyens, comme le transfert libre de données^{[1][2]}.

Par ailleurs, la quête de la consommation de données numériques en temps réel et en continu nous oblige à fonctionner dans un créneau d'analyse de plus en plus restreint. Par exemple, suivre ses "amis" et connaissances sur de nombreux réseaux sociaux est de plus en plus fastidieux en raison du nombre de plates-formes, d'interfaces, de protocoles et de contextes différents dans lesquels une telle information peut être consultée. Entre une centaine de mises à jour de statuts^[3], encore plus de tweets^[4] ou de flux^[5] : un millier de messages venus de flux de syndication ou des données issues de n'importe quel autre nouveau logiciel social tendance qui garantit l'émancipation sociale de ses consommateurs opprimés par un suivi personnalisé et des publicités ciblées^{[6][7][8][9]}, il devient de plus en plus difficile de prendre un peu de temps, et donc une certaine distance, par rapport à notre nourriture numérique.

C'est précisément à cause de ces deux problématiques, la quantité astronomique de données et le peu de temps alloué à sa consommation, que pour être absorbé avec succès, un bloc d'information doit être aussi simple

que possible et, en même temps... très savoureux. Ainsi, nous ne devrions pas nous étonner si les premiers Maîtres de l'Internet sont des lolcats de faible résolution. En effet, pour se propager rapidement et amplement, l'information doit être efficacement compressée de manière à prendre aussi peu de place que possible afin d'optimiser le peu de mémoire qui lui est accordée sur les différents logiciels, matériels et réseaux humains. Elle doit également être assez remarquable et séduisante pour attirer l'attention de nos organes de reproduction numériques, de sorte que l'héritage du premier puisse survivre à l'entropie numérique pour aller de l'avant et de se multiplier sur autant de réseaux qu'il est "mémément" possible.

// Pour survivre dans cet environnement, l'art doit trouver des stratégies extrêmes qui permettront de maintenir sa visibilité lorsqu'il sera coincé entre un événement tragique^[10], une ou deux fuites^[11] les ennuis médiatiques d'une célébrité^{[12][13]} ou encore un nouveau groupe de pirates néophytes. En premier lieu, les artistes pourraient parfaitement corroborer le fantasme du marketing qui consiste à trouver une formule secrète de créations virales. Dans ce contexte, l'œuvre vise à atteindre le statut de même pour maximiser sa visibilité au sein des réseaux sociaux. L'œuvre et sa documentation sont mises en forme pour être facilement copiées, consommées et intégrées à diverses plates-formes de médias sociaux.

Le contenu est souvent un mélange d'appropriation culturelle de diverses niches en ligne, empruntant tout ce qui peut se trouver n'importe où; que ce soient des banques d'images ou des communautés de hackers aux chapeaux blancs/noir/gris/violets-à-pois-jaunes. Les projets issus du FA.T.lab^[14] utilisent cette stratégie pour créer des micro-interventions et des petites pièces qui optent pour un mode de production au lancement anticipé et fréquent afin de tester des idées et littéralement imposer leurs projets sur le net.

/// Parfois, cependant, la production et la diffusion de données "épimédiales" — en référence à l'épitéxte, l'un des sous-composant de

la notion de paratexte énoncée par Gérard Genette — revêt plus d'importance que le travail lui-même. C'est ce qui s'est produit indirectement avec la *Machine à suicide Web 2.0* de moddr^[15]. Bien que le logiciel ait été seulement expérimenté et testé par un très petit nombre d'individus, l'idée derrière tout cela a transcendé sa mise en œuvre.

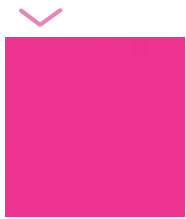
Aujourd'hui, cette machine à suicide existe essentiellement dans un imaginaire nourri de vidéos en ligne, d'éléments d'actualité, d'articles et de fantasmes universitaires. L'œuvre devient une information. Bien sûr, cet effet peut être directement construit comme une fonction inhérente à l'œuvre. Un bon exemple en est le lancement programmé et la mort du site *Lovely-Face.com*^[16] dans le cadre du projet *Face to Facebook*^[17].

Cela dit, il faudrait parfois faire attention à ce que l'on désire. De telles œuvres risquent en effet de devenir du contenu éphémère qui s'ajoute à d'autres contenus de ce type dans le tunnel de notre brève capacité d'attention. Indépendamment de leurs finalités, ces travaux peuvent aisément devenir les agents d'un appareil d'exploitation, pour lequel ils feraient office de divertissement, d'interludes et de nappage sucré permettant à tout-un-chacun d'avaler la pilule amère du contrôle et de la surveillance sur le Web surfaique.

Le défi est donc de briser ce flux et de sortir de ce circuit fermé. Un moyen d'y parvenir, même s'il est tout sauf intuitif, est de travailler directement au niveau du récipient, afin de repenser le réseau non comme un simple support d'information, mais aussi comme un support artistique en réseau qui soit critique de ses propres modes de production et de consommation.

//// Peut-être le moment est-il venu, encore une fois, de faire avancer nos pratiques du Web du glitch, du datavis, des baisers API, des mêmes et du lulz, et de commencer à travailler hors du contexte de l'infrastructure et du commerce du web surfaique, au lieu de développer une symbiose de contenu avec celui-ci.

Topologies, protocoles, tunnels et couches; Ô cher art du Deepnet, je me languis de vous, mais s'il vous plaît, prenez votre temps.



AYMERIC
MANSOUX
netcat
netcat
{FR}



////

- [1] < www.regardscitoyens.org/open-data-en-france/ >
- [2] < www.nosdonnees.fr/ >
- [3] < www.facebook.com/ >
- [4] < <http://twitter.com/> >
- [5] < <http://identi.ca/> >
- [6] < <http://blog.ulisesmejias.com/2011/01/30/the-twitter-revolution-must-die/> >
- [7] < <http://turbulence.org/Works/tweet4action/> >
- [8] < www.newyorker.com/reporting/2010/10/04/101004fa_fact_gladwell >
- [9] < www.amazon.com/Twitter-Revolution-Marketing-Changing-Business/dp/1934275077 >
- [10] < <http://nuclearwifery.artisopensource.net/> >
- [11] < www.faceleaks.info/ >
- [12] < www.ties4cops.com/en/ >
- [13] < <http://knowyourmeme.com/memes/charlie-sheen-rant-tigerblood> >
- [14] < <http://fffff.at/> >
- [15] < <http://suicidemachine.org/> >
- [16] < www.LoveLy-Faces.com >
- [17] < www.Face-to-Facebook.net >

/ Surface Web times

Within a computer network such as the internet, communications between individuals are heavily mediated by software. Whether the latter is run locally or as a remote service, this mediation works by constantly generating new, or manipulating existing data. Our ability to properly respond to this discrete flow of digital information is therefore modulated by two factors:

- the amount of data to consume
- the time allocated for this consumption and interpretation

The amount of data that is available today is gigantic. This volume and its quasi-physical properties is at the centre of commercial opportunities in the form of data markets, big data analysis, data brokerage, data mining, but it is also a fundamental component of citizenship-driven initiatives such as the open data movement^{[11][12]}. Next to this, the quest towards a real-time, continuous, consumption of digital data is forcing us to operate within an increasingly shorter analysis window. For instance, following your "friends" and acquaintances on numerous social networks is getting more and more tedious due to the number of different platforms, interfaces, protocols and contexts in which such an information can be accessed. In between a hundred status updates^[3], a few times more in tweets^[4] or dents^[5], a thousand posts pulled from syndicated feeds, or whatever data coming from any other new social software fad that guarantee the social emancipation of its oppressed consumers with relevant tracking and targeted advertisements^{[6][7][8][9]}, it is becoming more and more difficult to take some time off and therefore some distance from our digital diet.

It is precisely because of these two issues, the astronomical quantity of data and the limited time allocated to consume it, that in order to be successfully digested, a block of information must be as simple as possible and at the same time, well, quite tasty. Thus, we should not

be shocked that the first rulers of the internet have been low resolution cat macros.

Indeed, to spread quickly and vastly, information must be efficiently compressed so as to take as little room as possible in order to optimise the little amount of memory allocated to it on the different software, hardware and meature networks. It also needs to be remarkable and attractive in order to catch the attention of our digital reproductive organs, so that the legacy of the former can survive digital entropy, then go forth and multiply on as many networks as it is "memely" possible.

// In order to survive in this environment, art must find extreme strategies that will maintain its visibility when piped in between a tragic event^[10], a couple of leaks^[11] and media glitch from a celebrity^{[12][13]} or yet another upcoming group of script kiddies.

For a start, it is perfectly possible for artists to follow the marketing wet dream of finding the secret formula of viral creations. In this situation, the work aims at reaching the status of meme in order to maximise its visibility within social networks. The work and its documentation are packaged to be easily copied, consumed and inserted on various social media platforms and the content is often a mix of cultural appropriation from diverse online niches, borrowing anything that can be found anywhere from image boards to white/black/grey/purple-with-yellow-dots hat hacking communities. Projects from the E.A.T. lab^[14] use this strategy to create micro interventions and small works adopting a release early, release often, mode of production, testing ideas and literally brute forcing their projects on the net.

/// Sometimes, however, the production and dissemination of "epimedial" data, in reference to the epitext, one of the sub-component of the paratext ideas from Gérard

Genette, becomes more important than the work itself. This is what happened indirectly with moddr's *Web 2.0 suicide machine*^[15]. While the software was only experienced and tested by a very few, the idea behind it transcended its implementation. In the end the suicide machine essentially exists now within an imaginary that is sustained by online videos, news items, articles and academic fantasy. The work becomes information. Of course this effect can also be built directly as a function of the work itself. A good example of this is the programmed launch and death of the site *Lovely-Faces.com*^[16] as part of the project *Face to Facebook*^[17]. That said, one sometimes should be careful for what one wishes for. There is indeed a risk for such works to become yet another ephemeral content following another one in the tunnel of our short attention span. Regardless of their purpose, such works can easily become agents of an exploitative apparatus, for which they operate as entertainment, interludes and sweet coating that help everyone swallow the bitter pill of control and surveillance on the surface Web.

The challenge is therefore to break this flow and exit this close circuit. A way to achieve this, while counter intuitive, is to work directly at the level of the container, in order to rethink networks not as mere support for information, but also as a networked artistic medium that is critical of its own modes of production and consumption.

//// Maybe it is time now to move on, once again, to move our Web practices from the glitch, the datavis, the API French kissing, the memes and the lulz, and start to work outside of the infrastructure and commercial context of the surface Web, instead of developing a content symbiosis with the latter. Topologies, protocols, tunnels and layers; O dear Deep-net art!, I long for you. but please, take your time

BRAD TROEMEL

<http://bradtroemel.com>



BRAD TROEMEL

artist, écrivain,
Formateur
artist, writer,
instructor
(US)

/ Contrairement aux époques précédentes où Internet était considéré comme un espace de résidence pour l'art numérique autoréférentiel, les artistes contemporains envisagent de plus en plus Internet et ses corollaires comme un terrain neutre ou un sujet d'étude. Les nouvelles normes sociales, les relations de propriété, l'accès au matériel et aux produits culturels ne se forment plus seulement *sur* mais *par* ce support omniprésent. La vie numérique et la vie charnelle existent dans un continuum l'une avec l'autre : à un certain niveau tout le monde est artiste d'Internet, certains choisissent juste d'inscrire de façon critique les aspects de la vie post-Internet dans une spécificité. L'un de ces aspects est l'émergence de systèmes d'échange décentralisés et de la confusion qui en découle quant au moyen de valoriser l'information ou les produits lorsque la norme faisant autorité a disparu. Mon art est créé en réponse à cette période d'incertitude. Il utilise les projets participatifs pour faire appel à la vision critique des spectateurs quant à la liberté sans fin que l'Internet nous promet.

// Je ne suis pas présent sur Internet depuis aussi longtemps que d'autres personnes participant à cet ouvrage. Je m'intéresse, entre autres, à la façon dont les artistes sont venus à s'étiqueter eux-mêmes. Pendant et avant l'existence de surf-clubs, des individus ont bloqué le travail d'autres artistes par le biais de comptes Delicious, mais le fait de cliquer sur un lien Delicious vous emmène directement sur le site de l'artiste décrit. Les artistes de ma génération rassemblent du contenu d'autres personnes autour d'eux, extrayant l'œuvre originale du site de l'auteur pour la placer sur leur propre site ou blog. La différence de liaison entre les

méthodes passées et présentes est subtile mais révélatrice, le travail de liaison sur Delicious est une façon de dire "J'aime ceci", tandis que l'appropriation de contenu sur Tumblr, à côté de son propre travail est une façon de dire, dans une certaine mesure, "Je suis ceci". Rebloquer l'œuvre d'autrui est une méthode de localisation des disparités et de l'apparence, un geste qui permet aux artistes d'inscrire leurs intérêts dans un domaine de production plus large, tout en se positionnant eux-mêmes comme des créateurs uniques. La même chose peut être dite du fait d'étiqueter ou d'écrire sur le mur de quelqu'un sur Facebook : chaque action est une annonce performative pour que le spectateur d'un hypothétique public élucide le lien entre des identités séparées. Les artistes qui m'entourent aujourd'hui se positionnent comme faisant partie d'un tout en pleine expansion — l'artiste est perpétuellement perçu en relation avec une exposition de groupe autoproduite. En ayant besoin de l'attention et de la représentation d'autres artistes pour s'auto-définir, les artistes d'aujourd'hui brouillent la frontière entre regarder et créer, car chaque action devient un prolongement de l'autre.

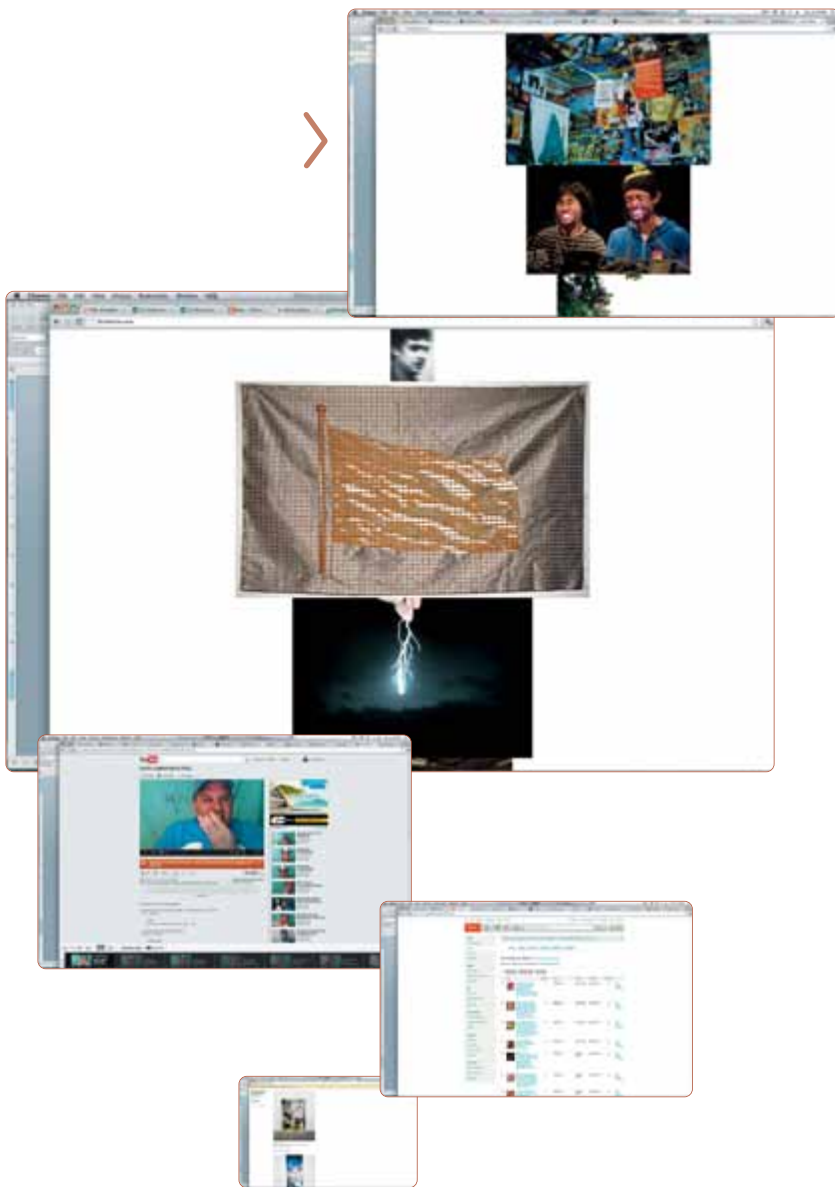
/// Concernant l'aspect collectif de pairs artistiques partageant et recréant le travail de chacun, sur un réseau décentralisé, la dispersion de ce travail prend la forme d'un populisme de marché libéral, de la libre circulation de l'information s'autorégulant entre ceux qui sont prêts à la produire et la consommer. Sans une entité bureaucratique qui attribue une valeur à l'art, ce dernier est libre d'être valorisé par tous les moyens possibles. Cette construction artificielle n'est pas sans rappeler le marché secondaire des

enchères d'art, où les opinions des critiques portées sur les œuvres à la vente ont peu d'impact et la force des enchères d'une salle de collectionneurs prévaut.

À l'inverse, on peut considérer la poursuite fortement individualisée de la reconnaissance d'une image de marque chez les artistes qui utilisent les médias sociaux comme un effort constant et partagé. Contrairement à l'image d'une vedette de télé-réalité, les jeunes artistes qui utilisent les médias sociaux ne sont pas connectés à un colosse comme Viacom ou NBC et doivent générer leur popularité en partant de la base. Les étiquettes sont le plus souvent définies par rapport à l'autre, et impliquent le soutien continu d'un public fidèle. Aucune image de marque d'artiste à succès ne s'est construite dans l'isolement, chacune nécessite un certain degré de collaboration avec un public désireux de partager, de suivre, de devenir ami et de commenter sur l'objet de son engouement.

En d'autres termes, cette communauté est gouvernée par l'idéologie du chacun-pour-soi venue du marché libéral et le caractère individualiste de l'image de marque personnelle est renforcé par un besoin de la collectivité. Il est tout-à-fait normal que les pères des médias sociaux venus de la Silicon Valley, les technologues de "l'Idéologie de Californie" qui jonglaient à la fois avec l'utopie et le capitalisme, aient fait naître toute une génération d'artistes obsédés par les arts des médias et qui sont en train de reproduire ce schéma.

//// Je suis impatient de voir l'impact que les situations créées par notre possibilité de télécharger sans aucune restriction de la propriété intellectuelle aura sur la propriété physique, quand ces objets pourront être reproduits à l'aide d'imprimantes 3D. On peut s'attendre à un véritable bordel !



////

< www.youtube.com/user/shoence22 >
 < <http://kushandwizdom.tumblr.com/> >
 < <http://browncardigan.com/> >
 < www.youtube.com/user/MrChiCity3 >
 < www.tv-Links.eu/tv-shows/Louie_22935/season_3/episode_8/ >
 < www.etsy.com/community?ref=si_com >
 < <https://www.casascius.com/> >
 < <http://dismagazine.com> >
 < <http://therefixedit.FatLbLog.org/> >
 < <https://mtgox.com/> >
 < http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_community_currencies_in_the_United_States12. <http://thejogging.tumblr.com/> >
 < <http://canv.as> >
 < <http://4chan.org/b> >
 < <http://surfcave.com> >

/ Unlike previous times when the internet was seen as a location for self-referential digital art to reside, contemporary artists are increasingly looking to the internet and its affects as a middle ground or subject matter. It is not only on but *through* this now ubiquitous medium where new social standards, property relations, material access, and cultural products are formed. Digital and fleshly life exist in a continuum with one another: everyone is an internet artist to a degree, some just choose to critically engage aspects of post-internet life in specificity. One such aspect is the emergence of decentralized systems of exchange and the corresponding confusion created over how to value information or goods once there is no longer an authoritative standard in place. My art is created in response to this moment of uncertainty, using participatory projects to engage viewers' criticality about the extended amount of liberty the internet promises to us.

// I haven't been on the internet as long as other people in this book. One thing that interests me is the way artists have come to brand themselves. Individuals during and prior to the existence of surf clubs have blogged the work of other artists through Delicious accounts, but to click a Delicious link takes you directly to the website of the artist described. My generation of artists centralizes others' content around *themselves*, pulling the actual work off the creator's website and placing it on their own website or blog. The difference between the past and present linking methods is subtle but telling; linking work on Delicious is a way of saying "I like this", while placing appropriated Tumblr content next to one's own work is a way of saying, in some capacity, "I *am* this". To blog someone else's work is a method of locating disparity and semblance, a gesture that allows artists the ability to situate their interests in a larger field of production while simultaneously announcing themselves as distinct creators. The same can be said of the act of tagging on Facebook or writing on someone's wall: each act is a performative display made to elucidate a connection between separate identities for the spectatorship of an assumed audience. The artists around me today position themselves as part of an expanding whole – the artist perpetually understood in relation to a self-produced group show. By necessitating the viewership and representation of other artists to define one's self, today's artists blur the line between viewing and creating, as each action becomes a continuum of the other.

/// For all that is communal about a decentralized network of artistic peers sharing and recreating each other's work, the dispersion of this work takes the shape of free market populism, of the free exchange of information sorting itself out among those willing to produce and consume it. Without a bureaucratic establishment imbuing art with value, the art is free to be valued in any way possible. This is a set up not unlike the secondary art auction market, where art critics' opinions of work for sale mean little to nothing, and the bidding power of a room of collectors takes precedence. Oppositely, one can look at the highly individualized pursuit of brand recognition among artists employing social media as a constantly communal effort. Unlike the reality television star brand, young artists employing social media are not connected to a behemoth like Viacom or NBC and need to generate their popularity on a grass roots level. Brands are more often than not defined in relation to each other, and imply the ongoing support of a devoted audience. There is no successful artist brand built on an island, each requires a level of collaboration with viewers willing to share, follow, friend, and comment on the object of their interest. In other words, what is communal about the commons is run by an everyman-for-himself free market ideology and what is individual about personal branding is bolstered by a need for community. It's very fitting that the Silicone Valley-based forefathers of social media, the California Ideology technologists who juggled utopianism and capitalism in each hand are the ones who are responsible for a generation of media obsessed artists who are now doing the very same thing.

//// I look forward to seeing how the dispositions created by our ability to download intellectual property without any restriction will have on physical property once those objects are able to be reproduced by 3D printers. There is a real shit storm on the horizon.

BRIAN MACKERN

<http://netart.org.uy>



BRIAN MACKERN
artiste
artist
(UY)

/ Je vis à Montévidéo, en Uruguay. Depuis le milieu des années 90, je travaille sur des approches créatives qui utilisent Internet, des interfaces, des sons, des installations, des performances de Live A/V, du VJing et du graphisme live. J'ai aussi travaillé avec des communautés artistiques et des projets collectifs en ligne/hors ligne. J'aime les processus de création vivants et les actions interdisciplinaires.

J'ai aussi eu la chance de beaucoup voyager, principalement en Europe et en Amérique Latine depuis les années 90s et ai donc pu rencontrer beaucoup d'homologues passionnants : des artistes contemporains et des commissaires d'exposition engagés dans ce type de projets. Ah, ces festivals d'art sont comme des fourmilières, remplis de fourmis qui s'échangent des messages par le biais de leurs antennes :)

J'ai vécu de nombreuses étapes de ce (déjà vieux) net.movement/centre de focalisation. J'ai construit la base de données latino du netart, soit un panorama de la scène netart latino-américaine entre 1999 et 2005.

Parmi la multitude de mes activités, j'utilise de manière créative les bruits radiostatiques générés par une tempête qui touche habituellement l'estuaire de Rio Plata, chaque année à la fin Août (La Tempête de Santa Rosa). J'ai conçu des installations d'art et des concerts qui font appel à ces concepts. J'ai vendu à un musée un vieux portable utilisé entre 1998 et 2004, avec tout son contenu. Je l'ai revendiqué comme œuvre d'art. J'aime collectionner les choses virtuelles et réelles.

// Ma plus grande émotion est née de la rencontre avec de nombreux pairs du monde entier qui semblaient faire partie d'une tribu perdue, désunie et fragmentée. Des personnes que j'avais l'impression de connaître depuis des lustres. Cette sensation m'a rempli de bonheur.

Du point de vue artistique, ce que je ressens, c'est que nous sommes dans un système qui nous porte à l'intérieur et à l'extérieur des

points de gravités artistiques et institutionnels : des premiers manifestes sur les interactions créatives horizontales et transversales et les créations issues du communautaire aux manières toujours verticales de construire un système d'art en réseau (axe Nord-Sud/Ouest-Est).

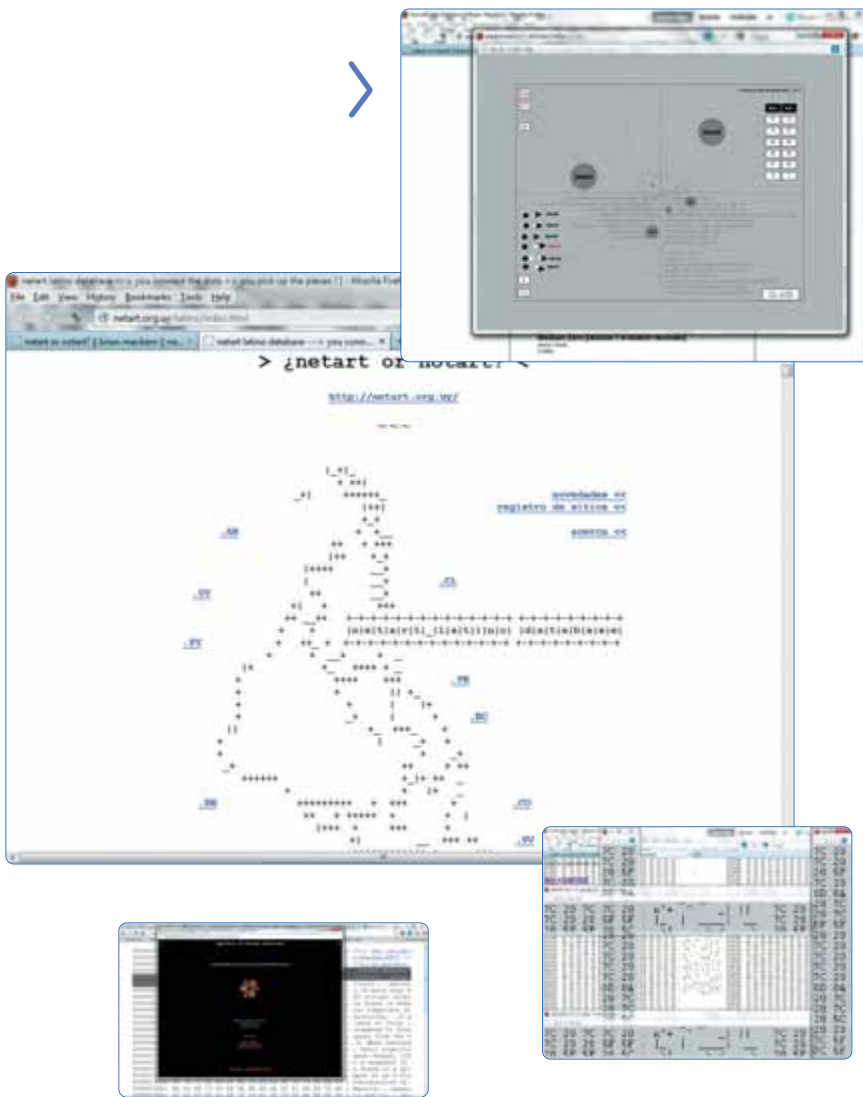
Internet a permis de nous informer sur tout ce que nous pouvions imaginer et d'interagir avec tout individu sur la même longueur d'onde créative, indépendamment de sa localisation. Des cyber-quartiers ont été réorganisés en fonction d'intérêts communs, une autre géographie et d'autres moyens d'interaction des données ont été construits.

/// Je suis venu à Internet par la musique. J'étais passionné de free jazz et de musique improvisée. Ce qui m'a attiré en premier, c'était la simple possibilité de poursuivre aisément la recherche sur la musique contrôlée par algorithmes et les modules interchangeables de design sonore, la programmation et la possibilité de jouer avec ce genre d'"instruments flexibles", tout comme les relations et les représentations visuelles. La communauté comme entité compositrice. Il s'agissait d'une étape naturelle. Des strates entières de représentation de code étaient devenues plus visibles et donc plus accessibles pour le travail. Trouver des échanges créatifs avec d'autres artistes, où qu'ils se situent dans le monde, est devenu plus facile à travers le net.

Je pense que d'un point de vue social, suite à la période antérieure dont l'approche de la technologie de réseau était plus globale, il est arrivé un moment où le net nous a fourni les moyens de transmettre, nous aussi, nos histoires de l'extrême sud, de découvrir notre propre art et nos propres légendes technologiques, d'avoir les moyens de reconstituer des histoires mal documentées sur l'art et les développements technologiques d'avant-garde d'un point de vue latino-américain. La possibilité d'interagir de manière plus horizontale et transversale avec des ingénieurs, des penseurs, des histo-

riens, des philosophes, des artistes, etc. dans ce lieu étrange, beau et indéfinissable où la technologie a été vue, utilisée et a vécu en conservant d'autres éléments à l'esprit. Nous commençons tout juste à travailler sur cette reconstitution qui à ce jour s'avère réellement passionnante. L'Amérique latine continue de se réinventer et de découvrir ses propres identités, voire ses propres noms et d'imaginer sa propre histoire.

//// Je pense qu'Internet devient de plus en plus l'Internet des Objets; en dehors des écrans d'ordinateur, des souris, des claviers et des interfaces de navigateurs. Cela ouvre une approche plus large que celle du web que nous connaissons déjà. Alors que tout sera davantage connecté et répertorié, la visualisation et les connexions ne seront plus centralisées sur un ordinateur de bureau, un ordinateur portable ou une plate-forme. Quand les systèmes de détection et de contrôle seront davantage précis et accessibles, nos interfaces quotidiennes deviendront une expérience quotidienne de plateformes croisées et multi-périphérique. Nous commençons à vivre à l'ère de l'écran omniprésent. Transparent. Cela nous mènera à de nouveaux paradigmes, ou du moins, à d'anciens paradigmes dotés de technologie permettant de les explorer. Nous avons cruellement besoin d'un corpus portant sur le référencement des processus créatifs historiques "glocaux" et d'ouvrages traitant de ces questions. Il y a encore beaucoup à rechercher de manière créative dans l'AR et d'autres systèmes plus complexes, hybrides, de couches de compréhension. Parfois, j'ai l'impression de faire face à un grand nombre de déjà-vus : des œuvres d'art qui réitèrent les mêmes paradigmes, encore et encore, comme si nous étions dans une roue de hamster. Nous avons besoin des artistes les plus intelligents et les plus doués. Nous avons besoin d'un cadre critique plus fort. Mais nous avons aussi tout aussi besoin de nous détendre davantage, de permettre à la vie d'entrer dans nos œuvres.



////

- Artefactos Virtuales: < www.internet.com.uy/vibri/artefactos/ >
- Vintage ColLectiOn: < <http://no-content.net/vintage/colLectiOn/> >
- Interferences: < <http://internet.com.uy/vibri/interferences/> >
- Bakteria/Arcangel Constantini: < www.bakteria.org/ >
- Infomera: < <http://netescopia.meiac.es/proyecto/0002/infomera/> >
- Vrubri's Cultivuum / Evru8Brian Mackern: < <http://evru.org/c/u/L/t/i/v/u/u/m/> >
- Antonio Mendoza: < www.subculture.com/ >
- Cyberzoo / Gustavo Romano: < www.cyberzoo.org/ >
- Pieza Privada *1: < <http://FIndeLmundo.com.ar/pp01/> >
- Dina Roisman: < www.toutesdirections.net/ >
- Julia Masvernat: < www.cceba.org.ar/cvirtual/tpl/muestra-03/Lucier-naga.htm >
- Rafael Marchetti: < www.influenza.etc.br/ >
- CtrlAlt del / Peter Luining: < <http://works.ctrlAltDel.org/> >
- Jodi: < jodi.org >
- Dick el Demasiado: < www.canalcumex.com/ >
- Superbad: < www.superbad.com/ >

/ I live in Montevideo, Uruguay. I've been working on creative approaches using the internet, interfaces, sound, installations, a/v live performances, vjing and live visual designs since the mid nineties, I've also worked with artistic communities, online/offline collective projects. I love living creative processes and interdisciplinary actions.

I also have had the luck to travel a lot, mostly in Europe and Latin America- since the nineties and thus had the opportunity to meet lots of very interesting fellow contemporary artists and curators involved in these type of projects.

Ah, these art festivals are like antfarms, full of ants interchanging messages through their antennas :) Lived through many periods of this somehow already old net.movement/focal point of interest.

I built the netart latino database, a description of the latinamerican netart scene between 1999 and 2005. Among many other things, I work creatively with the radiostatic noises generated by a traditional storm that arrives to Rio de La Plata Estuary every end of August (The Storm of Santa Rosa) I designed art Installations and concerts with these concepts.

I sold an old laptop with all its contents, which I used between 1998 and 2004 and which I declared it as an art piece, to a Museum. I love to collect virtual and real things.

// The main strong thing that I felt was the feeling of encountering lots of fellow people from the world that were like part of a lost and disassembled, fragmented tribe. People that I felt as if I knew them from ages ago. The happiness that that sensation brought to me. From an artistic perspective, what I feel is that we are

inside a system that bring us inside and outside of artistic and institutionalized gravity points: from the first manifests about horizontal and transversal creative interactions and community based creations, to still vertical ways of building an art netted system (north-south/west-east axis).

The internet made possible to learn about anything we can imagine, and to interact with whoever was on the same creative frequency range independently of localization. Cyber neighbourhoods were rearranged depending on common interests, other geography and other ways of data interaction were built.

/// I came to the internet from a musical background, and was very much into free jazz and improvisational music, so what first engaged me was the possibility to fairly easily carry on research with algorithm controlled music and interchangeable sound design modules, programming and the ability to play with these kinds of "flexible instruments" and visual relationships and representations. Community as a composer entity. It was a natural step. Layers of code representation was more visible and so more at hand to work with. To find creative interchanges with fellow artists wherever they were in the world got more easy through the net. I think that socially, after the previous period that had a more globalized approach to network technology, it came a time where the net provided us ways to also transmit our histories from the far south, to discover our own art and tech legends, to have ways to reconstruct badly documented stories about art and tech pioneer developments from a latin american point of view. The possibility to interact in a more horizontal and transversal way with engineers, thinkers, histo-

rians, philosophers, artists, etc. within this strange, lovely and undefinable place where technology was seen, used and lived with other things in mind. We are just beginning to work on this reconstruction, and it's so interesting so far. Latin America is still reinventing and discovering its own identities, even its own possible names. And imagining its own history.

//// I think that the internet is becoming more and more the internet of things: outside of computer screens, mice, keyboards and browser interfaces. This opens a wider approach than the web we already know nowadays. As everything is getting more and more connected and databased, no more will the visualization and connections will be centralized on a desktop computer, laptop or platform. As detection and control systems are becoming more accurate and available, our daily interfaces will be more an everyday cross-platform, cross-device experience. We are beginning to live an ubiquitous screen era. Transparent. This will bring us into new paradigms, or well, old paradigms but with the technology available to research them.

We badly need a body of work on referencing glocal creative historic processes and works about these matters. There is still a lot to creatively research into AR and other more intricate systems of hybrid comprehension layers. Sometimes I feel a lot of *déjà-vu*, artworks that repeat the same paradigms over and over as if we were inside a hamster wheel. We need more intelligent and smarter artists. We are in need of a stronger critical framework. But we also need to be more relaxed. Let life get into our works.

CARL.Y & LABOITEBLANCHE (((NOMUSIC)))

www.nomusic.org

/ LBB : Les Arts-Décoratifs de Strasbourg, le SCAN à la Villa-Arson de Nice, le Collège Invisible à Marseille, création de NOSERVER.ORG, la maintenance de Radio WNE pendant 3 ans, co-fondateur de NOMUSIC, NO-PLACARD avec Erik Mikkinen puis CTO dans une startup de musique live...
Carl.Y : Les Beaux-Arts de Mulhouse, co-fondation de NOWEB.ORG, un passage au CICV, articleur de bruits en tout genre, force de frappe WNE, co-fondateur de NOMUSIC, NO-PLACARD avec Erik Mikkinen, Péruvien Volant, DJ Punisher...

serrant plus strictement ses règles et en dessinant ses limites. D'un point de vue artistique, il y a toujours eu plusieurs niveaux quant à son utilisation par les artistes : ceux qui le maîtrisent et le dépassent, ceux qui le détournent, ceux qui s'en servent comme un simple vecteur de communication, ceux qui le renient ou ceux qui extraient son modèle "improvisé" de pensée et en l'appliquant dans le versant réel de l'art.

jeux, hypocritement interactive. Le réseau signe de par son élargissement le rétrécissement de notre monde et donne l'impression d'y comprimer notre temps, tout en augmentant la charge de tâche de travail ou de loisir et en y volatilisant les relations humaines.

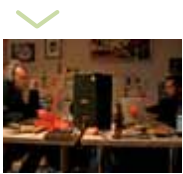
/// Carl.Y : Il est clair que tout a été modifié pour ceux qui se sont inscrits dans le réseau. Les autres sont encore sains et saufs. On ne va pas jouer à Virilio ou à MacLuhhan. Donc, dans notre cas, le réseau nous a permis de tisser des liens et de créer NOMUSIC, par exemple. Venants de Mulhouse, une charmante bourgade de l'Est pleine d'avenir, le réseau nous a raccroché au monde. On a pu grâce, à ces 10 festivals en 5 ans, mettre enfin un autre son sur nos chaînes hifi et écouter pendant 24 heures des artistes du monde entier, les inviter à jouer et échanger avec eux. Cela a modifié un peu notre manière de penser mais surtout notre manière d'agir, « tout » devenait disponible et partageable. Mulhouse n'avait plus frontières pour nous et nous élargissions le cercle de nos amis, de nos découvertes, à la vitesse du bit.

//// LBB : L'utilisateur standard fait face de plus en plus à un miroir cloisonné autour de ses attentes et désirs, s'y auto-dessinant un paysage en réponse à ses aspirations et en fonction de ses aptitudes, comme un monde pré-auto-fabrique. Il y a une auto-personnalisation du contenu et la dimension sociale du réseau qui s'étend, et est de plus en plus guidé en fonction du support qui la contient. Le terme virtuel a perdu tout son sens, fusionnant complètement avec le réel. Mais d'autres strates pourront exister et tout est encore possible ne pas tomber dans le pire, en terme d'hybridation technologique entre l'homme et la machine.
Carl.Y : On a vu de terrains moins fertiles sortir des ovnis dans le milieu de l'art. Tous les terrains sont porteurs d'art. Après, l'avenir du réseau... Il deviendra peut-être difficile d'avoir une posture critique face au phénomène Internet, mais la course n'est pas finie. Le réseau est une réalité de toute façon déjà calquée sur notre environnement. La création devrait être en capacité de détourner le support et de lui donner un potentiel artistique afin de se l'approprier. Mais méditons plutôt sur cette citation : *Tu vois, le monde se divise en deux catégories : ceux qui ont un pistolet chargé et ceux qui creusent. Toi, tu creuses.*

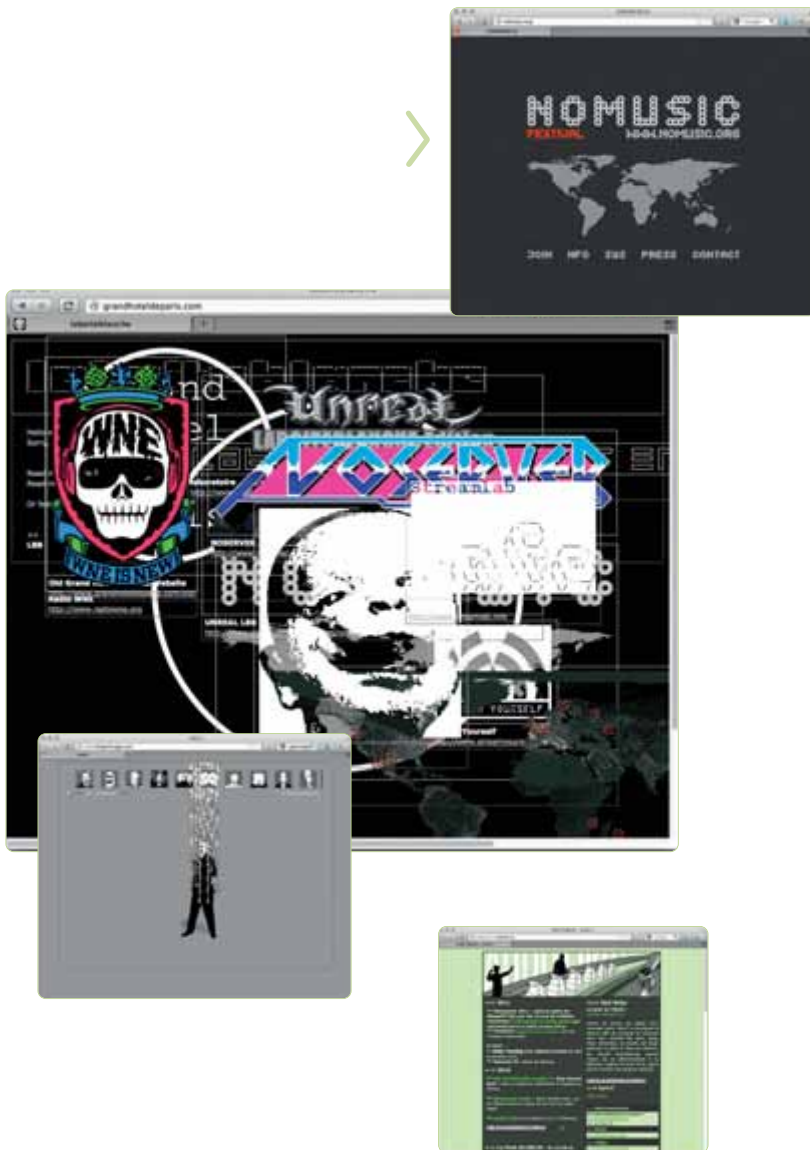
LBB : Le réseau s'est imposé naturellement, il transmet et renouvelle des codes plus anciens et il est émergent parce que nous sommes et serons de plus en plus nombreux. Il rend flou les notions de pouvoirs entre états, puissances économiques, groupuscules sortis de nulle part ou la simple personne. Il y a aussi, et de plus en plus, une porosité évidente entre le produit, celui qui consomme et celui qui vend; comme s'il s'agissait bizarrement d'une même aire de

// Carl.Y : Nous nous intéressons au réseau autant que celui-ci nous montre son intérêt. À sa naissance, il était bien difficile de produire pour des questions de bande passante, de système de modem, d'espace... maintenant que nous avons tout cela, est-ce que la création sur Internet se porte bien ? Disons qu'elle est fleurissante, mais elle n'est pas forcément produite par des créateurs déclarés, ce qui n'est pas un mal. On parle de culture du déchet, voire de poubelle, affirmant ainsi l'impossibilité d'une apparition de la Culture. Nous sommes des singes savants ayant la capacité de reproduire et d'améliorer le système, dans une certaine limite. Le web est pour l'instant une réplique exponentielle d'un contenu plus ou moins pauvre. Nous serons toujours surpris par sa capacité à muter. Rien n'est perdu, de toute façon c'est de la putréfaction que l'on sort l'excellence.

LBB : Nous ne voyions aucun intérêt au réseau à ses débuts, nous l'envisagions plutôt comme une solution, un dispositif d'accès et d'atteinte à un espace indéfini, sans limite, sans contrôle. Des frontières depuis s'y sont tissées, tout en élargissant de manière contradictoire sa portée tout en res-



CARL.Y &
LABOITEBLANCHE
(((NOMUSIC)))
artistes, curateurs
artists, curators
(FR)



////

CarL.Y

< hoogerbrugge.com >
 < silophone.net >
 < archive.org >
 < theyesmen.org >
 < radiowne.org >
 < abrutis.com >
 < nomusic.org >
 < perouperou.org >
 < auditorium.noweb.org >
 < desertnumerique.incident.net >
 < noweb.org >
 < rybn.org >
 < vdurif.free.fr >
 < getseng.com >
 < mouchette.org >

LBB

< eternalnetwork.org/psychof-
 lyer/index.php?cat=psychoesp >
 < oy.nujus.net/files/proj/jukeb-
 ox/indexmenu.html >
 < thing.net/~sowana/ >
 < www.icecast.org >
 < myownspace.fr >
 < LepLacard.org >
 < terminatorstudies.org >
 < nomusic.org >
 < http://noserver.org/ >
 < radiowne.org >

// LBB: Les Arts Décoratifs in Strasbourg, SCAN at the Villa Arson in Nice, the Invisible College in Marseille, creation of NOSERVER.ORG, Radio WNE maintenance for 3 years, co-founder of NOMUSIC, NO PLACARD with Erik Mikkiminen, then a CTO Live Music startup...
 Carl.Y: Mulhouse Fine Art School, co-founder of NOWEB.ORG, a brief period at CICV, making noise of any kind, WNE strike force, co-founder of NOMUSIC, NO CLOSET with Erik Mikkiminen, Peruvian Steering, DJ Punisher...

// Carl.Y: We are interested in the network as much as it is interested in us. At its start, it was difficult to produce small animated gifs or other trinkets, there were bandwidth issues, crashing software or modem ... now that we have it all, is the online creation doing well? Let us say that it is blooming but not necessarily produced by identified, official creators - which is not a bad thing. Some sociologists spoke of the growth of trash culture, thus asserting the impossibility of an emergence of Culture. We are monkeys with the ability to replicate and improve the system, within some boundaries. Right now, the web is an exponential replication of relatively poor content. We will always be surprised by its ability to mutate. Nothing is lost, anyway excellence springs from decay.
 LBB: At its beginning, we didn't take much interest in it, but instead we were regarding it like a solution, a device to access and reach an undefined space, with no limits and no control. Since then its borders have expanded, unlike its rules, which have become stricter and its limits which have multiplied. From an artistic point of view, there have always been several levels of use by the artists: those who master and go beyond it, those who turn away from it, those who use it as a simple means of communication, those who dismiss it or those who extract the "improvised" thinking model and apply it within the real side of art.

// Carl.Y: It is clear that everything changed for those who got involved in the network. The others are still safe. We will not pretend to be like Virilio or McLuhan. So in our case, the network has allowed us to build relationships and create NOMUSIC, for example. Living in Mulhouse, a charming small town in the East of France, we used the network to connect with the world itself. The 10 festivals in the last 5 years finally enabled us to play other sounds through our stereos and listen for 24 hours to artists from around the world, we invited them to play and had the chance to interact with them. This somehow changed our way of thinking but also our way of acting, "everything" became available and shareable. Mulhouse dropped its boundaries for us. Our circle of friends and our discoveries expanded, thanks to the bit speed.
 LBB: The network naturally became crucial as it transmits and renews older codes and it is on the rise because we are and will be increasingly numerous. It blurs the notions of power between states, economic power, small groups coming out of nowhere or individuals. There is also an growing obvious porosity between the product, those who consume it and those who sell it, as if it were the same playground, a hypocritically interactive one. Through its expansion the network condemns our world to shrinking and seems to compress our time, while increasing the burden of workload or leisure which will result in volatile human relationships.

// LBB: For the standard user facing an increasingly fragmented mirror around expectations and desires, there is a self-generated landscape, produced in response to their aspirations and abilities to function, like some sort of a pre-made world. There is a self-customizing content and the social dimension of the extending network is increasingly guided by the medium that contains it. The term "virtual" has finally lost its meaning over the past few years, by completely merging with reality. It is increasingly difficult to determine which one acts first and what consequences one has on the other. But other levels may exist and everything is still possible in order to avoid the worst consequences in terms of technological hybridization between man and machine.
 Carl.Y: We saw less fertile environments bring out different oddities in the world of art. All grounds are fertile for art. As for the future of the network... It may become difficult to have a critical attitude towards the internet phenomenon, but the race is not over yet. In any case, the reality of the network is already shaped according to our own environment. Hybridization, telescoping and other phenomena are already present. Creation should be able to modify its own media and provide it with an artistic potential so as to appropriate it. But we should rather meditate on this quote: *You see, in this world there's two kinds of people, my friend: Those with loaded guns and those who dig. You dig.*

CHRISTIANE PAUL

<http://artport.whitney.org/>



CHRISTIANE PAUL
curatrice, théoricienne
des médias
curator, media theorist
(DE / US)

/Depuis plus de 15 ans, j'effectue des recherches, écrit et organise des expositions dans les domaines de l'art des "nouveaux médias" et du net art. Mes derniers livres sont *Context Providers – Conditions of Meaning in Media Arts* (Intellect, 2011), co-édité avec Margot Lovejoy et Victoria Vesna, *New Media in the White Cube and Beyond - Curatorial Models for Digital Art* (UC Press, 2008); et *Digital Art* (Thames and Hudson 2003; nouvelle édition augmentée 2008).

Depuis 3 ans, je suis professeur associée à la School of Media Studies de la New School à New York et depuis 2000 conservatrice adjointe de l'art des nouveaux médias au Whitney Museum of American Art; où j'ai organisé plusieurs expositions, dont *Cory Arcangel: Pro Tools, Profiling* (2007), *Data Dynamics* (2001), ainsi que la sélection net art de la *Biennale du Whitney*, en 2002, et d'Artport, le site Web du Whitney Museum consacré à l'art d'Internet.

D'autres projets de commissariat plus récents incluent *Eduardo Kac: Biotopes, Lagoglyphs and Transgenic Works* (Rio de Janeiro, Brésil, 2010); *Biennale Quadrilaterale* (Rijeka, Croatie, 2009-10); *Feedforward - The Angel of History* (co-commissariat avec Steve Dietz au LABoral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón, Espagne, Oct. 2009); *INDAF Digital Art Festival* (Incheon, Corée, Août 2009); et *Scalable Relations* (au Beall Center for Art and Technology, Irvine, CA et dans les galeries d'UCSD, UCLA et UCSB, 2008-09).

// Internet a maintenant plus de 40 ans d'histoire (si l'on situe ses origines dans l'ARPANET des années 60) et a subi d'énormes évolutions technologiques et culturelles. L'un de ses changements radicaux, concernant la transition du WWW des années 90 au monde des médias sociaux en ligne des années 2000, est la compréhension du réseau lui-même. Dans les années 90, Internet était un espace

dont on faisait l'expérience depuis des lieux physiques comme sa maison ou son bureau, en "surfant sur le Net" à partir de son ordinateur. Dans les années 2000, le réseau est devenu plus omniprésent, un espace auquel on accède à partir d'appareils mobiles dans les zones urbaines (ou même rurales), dans les espaces publics et les transports. Le monde est devenu de plus en plus connecté et, avec la technologie RFID et le GPS, nous nous sommes dirigés vers l'Internet des objets. Les espaces de données informatiques physiques omniprésents (détection et contrôle des événements du monde physique par des dispositifs informatiques) et les espaces virtuels se sont étroitement liés. La pratique artistique a à la fois contribué à initier et réagir au passage de la version 1.0 à la 2.0, des environnements en réseau et de leurs articulations respectives d'espaces, d'identité et de production collective de données.

/// La plate-forme Internet a toujours soutenu les effets du réseau par la communication et la liaison, évoluant du système de babillard électronique (SBE) et de groupes Usenet aux listes de diffusion; de domaines multi-utilisateurs (MUDs) et de MUDs basés sur les objets (MOOs) à des salles de chat graphiques et aux mondes virtuels, du site web "à canal unique" au blog favorable aux commentaires via l'édition collaborative du Wiki. En tant que concept d'entreprise, le Web 2.0 fournit des "entrepôts" contextuels qui permettent le filtrage automatique et la mise en réseau de contenu généré par l'utilisateur.

Nous avons assisté à l'émergence du *commons* en réseau où l'espace public n'est pas un territoire partagé, mais une non-localité de systèmes de communication globale qui, bien que soumis à des protocoles et des régulations, existent largement en dehors d'un seul pays ou d'une juridiction d'État, les adeptes du "commons" ne peuvent

pas davantage être strictement définis en termes d'emplacement physique, mais constituent souvent des communautés d'intérêts qui partagent idées et connaissances et sont dispersés à travers le monde. Les smartphones et les appareils portables sont devenus de nouvelles plateformes pour la production culturelle, qui fournissent une interface à travers laquelle des utilisateurs peuvent participer à des projets publics de réseau et permettre la formation de communautés spontanées.

Le "réseau" a réellement transformé ma pratique et ma relation au temps et à l'espace. Au niveau de la communication, le net abolit l'espace entre les fuseaux horaires et peut aussi bien dissimuler que mettre en relief la coupure physique et culturelle entre les gens. Je suis connectée en permanence à mes collègues et mes amis à travers le monde, cette communication instantanée et son accessibilité permet à la fois des collaborations et des échanges qui n'étaient pas envisageables auparavant et a créé un état où je suis constamment "en manque de temps/dans la fuite du temps".

/// On peut espérer qu'Internet sera toujours un lieu fascinant à explorer, peu importe son degré futur de commercialisation. Tant que les frontières ne deviennent pas trop étroitement définies par des corporations, des protocoles technologiques juridiques, ce sera toujours un espace de création dans lequel on pourra s'impliquer directement, neutraliser, remixer ou redéfinir différentes formes de contexte et de contenu (personnel, institutionnel, issu des entreprises et de la contre-culture). Pour l'instant, les frontières sont encore suffisamment poreuses pour fournir un sol fertile à l'exploration artistique et aux collisions créatives. L'espace virtuel et physique fusionnent de plus en plus et vraisemblablement, de telles convergences et architectures hybrides sont vouées à se multiplier à l'avenir.

////

< www.nettime.org >
< www.rhizome.org >
< www.mediaartnet.org >
< www.netzspannung.org >
< www.aec.at/festival/en/ >
< <http://on1.zkm.de/zkm/e/> >
< www.jodi.org >
< www.irational.org >
< <http://myboyfriendcamebackfromthearmy.ru/> >
< www.potatoland.org >
< www.artcontext.net >
< www.flong.com/ >
< www.bewitched.com >
< www.4chan.org >
< <https://disconnect.me/> >



/ For more than 15 years I have been researching, writing on, and curating exhibitions of so-called “new media” art and net art. My recent books are *Context Providers – Conditions of Meaning in Media Arts* (Intellect, 2011), co-edited with Margot Lovejoy and Victoria Vesna; *New Media in the White Cube and Beyond - Curatorial Models for Digital Art* (UC Press, 2008); and *Digital Art* (Thames and Hudson 2003; expanded new edition 2008).

For the past 3 years I have been an Associate Professor at The School of Media Studies at The New School in New York and since 2000 the Adjunct Curator of New Media Arts at the Whitney Museum of American Art where I curated several exhibitions—including *Cory Arcangel: Pro Tools, Profiling* (2007), *Data Dynamics* (2001) and the net art selection for the 2002 *Whitney Biennial*—as well as *artport*, the Whitney Museum’s website devoted to the internet art.

Other recent curatorial work includes *Eduardo Kac: Biotopes, Lagoglyphs and Transgenic Works* (Rio de Janeiro, Brazil, 2010); *Biennale Quadrilaterale* (Rijeka, Croatia, 2009-10); *Feedforward - The Angel of History* (co-curated with Steve Dietz; Laboral Center for Art and Industrial Creation, Gijon, Spain, Oct. 2009); *INDAF Digital Art Festival* (Incheon, Korea, Aug. 2009); and *Scalable Relations* (Beall Center for Art and Technology, Irvine, CA; as well as galleries at UCSD, UCLA and UCSB, 2008-09).

// The internet by now has a more than 40-year old history — if you go back to its roots in the Arpanet of the late 60s — and has undergone an enormous technological and cultural evolution. One of the profound changes in the transition from the WWW of the 90s to the online social media world of the 2000s is the

understanding of the network itself. In the 90s the internet was a space you experienced from the physical spaces of your home or office, “surfing the Net” on your computer. In the 2000s, the network became increasingly pervasive; a space that you access from your mobile devices in urban (or even rural) environments, in public spaces and transportation systems.

The world became increasingly wired; with RFID technologies and the GPS we moved towards an internet of Things. The data spaces of pervasive physical computing (sensing and controlling events in the physical world with computing devices) and virtual spaces have become closely connected. Artistic practice has both helped to initiate and responded to the move from the 1.0 to 2.0 version of networked environments and their respective articulation of data spaces, identity, and collective production.

/// The internet has always been a platform that supports network effects through communication and linking, evolving from the bulletin board system (BBS) and Usenet groups to mailing lists; from multiuser domains (MUDs) and object-oriented MUDs (MOOs) to graphic chat rooms and virtual worlds; from the “single channel” Website to the feedback-friendly blog and the collaborative publishing environment of the Wiki. As a corporate concept, Web 2.0 provides contextual “warehouses” that allow for the automated filtering and networking of user-generated content.

We have seen the emergence of a networked commons where the public space is not a shared territory but a non-locality consisting of global communication systems that, although subject to protocols and regulations, largely exist outside of a single nation’s or state’s jurisdiction; the “commoners” also can not be defined

strictly in terms of physical location but often are communities of interest that share ideas and knowledge and are dispersed around the world. Smart phones and mobile devices have become new platforms for cultural production, providing an interface through which users can participate in networked public projects and enable the formation of ad hoc communities.

The “network” has very much changed my practice and my relationship to time and space. With regard to communication the Net collapses space across time zones, and can either disguise or underscore the physical and cultural disconnect between people. I am constantly connected to colleagues and friends around the world; this instant communication and accessibility has both allowed for collaborations and exchanges that weren’t possible before and created a condition where I’m constantly “running out of time” (in every sense of the word).

//// The internet will hopefully always be a fascinating place to explore, no matter how commercialized it will be in the future. As long as its boundaries don’t become too closely defined by corporations and technological, as well as legal protocols, it will always be a space for creation in which you can directly engage with, counteract, remix or redefine different forms of content and context — personal, institutional, corporate, countercultural. For now the boundaries are still porous enough to provide fertile ground for artistic exploration and creative collisions. The virtual and physical space already have increasingly merged, and we will presumably see many more of these convergences and hybrid architectures in the future.

CONSTANT DULLAART

<http://constantdullaart.com/>

Entendu et noté tel quel par *MacSpeech Dictate International* (logiciel de reconnaissance vocale)

/
//
///
//// j'essaie de penser j'essaie de faire avec depuis longtemps pour déplacer entre trop peu et trop que bien entendu j'essaie encore ça a essayé de frapper au hasard l'entrée principale tandis qu'aimé le off-line.org ou off.line.com mais qui fait réellement ça à présent juste frapper au hasard nom de domaine regardant ce qui se passe eux en peut être vous aimez gens libre l'essayer encore mais ça n'est pas la grande majorité des gens bien sûr que même le qui qui qui qui recherche et partie du navigateur n'est pas la même que ça que partie l'adresse web eux avec ce que c'est que j'obtiens j'essaie de comprendre ce que veut dire pour l'idée du domaine dans une multitude de noms de domaines qui se trouvent là cette partie en fait utilisée dans beaucoup par amendements sont comment les traitez-vous voyez-vous qu'il est en fait partie noms de domaines et cette partie de cette infrastructure si vous utilisez google cette question reste-t-elle pertinente toutes ces choses de traiter de ce genre d'eux vieille infrastructure idéologique qui est actuellement en cours de remplacement et en cours de colonisation pat de très grandes entreprises est bien entendu quelque chose qui est vraiment la question parce que c'est un système en train de mourir le long de ça aller avec diriger et il sont ces nouvelles initiatives comme le xxx les hommes uniquement et pas d'étincelles pour le maintenir en activité et pour faire plus d'argent hors circuit et donc l'infrastructure hors utilisation aujourd'hui et ceci bien entendu complètement différent est intentionnellement fade et dans les références maintenant va référencer ceci sous peu et à présent j'ai mis à jour la technologie et les magasins qui les vendent c'est ce genre d'héritage si vous vouliez les mettre travaux que je fais sur un nom de domaine c'est presque comme si l'on croyait qu'en disant que vous croyez dans la dent comme dire que la structure de ce nom de domaine est

encore complètement viable parce que la plupart des gens n'y font plus attention ce n'est pas la partie la plus importante du système logistique qui le sous-tend et infrastructure alors cette partie des noms de domaine offre la vue d'un paysage solitaire sur cette infrastructure remplie par des voies sans issues Internet comme s'il s'agissait de parcelles de terrain où les gens puissent trouver de l'or mais ne le trouvaient pas que parfois un complexe de ces affirmations sont si ridicules pour contracter parti habitant avec la réalité qu'ils deviennent de l'art par eux-mêmes et j'ai recherché la définition d'un ready-made et j'ai trouvé une drôle de coïncidence avec l'amendement d'étincelle, tellement d'autres choses tiré défendait son premier ready-made avec texte suivant ils disaient qu'un artiste payant six dollars a le droit d'exposer m. richard pourrait envoyer un urinoir sans discussion cet notre article a disparu et n'a jamais exposé quels étaient les critères pour choisir m. marx a trouvé dans quelques l'affirmer C'était une faute plus immorale d'autres il y avait de plagiat, une feuille de plomberie maintenant m. mark urinoir n'est pas immoral mais absurde, pas plus qu'une sauvegarde est immorale est un appareil que vous avez vu tous les jours dans les vitrines plombier si m. mutt sur l'urinoir fait main ou pas sont sans importance qu'il a fait il a fallu un article ordinaire de la vie, âme bénie qui est signification utile a disparu sous un nouveau titre et le point de vue crédit et une nouvelle police pour l'objet en ce qui concerne les travaux de plomberie qui est absurde, les œuvres d'art seules l'amérique a déjà donné notre plomberie et restreint alors que c'était une course tranchant longue alors déjà mais je vous recommande ces genre de nouvelles autoroutes à péage route menant à nous à travers ce : la plupart des infrastructures de la toile mondiale est devenu le type de la nouvelle infirmière générique le générique doit être personnifié comme téléphones nokia devaient être personnalisés et les pages myspace étaient personnalisées mais mainte-

nant la prose jeune et pleine d'esprit de la fonctionnalité et de l'innovation technique le remplace mais maintenant je pense que cela ne m'a écrit pour être personnalisé au-delà des routes drôles autour de chez moi et il n'y a pas comme peut-être le panneau de signalisation drôle à côté de lui ou qu'il est tout exécuté amine purement fonctionnelle a demandé si je pense à ce genre de drôle et imaginaire logistique, je peux aussi pense-t-il faire référence à la route de briques jaunes et c'est ce que je pensais quand c'est une route de briques jaunes sur l'Internet pour lutter contre la colonisation et la normalisation commerciales qui je dirais comme tous les domaines bien sûr seuls ont été squattés dans l'art de tant de projets ont été réalisés dans les amendements que les gars qui pensent qu'il y a encore des noms de domaines aujourd'hui de pertinence doivent être squattés encore et encore et encore influencé les résultats de google doivent être influencés à quelque chose qui ne cesse d'être pertinent, ça a été fait dans les années 90 a été fait avant, mais ça doit être fait chaque fois encore eux et pensent à ce sujet, je veux dire, peut-être même seulement, il devient plus pertinent avec tous cet arrêt social des médias sociaux novice vidéo arrêt autour, car si je pense à youtube n'a jamais demandé à mes étudiants pendant combien de temps ils pensent que youtube a existé de musulman disent que 10 à 15 ans qui ne réalisent pas que entreprises existent depuis comme 637 ans et que cette entreprise qu'ils ont regardé vraiment faire une grande impression comme faisant partie de notre notre ville de référence culturelle pour telle somme beaucoup du temps que je pense est seulement rendre plus clair qu'il faut et interagir avec ces choses et ne pas les laisser devenir le nouveau générique et accepté la nouvelle que la grande chose pour moi que l'Internet a apporté a été la facilité de des réponses collaboratives pour s'impliquer réellement dans les œuvres d'autrui pour en fait laisser les œuvres grandir en dehors de vos propres droits d'auteur.



CONSTANT DULLAART
artiste
artist
(NL)



////

< <http://purple.com> >
 < www.cheersboston.com/bottomcheer.htm >
 < www.cheersboston.com >
 < <http://offline.org> >
 < <http://offline.com> >
 < www.this-page-intentionally-left-blank.org/ >
 < <http://example.com> >
 < <http://tools.ietf.org/html/rfc2606> >
 < <http://readymades.net> >
 < <http://suggestedomain.com/> >
 < <http://internet.spread.com> >
 < <http://therevolvinginternet.com> >
 < <http://thesleepinginternet.com> >
 < <http://untitledinternet.com> >

As heard and noted by MacSpeech Dictate International

/
 //
 ///

//// i'm trying to think i'm trying to do with for a long time to shift between too little and too much than of course i still try it tried to type in random the main entrance while liked the off-line.org or off-line.com but who actually does that anymore just typing in random domain name seeing what happens them in maybe if you like free people still try it but that's not the main mass of people of course that the even that that that that search and part of the browser is now the same as that as a web address part them with what is it i get i'm trying to understand what it means for the idea of the domain in many domain names that are out there that part actually in use in many par amendments are and how do you treat them do you see he's actually part domain names and this part of this infrastructure if you use google is that still a relevant question all these things of dealing with this kind of them old ideological infrastructure that's now being replaced and now being colonized by very large corporations is of course something that's really the question because this is a dying system along that go along with run and it are these new initiatives like the xxx the men only and no sparks to keep it running and to make more money off the course and so the infrastructure out in use today at this of course completely different is intentionally bland and in the references now go to or to reference this by now and that now i updated ideology and outlets that put them it's this kind of legacy if you would like put them work like i do in a domain name is almost as if you're believing that if you're saying that you believe in the tooth as if saying that this domain name structure is still completely viable one because most people don't pay attention to it anymore it's not the main part of the logistical system behind it and infrastructure so this part domain names offer a lonely landscape view over this infrastructure that dead end roads are filling up the internet as if there were plots of land for people try to find gold but didn't find it than sometimes a complex of these claims are so ridiculous for contracting gone dressing with reality that they become art by themselves them and i looked up the definition of a ready-made and i found a funny coincidence with is the spark amendments so much else other shot defended his first ready-made with following text they say any artist paying six dollars may exhibit mr. richard might send in a fountain without discussion this our article disappeared and was never exhibited what were the grounds for choosing mr. marx found in some contended it was some contend it was a more immoral fault others there was plagiarism a plain piece of plumbing now mr. mark fountain is not immoral but absurd no more than a backup is immoral is a fixture did you see every day in plumber show windows whether mr. mutt on handmade fountain or not has no importance he chose it it took an ordinary article of life blessed soul that is useful significance disappeared under a new title and point of view credit and a new font for that object as for plumbing that's absurd the only works of art america has ever given our plumbing and abridges so that was a sharp course long time already but i'd recommend these kind of new toll road highways leading us through this: most infrastructure of the world wide web became kind of the new generic nurse the generic needs to be personified like nokia phones needed to be personified and myspace pages were personified but now the youthful and witty prose of functionality and technical innovation replaces this them but now i think of it doesn't wrote me to be personified beyond her personal funny roads around where i'm from and in there's not like maybe the funny road sign next to it or that it's all executed purely functional amine asked if i think about that kind of funny and imaginative logistics i can also does think refer to the yellow brick road and that's what i thought when it's a yellow brick road on the internet to fight the colonialization and the commercial standardization that i would say like all of course only domains were squatted in so many art projects were done within amendments that guys think it still has relevance today domain names need to be squatted again and again and again influenced the google results need to be influenced at something that doesn't stop being relevant it was done in the 90s was done before but it needs to be done every time again them and come to think about it i mean maybe it's even only getting more relevant with all this social stop of the social media novice video stopping around because if i think about youtube never asked that to my students how long they think youtube is being around muslim say that 10 to 15 years that don't realize that companies been around for like 637 years and that this company that they actually looked at making such a large impression as being part of our our town of cultural reference for such a lot large amount of time that i think is only making it more clear that it's necessary to and interact with these things and not letting it just become the new generic and the new accepted that the great thing for me that the internet has brought was the easiness to make the collaborative responses to actually engage with other people's artworks to actually let artworks grow outside of your own authorship

DEAN WHITBREAD

<http://deanwhitbread.com>



DEAN WHITBREAD
 artiste, compositeur,
 auteur, producteur
 artist, composer, author,
 producer
 (UH)

/ À propos de moi : élevé comme un loup par des beatniks délirants en Angleterre, je me suis enfui vers l'Europe rassurante dès que j'ai pu m'échapper. Dans les années 1990, j'ai amené des artistes, des entreprises, des sociétés, des institutions, des communautés au web, alors en pleine expansion, concevant et produisant des événements subversifs en direct sur Internet. En 2011, j'ai fondé *Prix Mobile* : prixmobile.eu. En 2012, j'ai produit et réalisé des vidéos et écrit pour le théâtre. J'ai toujours été fasciné par le fantôme dans la machine.

// À son arrivée, Internet a été salué comme une invention aussi révolutionnaire que l'imprimerie. En réalité, la liberté d'Internet est au mieux précaire, au pire illusoire et elle est menacée par des intérêts individuels, des régimes totalitaires, des entreprises, des brevets et des propriétaires de droits d'auteur. Ces vingt dernières années, Internet est devenu ma principale source de revenus. Cependant, la première fois que j'ai branché mon modem, j'ai surtout pris conscience que des gens sur la même longueur d'onde avaient la possibilité de se rencontrer et c'est ce que j'apprécie toujours énormément dans le fait d'être connecté. Cela crée un lien intime et direct avec des amis, des associés, des étrangers, ceux avec qui je partage une expérience commune.

Des réseaux entiers sur Internet ont montré qu'ils sont capables d'inspirer et d'organiser des révolutions sociales et politiques, mais Internet est également responsable de distraction, d'accoutumance et il peut tout aussi bien véhiculer la fraude, la criminalité et la violence. Même parmi les personnes bien intentionnées, l'activisme est remplacé par un activisme mou (*slacktivism*). Il est erroné d'imaginer que le partage de contenu consiste à résoudre ses problèmes urgents. Aimer "la liberté du Tibet" sur Facebook ne va pas changer la politique chinoise. Nous ne pouvons qu'envisager l'impact de

ce réseau mondial. La Toile Globale (World Wide Web) a simultanément créé la première Société Globale (World Wide Society) et nous continuons à perpétuer cela au quotidien, en y prenant part. C'est une société multi-lieux, multi-culture, multi-strates. Elle contient des districts multiples et variés; la nation Facebook se différencie de la nation Twitter et ainsi de suite...

Internet a complètement transformé ma vie et mon comportement. Quand il est arrivé, ma carrière dans l'art et la musique m'avait déjà relié au fort dynamisme du réseau social créatif, mais avec Internet, ma portée sociale et mes possibilités de travail se sont élargies au-delà de toutes les frontières physiques et financières antérieures. Est-ce que vous vous souvenez du coût des appels téléphoniques internationaux ? De l'envoi d'objets par la poste ? Il y avait là les limites du monde réel et elles ont tout simplement disparu. Nous sommes à présent blasés par le multi-chat en direct avec partage de fichiers pour travailler sur un projet culturel collectif, par le streaming via des connexions à large bande ou la navigation Web sur un appareil portable. Nous achetons, commandons et tenons la recherche en ligne pour acquis.

Tant que la vision de Tim Berners-Lee d'un Internet égalitaire sera maintenue et que des taxes onéreuses ne seront pas imposées, alors les futurs artistes auront toutes les chances de continuer à utiliser Internet pour créer, comme avec tout autre support à disposition. Mais bien plus important encore, Internet sera crucial pour la survie.

/// Internet a eu un impact profond mais pas forcément positif sur la créativité. Internet dans son ensemble, du fait de son omniprésence, constitue le changement le plus incroyable de tous. Mais, l'étonnante présence continue et croissante de la communication et de la connaissance désoriente et perturbe. D'une part, les gens créent plus que jamais. D'autre part, il y a une quantité astronomique

de culture de toute sorte à notre portée aujourd'hui, sur simple pression d'un écran et en quelques secondes. Cependant, dans tous les arts, une grande partie de la production est dépourvue d'originalité, voire plagiée et il existe peu d'œuvres singulières, profondes ou utiles. Il est désormais impossible de faire face à une page blanche, une toile vierge ou tout autre point de départ de l'inspiration à partir d'une position unique parce que l'information est partout et l'éducation artistique qui nivelle par le bas n'a jamais été aussi accessible. La perception et le jugement sont brouillés par le fait même d'ignorer que cette sur-saturation dévalorise l'art.

//// On peut se demander, dans ce monde de contenu "court-termiste" et à usage unique, si ce que nous créons vaut réellement la peine d'être créé autrement que dans du très court terme ? En tant qu'artistes, il peut être réconfortant d'ajouter nos voix, faire des déclarations et nous exprimer, mais en tant qu'individus dotés de conscience, peut-être devrions-nous nous abstenir de contribuer à cette méga-abondance de superficiel, quelles que soient les valeurs qu'elle est censée véhiculer ou transmettre. Notre obsession collective de la technologie au service de la culture n'est qu'une autre façon de créer des décharges high-tech au détriment de la santé de la planète.

S'agissant de l'effet d'Internet sur notre expérience et notre existence humaine, je ne fais pas de distinction entre les mondes intérieurs et extérieurs. Écouter de la musique ou regarder des visuels produit des réactions physiques mesurables, peu importe la source. Les pensées sont réelles; les vibrations de la lumière et du son nous font frissonner ou transpirer. Les "like" et les tweets provoquent des montées d'adrénaline, le sexe découle de la rencontre sur Internet. Les jeux sont joués en et hors-ligne (hors jeu). Nous sommes le produit, jusqu'à notre sortie définitive.



////

- < <http://headcast.co.uk> >
- < <http://lowbudgetgenius.com> >
- < <http://funkpod.co.uk> >
- < <http://prixmobile.eu> >
- < www.cinema-du-lyon.eu >
- < <http://statigr.am/deanw> >
- < <http://flickr.com/photos/deekster> >
- < <http://twitter.com/deanwhitbread> >
- < <http://deanwhitbread.co.uk/seismic-alpha> >
- < <http://bambuser.com> >
- < <http://vimeo.com> >
- < <http://soundcloud.com> >
- < <http://leweb.net> >
- < <http://bbc.co.uk/iplayer> >
- < <http://openrightsgroup.com> >
- < <http://ukpa.info> >
- < <http://theothersideofeverything.com/flip/2010/03/how-not-to-succeed-on-the-internet/> >
- < <http://deanwhitbread.co.uk/tips-for-speakers> >

/ About me: raised as a wolf by delusional beatniks in England, I fled to safety in Europe as soon as I could escape. In the 1990s I plugged artists, businesses, corporations, institutions, communities into the growing web, conceiving and producing groundbreaking live the internet events. In 2011 I founded *Prix Mobile*: prixmobile.eu. In 2012 I have been producing and directing videos, and writing scripts for theatre. I have always been fascinated by the ghost in the machine.

// When the internet first arrived, it was hailed to be as revolutionary as the invention of the printing press. The freedom of the internet is precarious at best, illusory at worst, and it is threatened by vested interests, totalitarian regimes, corporations, patent and copyright holders. The internet became my main income for twenty years, but the most profound realisation which I understood when I first plugged in my modem was that that like minded people could now find one another, and this is what I still prize the most about being connected. It gives me an intimate, direct connection to friends, associates, strangers with whom I share common experience. Entire networks of people on the internet have shown that they are capable of inspiring and organising social and political revolutions, but the internet is also responsible for distracted, addictive behaviour, and it can just as easily be the vehicle for fraud, crime, violence. Even among the well-meaning, activism is replaced by *slacktivism*. We ought not to imagine that sharing content is solving our pressing and immediate problems. Liking "Tibetan Freedom" on Facebook is not going to change Chinese policy.

We can only guess the impact of this global network. The world wide web has created the first simultaneously world wide society, and we continue to re-create this every day as we participate. It is a multi-location, multi-culture, multi-layered society. It contains multiple and widely varying constituencies; the Facebook nation is not the Twitter nation. And so on. The internet has completely revolutionised my life and altered my behaviour. When it arrived, my career in art and music had already connected me to a large, vibrant, creative social network, but with the internet, my social reach and work opportunities expanded beyond all previous physical and financial boundaries. Do you remember the cost of making international phone calls? Of sending objects in the post? These were real world limitations, which simply disappeared. We now think nothing of multi-person live chat with filesharing to enable collective cultural enterprise, of streaming across broadband connections, and browsing web on a mobile device. We purchase, we order; we take search for granted. As long as Tim Berners-Lee's vision of an equal internet is maintained and onerous regulations are not imposed, then there is every chance that in future artists will continue to use the internet to create, as they will any other available medium. But far more importantly, the internet will be crucial for survival.

/// The internet has had a profound impact upon creativity, but not necessarily a positive one. The internet in its entirety, the fact of its ubiquity is the most incredible change. But, the astonishing continual growing presence of communication and knowledge bewilders and confuses.

On the one hand, people are creating more than ever. On the other, there is a huge amount of culture now of all kinds available to us at the touch of a screen within seconds, but in all the arts, much of it is highly derivative, even plagiarised, and little of it says anything original, profound, or useful. It is now impossible to confront a blank page, a raw canvas or any other inspirational starting point from a truly unique position because information is everywhere, and broadly homogenising art education has never been more accessible. The fact that this super-saturation devalues art is largely unacknowledged clouds perceptions and judgement.

//// We might ask ourselves, in this world of short-termism and disposable content, is what we create actually worth creating, other than in the very short term? As artists, it might make us feel good to add our voices, make our statements and express ourselves, but, as people of conscience, perhaps we should not be contributing to this megajlut of the superficial, whatever values it purports to contain or transmit. Our collective obsession with technology in the service of culture is just another way of creating hi-tech landfill at the expense of a healthy planet. As for the effect of the internet on our human experience and existence, I don't make a distinction between inner and outer worlds. Hearing music or watching visuals produces measurable physical responses no matter the source. Thoughts are real; vibrations of light and sound make us shiver and sweat. Adrenalin comes from likes and tweets; sex comes from the internet dating. Games are played on and offline. We are the product, until we exit.

DANIIL (DANJA) VASILIEV

<http://kOa1a.net/danja>

// J'ai d'abord été défini comme "artiste des médias", mais depuis un an, je me suis transformé en "ingénieur critique". Je crois que, de nos jours, la pratique de l'ingénierie est beaucoup plus pertinente que celle de l'art, en particulier dans les domaines technologiques.

// À partir de son statut underground, Internet est devenu l'État. Beaucoup de choses ont changé — aujourd'hui les projets artistiques en ligne de net.art sont souvent à la limite de la criminalité. Il ne s'agit plus de jeux, tout cela est bien réel.

/// Les avantages de toute technologie ne devraient pas occulter ses dangers. Lorsque le réseau nous offre les avantages de la connectivité totale, l'utilisateur devrait être capable de voir l'étendue de son influence. Cependant, cet aspect n'est pas toujours économiquement / politiquement viable et donc rarement mis en lumière, c'est même souvent caché. Après avoir profité de la suprématie technologique de l'État, l'utilisateur doit intervenir et commencer la construction de ses propres réseaux, indépendamment de l'État Internet.

/// À l'avenir, si le nom d'"inter-net" reste auto-descriptif, il reviendra à un mécanisme de traversée de réseaux indépendants. Sinon, il deviendra tout simplement une autoroute payante avec ses policiers, ses péages et ses effroyables accidents. Je suis heureux de me trouver, tout comme les autres, dans une "réalité post-hyper" qui concerne moins les vertus de l'esthétique et du romantisme du net, que le matériel, les logiciels et l'association des deux.



DANIIL (Danja) VASILIEV
ingénieur critique
critical engineer
(RU)





////

- < <http://meningrey.net> >
- < <http://criticalengineering.org> >
- < <http://weise7.org> >
- < <http://k0a1a.net> >
- < <http://koala.ru.k0a1a.net> >
- < <http://meme20.k0a1a.net> >
- < <http://superbad.com> >
- < <http://hotglue.me> >

/ I am someone formerly known as a "media-artist". A year ago I have transformed into a Critical Engineer. I believe that nowadays the practice of engineering is way more meaningful than the practice of art, especially in technological realms.

// From being the underground the internet became the State. Lots of things have changed - today artistic net projects are often bordering on crime. it's not a game anymore, it's real.

/// Benefits of any technology shouldn't cloud its dangers. When the Network provides us with the advantages of utter connectivity, the user should be capable of seeing the full specter of its influence. This, however is not always economically/politically effective and thus is not exposed but often even hidden away. After having to enjoy the technological supremacy of the State, users must step-in and start building their networks, independent from the State of the internet.

//// In the future, if the name "inter-net" is to remain self-descriptive, it will revert to a mechanism of traversing through independent networks. Otherwise it will just become a paid highway with its police, tolls and nasty accidents. I'm glad to locate myself and others in a "post-hyper reality" which is less about the virtues of net-aesthetics and net-romance but rather about hardware, software and the combination of both.

DAPHNE DRAGONA

www.ludicpyjamas.net

/ Curatrice d'arts des médias et chercheuse, je vis et travaille entre Athènes et Berlin. Je travaille en indépendante depuis 2007 et mes principaux intérêts portent sur l'art du net, l'art du jeu et les nouvelles formes de créativité liées à l'agora numérique (digital commons). J'ai organisé des expositions, des ateliers, des colloques, entre autres événements, en collaboration avec des institutions comme le Musée National d'Art Contemporain et le Centre Fornos pour la culture numérique à Athènes, le LABoral à Gijon, l'Alta Technologia Andina & Fundacion Telefonica à Lima et Transmediale à Berlin. Par ailleurs, je suis actuellement chercheuse dans le département Communication et Médias de l'Université d'Athènes.



DAPHNE DRAGONA
curatrice d'arts des médias, chercheuse
media arts curator,
researcher
(GB)

// La production artistique sur Internet suit le développement du médium lui-même, elle observe sa structure et son fonctionnement, elle s'attaque à ses faiblesses et tente de le transformer, de l'élargir ou le corrompre. Bien entendu, chaque période est différente. Dans les années 90 régnaient la confiance, l'enthousiasme et de fortes attentes. Même si le net était alors plus restreint en termes de participation, il était davantage rhizomatique et ouvert à l'imaginaire. Il suffit de souvenir de la manière dont les gens communiquaient, combien ils étaient ludiques et créatifs et à quel point les premières pages web étaient variées. Aujourd'hui, nous sommes tous coincés sur les médias sociaux. Nous les alimentons avec nos personnages réels, nos propres intérêts et désirs, leur permettant de tirer profit de notre activité. Nous avons conscience des solutions alternatives, mais n'y avons pas recours. Nous sommes bloqués sur de nouvelles formes d'exploitation parce que nous voulons être là où se trouvent la majorité de nos amis. C'est exactement ici que la créativité a un rôle à jouer, afin d'intervenir, de déranger, d'alerter, mais

aussi d'aider les usagers à comprendre le fonctionnement des réseaux.

À mes yeux, la chose la plus importante concernant le net art / l'art du réseau, c'est qu'être de l'art lui importe peu. On peut choisir de lire *Introduction to Net.Art* de Bookchin et Shulgín écrit en 1994 ou le *Critical Engineer Manifesto* d'Oliver, Vassiliev et Savicic écrit en 2011. Dans les deux cas, on constate qu'il ne s'agit pas d'art, mais plutôt d'une conscience et d'une action critique. Les voix étaient et restent radicales. De plus, aujourd'hui, en raison de l'urgence de la condition en réseau, la créativité fournit des outils et des connaissances destinés aux usagers, et c'est ce qui compte vraiment.

/// De nos jours, les réseaux représentent la principale forme d'organisation, ce qui bien sûr peut être problématique car la plupart du temps leurs topologies sont centralisées et leurs structures asymétriques. Nous nous devons de comprendre les réseaux pour comprendre la société. Les réseaux dépendent de la puissance du/des point(s) nodal(aux) mais aussi de la possibilité de les reprogrammer. Là où il y a pouvoir, il peut aussi y avoir contre-pouvoir, là où il y a contrôle, la résistance est également possible. Tout ce qui arrive aujourd'hui découle d'un réseau. Je suppose que le mouvement Occupy en est un exemple représentatif par la manière dont il s'est formé, structuré, propagé, en étant riche de potentiel, reposant sur les besoins et les désirs de la multitude qui habite les villes d'aujourd'hui. La même chose vaut pour les arts. Dans la plupart des pays, nous sommes confrontés à un grave problème de compressions budgétaires. Pour faire face à cela, nous nous tournons vers notre volonté et notre capacité de connexion, nous partageons nos problèmes et nos intérêts et construisons des réseaux et des alternatives. Nous faisons cela avec un budget très serré, voire pas de budget du tout et la réaction des gens à ces

initiatives est de les adopter. Mais au bout du compte, nous avons encore besoin de nous demander ce qui va nourrir ceux-là mêmes qui alimentent ces formes de réseaux.

//// Espérons qu'Internet restera — au moins dans une certaine mesure — un territoire libre et qu'en premier lieu les intérêts relatifs à Internet ne prendrons pas le dessus, menant à une perte progressive des possibilités que ce support nous a offertes.

Je pense qu'après 20 ans de créativité sur le net, on peut être sûr que d'autres choses ont des chances de voir le jour. Les créateurs vont continuer à suivre, étudier et réfléchir sur le support et je crois que les artistes et ingénieurs logiciel vont de plus en plus collaborer avec un groupe élargi de personnes qui dépasseront le statut de "public", des participants actifs, issus de milieux différents et souhaitant s'impliquer par le biais de leurs savoir-faire et de leurs compétences. À mon sens, l'aspect le plus passionnant et prometteur pour l'avenir est l'augmentation de cette part créative de la multitude d'aujourd'hui qui se réunira dans des hackerspaces, des espaces destinés aux artistes et des laboratoires-ateliers. Je suppose qu'avec l'évolution de la technologie qui fusionnera les mondes virtuels et physiques, alors que la connectivité constante constitue déjà la norme, des exemples d'art fascinants seront aussi développés pour l'espace public. En même temps, ne sous-estimons pas le retour de ce que nous percevons comme physique; ce qui fait délibérément appel à peu, voire pas, de technologie et qui, associé à des tactiques fondamentales, construit des réseaux humains au-delà du net. Je suis également très impatiente d'être témoin de cela, de cette tendance à regarder en arrière, à revenir à des protocoles P2P et se connecter au-delà des structures et des figures imposées.



////

- < <http://rhizome.org> >
- < <http://artport.whitney.org/> >
- < www.nettime.org/ >
- < <http://thing.net> >
- < <http://gallery9.walkerart.org/> >
- < <http://turbulence.org/blog/> >
- < <http://we-make-money-not-art.com/> >
- < www.neural.it/ >
- < www.easyLife.org/netart/ >
- < <http://criticalengineering.org/> >
- < <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/> >
- < www.furtherfield.org >
- < www.nettime.org/ >
- < www.subtle.net/empyre >
- < <http://www2.media.uoa.gr/yasmin/> >
- < www.personalcinema.org/warport/ >
- < www.emst.gr/commonwealth/ >
- < http://p2pFoundation.net/world_of_free_and_open_source_art >

/I am a media arts curator and researcher working and living in Athens and Berlin. I have worked independently since 2007 and my main fields of interest have been net-based art, game-based art and emerging forms of creativity related to the digital commons. I have developed exhibitions, workshops, symposia and other events in collaboration with institutions such as the National Museum of Contemporary Art and Fornos Center for Digital Culture in Athens, LABORal in Gijon, Alta Technologia Andina & Fundacion Telefonica in Lima and Transmediale in Berlin. Currently I am also a researcher at the Department of Communication and Media Studies of the University of Athens.

// The artistic production on the internet follows the development of the medium itself; it observes its structure and functioning, it tackles its vulnerabilities and it tries to change it, open it up or subvert it. Each period of course is different. The 90s were a period of believing, of excitement and of big expectations. The net might have been smaller in terms of participation, but more rhizomatic and open to the imaginary. We only need to remember how people were communicating then, how playful and creative they were or how diverse the first web pages were.

Today we are all stuck on the social media, feeding them with our real personas, our interests and desires, allowing them to make profit from our activity. We know the alternatives but we do not turn to them. We are stuck on new forms of exploitation because we want to be where most of our friends are. And creativity's role comes just there; that is to intervene, to annoy, to alert but also to help users understand how the networks function.

What to my eyes is the most important thing about net/network-based art is that it does not care too much if it is art. Either we read the *Introduction to Net.Art* of Bookchin and Shulgin written in 1994 or the *Critical Engineer Manifesto* of Oliver, Vasiliev and Savicic written in 2011, we see that in both cases it is not about art; it is rather about critical awareness and action. The voices were and are radical. And today because of the urgency of the networked condition, creativity provides tools and knowledge to the users; this is the most important point.

/// Networks are the principal form of organization nowadays, which of course can be problematic as most of the times they have centralized topologies and asymmetrical structures. One needs to understand networks in order to understand society. Networks depend on the power of the central node/s but also on the possibility to reprogram them. Where there is power there can also be counter-power; where there is control, resistance is also possible.

Everything that happens today derives from a network. I guess the Occupy Movement is a representative example; how it was formed, structured, spread, full of potentiality, based on the needs and the desires of the multitude inhabiting today's cities.

The same goes for the arts. In most countries, we are facing a severe problem with funding cuts. To face this, we turn to our will and capacity to connect; we share our problems and interests and we build networks and alternatives. We do this with very low budget or no budget at all and the people respond to these initiatives embracing them. But at the end of the day we still need to ask ourselves what will feed those who feed these forms of networks.

//// Let's hope that the internet will remain an — at least to some extent — free territory first of all, that the interests over the internet will not take over and that we won't progressively start losing the possibilities the medium has been giving us.

I think that after 20 years of net based creativity, we can be sure that there will be more to come. Creators will continue to follow, study and reflect on the medium. And I believe artists and software engineers will more and more work together with a wider group of people which is no longer an "audience". They are active participants from different backgrounds with skills and competences who want to be involved. The most exciting and promising aspect for the future for me is this; the growth of this creative part of today's multitude that meets in hackerspaces, artists' spaces and workshop labs.

I suppose that as technology evolves merging the virtual with the physical, and as constant connectivity has already become the norm, fascinating examples of art will also be developed for the public space. And at the same time, let's not underestimate the return that we see to the physical, which involves purposefully low tech technology or no technology at all, combined with grassroots tactics that build human networks beyond the net. I am very much looking forward to this also, this tendency to look back, to return to peer to peer protocols and to connect beyond imposed structures and constraints.

DAVID BLAIR

www.waxweb.org/



DAVID BLAIR
artiste
artist
(US)

/Qu'est-il advenu d'Internet ? Eh bien, oubliée ou non, l'une des premières métaphores pour Internet était le réseau routier qui relie les États américains (une métaphore plus pratique et productive que, par exemple, des abris anti-bombes reliés entre eux avec la possibilité de communiquer quoi qu'il advienne). (...)

Mon grand-père qui, au début de sa carrière, faisait du porte-à-porte pour vendre de l'électricité, se plaisait à appeler ces choses-là des "skyhooks" (crochets célestes)... des crochets assez robustes pour rester suspendus tout en soulevant des choses. On pourrait également penser à l'expression "botter les fesses"... ou "to boot" (démarrer) son ordinateur... Je pense que le nom anglais "bootstrap" (tirant de bottes) a donné le verbe familier "to boot" (démarrer). Ce n'est pas que la chose qui retient le crochet soit foncièrement invisible... Elle est juste devenue invisible dans la précipitation de son utilisation concrète.

Aujourd'hui, nous constituons une force de travail parfaitement organisée, pour le meilleur ou (plus vraisemblablement) pour le pire, à l'intérieur ou en dehors du système, et tout ce dont nous avons besoin pour produire des choses immatérielles est à notre portée, dans cet Internet qui contient plus qu'on ne pense. À partir de là, tout peut être réalisé. La route invisible n'est pas la première chose qui vient à l'esprit... le fait même de rester sur la route s'apparente à une pensée a posteriori. On ne peut qualifier ceci de point de vue artistique, mais en tant que fabricant de choses qui n'en sont pas vraiment, j'y vois le changement le plus manifeste. Ce monde imaginaire exubérant, l'avenir du passé dans le présent, près de nous [et éloigné], tout ceci est tenu pour acquis, comme une autoroute.

// Qu'ai-je vu d'intéressant au cours de ces années ? Eh bien, puisque d'une certaine façon Internet est comme une paire de jumelles que vous gardez autour du cou et

prenez de temps en temps à d'autres (la plupart de ces autres personnes possèdent et échangent également les leurs)... Le plus intéressant est ce qui se trouve devant les yeux de l'utilisateur. Dans mon cas, c'est de voir arriver ce que j'avais désiré et attendu pour pouvoir l'utiliser dans mon travail. Ce qui était ardu est devenu aisé, de la vidéo à la géolocalisation en passant par la recherche, l'édition ou la publicité. J'ai commencé le projet actuel dans une bibliothèque en 1994 [sa déclinaison présente est : <http://telepathic-movie.org/place>], avec la moitié des volumes de l'*Encyclopedia Britannica* liés aux articles en accès libre afin de pouvoir naviguer dans la connaissance. Tout ce qui se trouvait là, caché ou rangé sur les étagères de la bibliothèque est à présent quelque part à l'intérieur d'Internet, tourné vers l'extérieur. En 1993, lorsque je décrivais les techniques que j'aurais souhaité utiliser, elles me semblaient utopiques, maintenant tout ceci est on ne peut plus normal, voire ennuyeux. Pour mon travail et ma façon d'œuvrer, je préfère la situation actuelle.

/// Comment Internet et l'idée de réseau ont-ils changé mon travail et mes perceptions ? Hé bien, avec un nouveau téléphone bon marché dans la poche, une nouvelle tablette bon marché dans le sac et une lampe à mon front, je suis toujours surpris lorsque les reflets des cônes de signalisation ou autres marqueurs de sécurité me font penser que des écrans s'allument dans l'obscurité de la rue quand j'y passe à vélo...

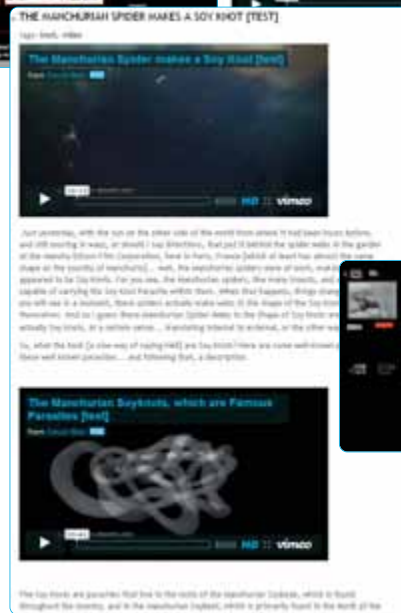
Comme je l'ai dit plus haut, j'ai toujours fabriqué des choses invisibles, réalisées en direct grâce à l'électricité, qui est le réseau originel. Le passage de machines Ampex 2" d'une tonne à la portabilité, aux ordinateurs et enfin à la connectivité s'est produit assez rapidement au cours des 15 premières années de ma carrière. J'ai réalisé mon premier film vidéo invisible en utilisant l'immobilité, la portabi-

lité, les ordinateurs et la connexion. J'ai atterri sur Internet entre mon film *Wax or the Discovery of Television among the Bees* [la cire ou la découverte de la télévision chez les abeilles], et le suivant, *Lost Tribes* [tribus perdues] qui, selon la logique de l'époque arrivait juste au moment où le nouvel Internet démarrait.

Pour réaliser [à plusieurs niveaux] ce deuxième film, j'ai adopté le mode de production du nouvel Internet en l'adaptant aux particularités de ma pratique. J'ai donc créé une version Internet du premier film, un projet appelé *Waxweb* [1993-présent] pour définir les protocoles de réalisation du film suivant, *The Telepathic Motion Picture of The Lost Tribes* (film télépathique des tribus perdues). J'ai même rédigé des documents en imaginant ce qu'il devrait advenir pour que ce film puisse se faire avec et dans Internet.

Vingt ans plus tard, je suis toujours en train de travailler sur le même film, ou devrais-je dire d'en faire le "making of", à la manière d'Internet... c'est-à-dire, en utilisant Internet pour associer les différents objets invisibles et pensées visibles qui constituent ce projet, un petit bout à la fois et en public, dans le but d'y réfléchir et de l'analyser. Pour ce faire, j'utilise les moyens les plus ordinaires d'Internet, ce qui équivaut à tailler des crayons dans un contexte contemporain...

/// Quant à l'avenir, comme tout le monde, je fais semblant de réfléchir à ce qui se produira quand les algorithmes de Google analyseront les conséquences éthiques du prochain remake de *Colossus, the Forbin Project*. J'ai déjà dit oui à tout ce qu'ils me demandaient, dans la section permission des applications de mon téléphone portable, comme prendre leurs propres photos avec mon appareil pour étayer leur pensée. En outre, il est certain que je suis plus que jamais partout et nulle part à la fois, grâce à tous ces trucs comme les cartes qui disparaissent quand je reçois un appel.



////

< <http://telepathic-movie.org/place>
< http://en.wikipedia.org/wiki/Colossus:_The_Forbin_Project

[an exceeding dull list that is likely to irritate some people]:

< <http://google.com>
< <http://wikipedia.com>
< <http://books.google.com>
< <http://nytimes.com>
[I wouldn't pay for this]
< <http://translate.google.com>
< <http://google.com/reader>

used for:
< <http://cheesycom.com>
< <http://talkingpointsmemo.com>

etc...
< <http://paypal.com>
< <http://ebay.com>
< <http://google.com/analytics>
< <http://drupal.org>
< <http://facebook.com>
< <http://vimeo.com>
< <http://maps.google.com>

/ What has happened with the internet: Well, forgotten or not, one of the earlier metaphors for the internet was the American interstate highway system (a cozier and more productive metaphor than, say, interconnected bomb shelters with an ability to communicate No Matter What Happens). (...)

My grandfather, who sold electricity door to door early in his career, liked to call such things "skyhooks"... sturdy hooks you can just conveniently hang in the air, and use to lift things Up. Another name for this "lifting yourself up by your bootstraps"... or Booting your computer... I think those bootstraps are the source of that familiar verb. It is not that what holds the hook is really invisible... it has just become invisible in the rush of real use.

Today we are well organized labor, for better or more likely for worse, in or out of system, and everything needed to work making nonmaterial things is there in that the internet, more than you can guess, and from that anything can be made. The invisible road isn't the first thing on the mind... even staying on the road seems almost an afterthought. You may not call that an artistic perspective, but as a maker of things that are not things, that is the most apparent change. This luxurious imaginary world, the future of the past in the now, near to us [and far away]. All taken for granted, like a highway.

// What have I seen that is interesting, in all these years: Well, since in some ways the internet is like a set of binoculars that you keep around your neck, and share with other people from time to time [most everyone else has binoculars too, and will share too]... it is what in

front of the eyes of the user that is most interesting, in my case seeing the arrival of what I wanted and expected to arrive, to use in my own work. What was hard is easy, from video to geotagging to research to publication to publicity. I started my current project at the library back in 1994 (today's iteration is at <http://telepathic-movie.org/place>), with half the volumes of the article-linked Encyclopedia Britannica open, in order to riff through knowledge. Now everything that was there, or hidden on the library shelves, is somewhere inside the internet, starting out. When I wrote up what techniques I wanted in 1993, it seemed impossible, now it is just normal and boring. For my own work and way of working, I prefer that.

/// How has the internet and the idea of network changed my work and my perceptions: well, with a cheap new telephone in my pocket, a cheap new tablet in my bag, and a flashlight attached to my forehead, I am still surprised when the reflections from construction cones or other safety markers make me think that screens light up in the dark on the street when I pass by on my bike...

Like said, I have always been a maker of invisible things, made live by electricity, which is an original network. The passage from 1 ton Ampex 2" machines to portability, and computers, and then connectivity happened relatively quickly in the first 15 years of my career. I made my first video-invisible movie using immobility, portability, computers, and then connection, and landed on the internet at the moment between that movie, called *Wax or the Discovery of Television among the Bees*, and the next, called

Lost Tribes, which was also, by the normal logic of those days, just when the new internet was starting.

I took this new internet way of making, as best as I could understand within the particularities of my practice, as a good model for making [in many senses] that second film. So I made an internet version of that first film, a project called *Waxweb* [1993-present] as a way to define how to make that next film [*The Telepathic Motion Picture of The Lost Tribes*]. I even wrote up documents dreaming up what should come for it to be possible to really make that movie with and in this internet. Twenty years later, I'm still making the same movie, or should I say making "the making of", in that internet way... that is to say, using the internet to combine the various invisible objects and visible thoughts that make up the project, one piece at a time, in front of an audience, in order to think it and to think it through. And this is done using at the most ordinary the internet means, the contemporary equivalent of pencil sharpening...

/// As for the future, well, like everyone else, I pretend to think about what happens when Google algorithms parse the ethical consequences of the upcoming remake of *Colossus, the Forbin Project*. I've already said yes to everything they want, in the apps permission section of my cellphone, like taking their own pictures with my camera for their own thinking. And of course I am more than ever everywhere and nowhere at once thanks to all this stuff, like maps that disappear when I get an incoming call.

DOMENICO QUARANTA

<http://domenicoquaranta.com/>

/ J'ai [1] découvert Internet en 1998, alors que j'étudiais l'art contemporain à l'Université. J'ai compris intuitivement que quelque chose d'important se passait à cet endroit, quelque chose capable de changer la façon dont nous produisons et diffusons l'art. Alors, j'ai brusquement décidé de faire mon mémoire de Master sur ce sujet sans même avoir vu de projet de net art. Cette décision découlait de ma naïveté plutôt que d'une prise conscience, mais elle s'est avéré juste quand j'ai rencontré jodi.org [2]. J'ai fini par faire mon mémoire sur *ada'web* [3], plus pertinent d'un point de vue historique et artistique. Fondé par Benjamin Weil en 1994, *ada'web* fonctionnait comme une fonderie numérique jusqu'en 1998, année de cessation de ses activités et d'entrée dans la collection numérique du Walker Art Center de Minneapolis. Après mes études, j'ai commencé à écrire et à organiser des expositions en tant que commissaire artistique ou curator free-lance. Plus récemment, j'ai co-fondé le LINK Center for the Arts of Information Age [4], une organisation qui a pour mission d'accroître la prise de conscience vis-à-vis des langues et les enjeux de l'ère de l'information.

// Ce qui m'a d'abord attiré et m'intéresse encore concernant Internet, c'est sa capacité à transformer le monde dans lequel nous vivons, notre façon de communiquer, de sociabiliser, de produire et de diffuser la culture, la façon dont nous fabriquons et perdons de l'argent ainsi que notre rapport au pouvoir. Son utilisation en tant que nouvelle plateforme d'activité artistique et nouveau médium ne représente qu'une infime partie de sa totalité. Ce qui m'intéresse pardessus tout, c'est son impact sur l'art en général :

sa production et sa diffusion; ses économies, ses problèmes fondamentaux. Au cours des 15 dernières années, j'ai été témoin de la croissance, la baisse et la stabilisation d'un support à un niveau qui rend impossible la compréhension du monde dans lequel nous vivons sans une compréhension d'Internet. Aujourd'hui, la population du monde entier est touchée par Internet et la structure économique qui l'englobe, alors que seulement 1/6 de cette même population utilise réellement Internet.

L'art contemporain appartient à la production culturelle de cette petite partie de la population mondiale. Cela signifie juste que l'art ne peut être contemporain s'il n'aborde pas d'une quelconque façon l'ère de l'information, s'il n'est pas, d'une manière ou d'une autre, "sensibilisé à Internet". Si vous ne comprenez pas ce point, essayez juste de répondre à la question suivante : combien de mêmes Internet peut-on trouver pour *All* [5], la rétrospective de Maurizio Cattelan au Guggenheim Museum ? Dans quelle mesure cette exposition est-elle liée à la circulation d'images en ligne ?

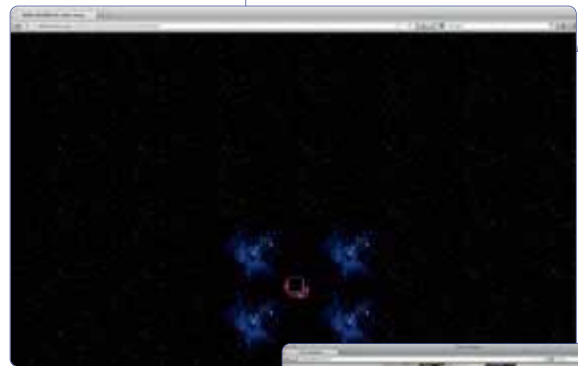
/// Sans surprise, ce que l'on appelait autrefois le net art a évolué d'une petite communauté d'avant-garde et d'une pratique auto-référentielle en ligne vers une pratique double, à la fois en ligne et hors ligne, exercée par des artistes qui sont conscients de faire de l'art dans un monde en réseau. Si l'art ne peut pas être contemporain lorsqu'il n'est pas "sensibilisé à Internet", l'art qui met cette prise de conscience au cœur de sa pratique travaille encore comme agent de changement: a) en effectuant la mise à jour des codes, des langages et des problématiques du passé pour l'ère de l'information, b) en utilisant Internet comme une plate-forme destinée



aux œuvres qui résistent à la marchandisation, défient la notion d'auteur et s'adressent à un public plus large et profane. En 1968, l'artiste Shigeo Kubota écrit : *video is vacation of art*. (la vidéo, c'est les vacances de l'art). Internet est tout autant les vacances de l'art. Il s'agit de faire de l'art pour vous et vos pairs, en dehors des règles du marché, en dehors des lois du monde de l'art et dans un système de distribution capable de proposer votre travail aussi bien à 1 individu qu'à 1 million de personnes, leur permettant de le copier, le modifier, l'améliorer, le détruire et le partager. Il s'agit de faire de l'art dans un flux, sans étiquette, sans valeur. Pourtant ces deux voies ne prennent pas des directions si différentes. Il n'y a pas, dans ces pratiques, un art pour Internet et un art pour le monde de l'art. L'art qui utilise Internet comme support agit de plus en plus fréquemment dans l'espace physique. Dans le même temps, l'art hors connexion prend place dans un environnement hybride dans lequel les murs de la galerie sont traversés par des flux d'information. C'est pourquoi j'apprécie de plus en plus la page d'accueil d'Harm van den Dorpel [6] : un lieu où les frontières entre le physique et le numérique sont redéfinies à l'infini, comme dans la vie.



DOMENICO QUARANTA
critique d'art
et curateur
art critic & curator
(IT)



////

- [1] < <http://domenicoquaranta.com> >
- [2] < <http://www.wwwwwwww.jodi.org/> >
- [3] < www.adaweb.com/ >
- [4] < www.linkartcenter.eu/ >
- [5] < www.flickr.com/groups/cattelanall/pool/show/with/6374403165 >
- [6] < <http://dissociations.com/> >
- [7] < www.easylife.org/award/ >
- [8] < <http://agroporno.com/> >
- [9] < <http://elections2032.com/> >
- [10] < www.sitles.net/menu/ >
- [11] < <http://art.teleportacia.org/exhibition/stellastar/> >
- [12] < www.frequentlygreen.com/ >
- [13] < www.luciofontana.com/ >
- [14] < <https://encyclopediadromatica.se/> >
- [15] < <http://burundi.sk/monoskop/Log/> >
- [16] < <http://oss.jodi.org/> >

/1 [1] first discovered the internet in 1998, when I was studying contemporary art at the University. I intuitively realized that there was something big happening there, something that could change change the way we make and circulate art; and I suddenly decided that I wanted to make my MA thesis on this subject without even having seen any net art project. It was the fruit of my naïveté rather than my awareness; but it proved to be wise when I first met jodi.org [2]. I ended up making my thesis on ada'web [3], which proved to work better in an art historical perspective. Founded by Benjamin Weil in 1994, ada'web worked as a digital foundry until 1998, when it was shut down and entered the digital collection of the Walker Art Center in Minneapolis. After graduating, I started writing and organizing exhibitions as a free-lance curator. More recently, I co-founded the LINK Center for the Arts of Information Age [4], an institution whose mission is to increase the awareness about the languages and the issues of the information age.

// What first attracted me to the internet is what still keeps me interested in it: its ability to change the world we live in, the way we communicate, socialize, produce and circulate culture, the way we make and lose money, and the way we relate to power. Using it as a new platform for artistic activity, and as a new medium, is just a small part of the whole thing. What I'm most interested in is its impact on art in general: its production and dissemination; its economics; its core issues. In the last 15 years is the rise, fall and stabilization of a medium, at a point that makes it impossible to understand the world we are living in without an understand-

ing of the internet. Today, the entire world population is affected by the internet and the economic structure it is part of, but only 1/6 of it actually uses the internet. Contemporary art is part of the cultural production of this small part of the world population. This just means that art can't be contemporary if it doesn't address, in some way, the information age; if it isn't, in a way or another, "internet aware". If you didn't get it, just try to answer this question: how many internet memes can we find in *All* [5], Maurizio Cattelan's retrospective at the Guggenheim Museum? How does this show relate to the circulation of images online?

/// Unsurprisingly, the art formerly known as net art evolved from a small, avant-garde community and an online, self-referential practice into a two folded practice, happening both online and offline, and practiced by artists who consciously make art in a networked world. If art can't be contemporary if it isn't "internet aware", the art that puts this awareness at the core of its practice is still working as an agent of change: a. updating codes, languages and issues from the past for the information age; b. using the internet as a platform for works that resist commodification, challenge authorship, and address a broader, unspecialized audience. In 1968, artist Shigeo Kubota wrote: *video is vacation of art*. The internet is vacation of art, too. It's about making art for you and your peers, outside of the market rules, outside of the art world laws, and in a distribution system that can either release your work to 1 or to 1 million, allowing them to copy, modify, improve, destroy, and share it. It's about making art

in a flow, without a label, without a value. But these two paths don't go in different directions. There is not, in these practices, an art for the internet and an art for the art world. Art that engages the internet as a medium can take place in the physical space more and more often. At the same time, offline art takes place in a hybrid environment in which the gallery walls are penetrated by flows of information. That's why I happen to love more and more Harm van den Dorpel's homepage [6]: a place where the borders between the physical and the digital are redefined endlessly, as in life.

//// My list of the most important websites of the last 15 years would include a lot of expectable, boring stuff; and the same would happen with my list of unmissable art websites. So, what I submit here is just what I'd miss the most, if it would disappear in the flow: [7] Alexei Shulgin's *WWWArt Award*, because it provided me with the inspiration for these motivations; [8] *agroporno.com*, because it's still available (according to Oliver Laric); [9] *elections2032.com*, because it makes me hope in the future; [10] Claude Closky's homepage, because it's where I go when I want fun; [11] Olia Lialina's *Some Universe*, because the web has never been so starry; [12] *frequentlygreen.com*, because it's frequently green; [13] *luciofontana.com*, because I love Lucio Fontana, Miltos Manetas and Rafael Rozendaal; [14] *Encyclopedia Dramatica*, because we need some alternative knowledge; [15] *Monoskop Log*, because it feeds my Kindle; [16] *Jodi's OSS*, because it keeps destroying my browser.

EVAN ROTH

www.evan-roth.com

// Je suis un artiste américain qui vit à Paris. Je travaille dans mon atelier à Montreuil où j'utilise un ordinateur pour créer des impressions d'art, des toiles, des vidéos et des sites Internet. Une majorité de mon travail porte sur l'autonomisation des technologies, allant des attaches autobloquantes à Internet. Je m'intéresse également à l'art qui permet de visualiser des moments éphémères, souvent des instants insaisissables, ce qui nous amène à aborder notre environnement numérique et physique avec un nouveau regard.



EVAN ROTH
artiste
artist
(US)

// Internet m'intéresse de par son caractère accessible et le pouvoir qu'il confère. Internet a apporté un changement radical quant à la proximité et l'influence des individus sur la culture et la société. D'un point de vue artistique, j'ai tendance à me concentrer sur des personnes connectées entre elles grâce à Internet et dont le rôle vis-à-vis des médias fluctue, allant de celui de simple consommateur à celui de producteur. La culture d'Internet est principalement générée par des personnes qui ne se considèrent pas comme des artistes et pourtant cette communauté est actuellement en train de construire un contenu créatif des plus intéressants et influents. Depuis le début, Internet est un terrain de jeux pour les masses et ce qui me plaît, même s'il est contrôlé et influencé par des intérêts politiques et commerciaux, c'est que son essence reste le "jeu".

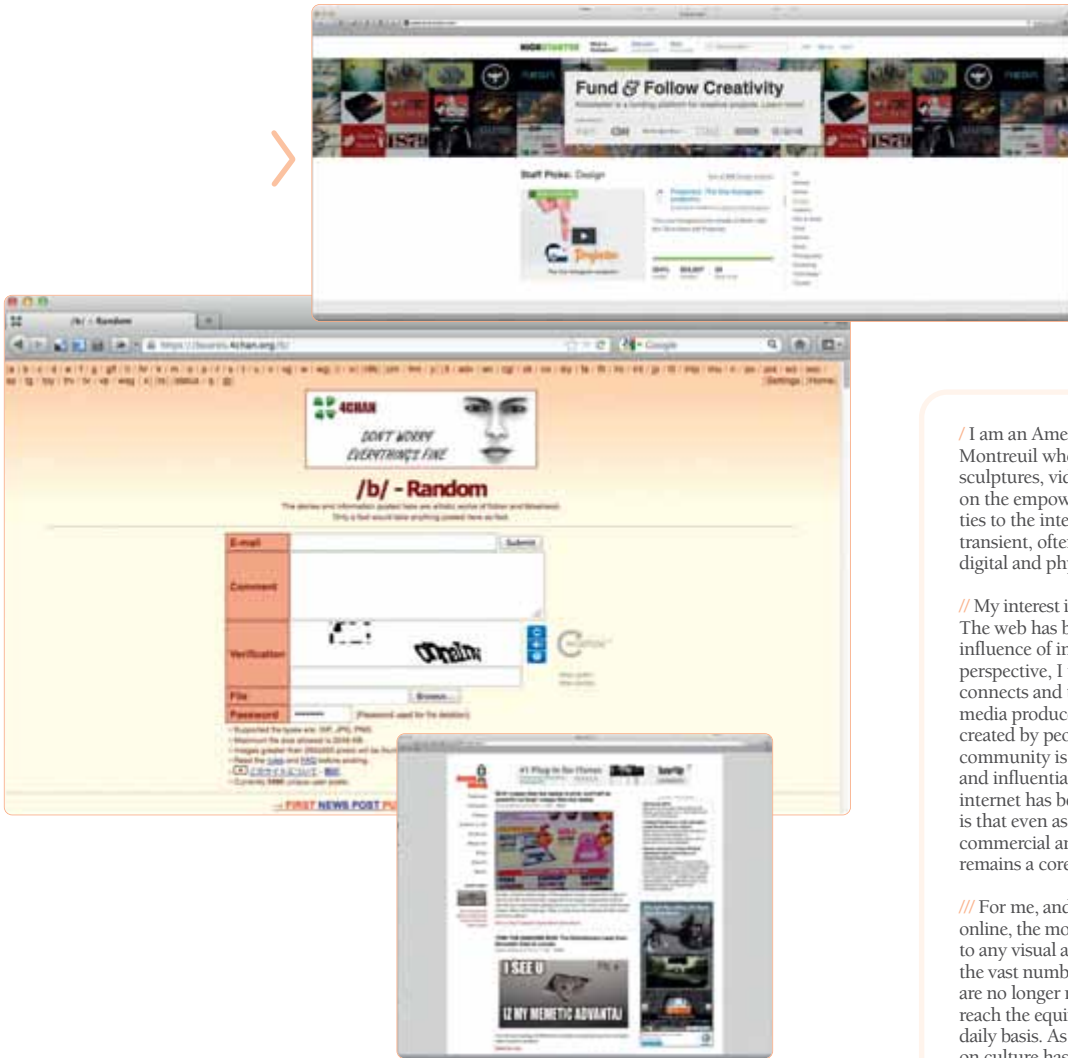
/// Pour moi, comme pour de nombreux artistes qui montrent leur travail en ligne, la chose la plus passionnante à propos d'Internet n'est spécifique à aucun aspect esthétique ni à un langage de programmation, mais concerne davantage le nombre important de personnes qu'il nous permet de toucher librement. Les artistes ne dépendent plus de tiers pour attirer leur public et peuvent atteindre au quotidien l'équivalent d'un stade de foot plein à craquer. De plus, en raison de notre connexion

permanente à Internet, nous pouvons permettre au processus de création artistique de devenir plus fluide et transparent. Par exemple, le public peut se positionner en observateur rapproché du travail d'un artiste et être témoin de la création d'une œuvre au fil du temps. C'est pourquoi, je pense que les artistes se sentent plus à l'aise à l'idée de présenter un travail flexible et imparfait. Lorsque je pense au futur de l'art et à celui d'Internet, je suis également enthousiasmé par la multitude de voix qui s'immiscent dans les arts. Les galeries d'art et les musées assurent le lien entre l'art et la société, mais ils ne sont pas les seuls lieux d'exposition et de discussion concernant les objets culturels. Bien qu'Internet ne puisse se substituer aux espaces traditionnels de l'art, le chevauchement entre ces deux sphères et leur influence mutuelle évolue.

/// Bien que je sois enthousiaste à propos de la participation de ces nouvelles voix dans les arts, je m'inquiète du fait qu'Internet sera

de plus en plus contrôlé par des intérêts privés et gouvernementaux et les libertés dont nous jouissons aujourd'hui commenceront progressivement à disparaître. Au cours des dix dernières années, le paysage d'Internet a radicalement changé en passant d'une communauté "d'administrateurs" (des personnes qui téléchargent leur fichier à partir de leur propre serveur) à une communauté "d'utilisateurs" (des personnes qui téléchargent leurs fichiers à partir du serveur d'un tiers). Dans notre relation aux logiciels (Facebook, Flickr, Youtube, etc.) et au matériel (Apple), nous cédonns tous les jours des petits moments de libertés par souci de confort (je suis aussi coupable qu'un autre). Bien que je croie en la capacité des hackers de pouvoir toujours surmonter ces obstacles, je me demande d'où sera issue la nouvelle génération de programmeurs quand on préférera donner aux enfants des appareils verrouillés (de type iPad) plutôt que de véritables ordinateurs.





// I am an American artist living in Paris. I work at my studio in Montreuil where I use a computer to create prints, canvases, sculptures, videos and websites. A lot of my work focuses on the empowering nature of technologies ranging from zip ties to the internet. I'm also interested in art that visualizes transient, often unseen moments, allowing us to look at our digital and physical surroundings with new eyes.

// My interest in the internet is about access and empowerment. The web has brought about a huge shift in the reach and influence of individuals in culture and society. From an artistic perspective, I tend to focus on the people that the internet connects and their changing roles from media consumers to media producers. The culture of the internet is predominantly created by people who do not self-identify as artists, yet this community is currently building some of the most interesting and influential creative content. From the beginning, the internet has been a playground for the masses, and what I love is that even as it is increasingly controlled and influenced by commercial and governmental interests, the act of "play" remains a core element of the web.

// For me, and I think for a lot of artists who release work online, the most exciting thing about the internet is not specific to any visual aesthetic or programming language, but relates to the vast number of people it allows us to freely reach. Artists are no longer reliant on others to cultivate an audience and can reach the equivalent of a football stadium full of people on a daily basis. As a result, the potential influence artists can have on culture has increased dramatically. In addition, because of our constant connection to the web, we can decide to allow the art making process to become more fluid and transparent. For example, the audience can become close observers of an artist's practice and see a body of work as it develops over time. Collaborators can also be more easily invited and incorporated at any stage of a work's development. As a result, I think artists have become much more comfortable with releasing work that is flexible and imperfect. When thinking about the future of art and the network, I am also excited about the massive infusion of voices into the arts. Art galleries and museums provide an undeniably important role in connecting art to society, but they are of course not the only venue for the exhibition and critical discussion of cultural artifacts. And while the internet is not a replacement of more traditional art spaces, the overlap between these two spheres and their influence on each other is growing.

// While I am enthusiastic about the flood of new voices into the arts, I worry that in the future the internet will become more controlled by corporate and governmental interests and that the relative freedoms that we experience now will slowly start to disappear. Over the last ten years, the landscape of the internet has changed drastically from a community of 'admins' (people who upload their files to their own servers) to a community of 'users' (people who upload their files to someone else's server). In our relationship with both software (Facebook, Flickr, Youtube, etc) and hardware (Apple), we collectively trade small pieces of freedom for convenience on a daily basis (I am as guilty of this as anyone else). As much as I trust in the power of the hackers to always overcome these hurdles, I wonder where the next generation of programmers will come from when we hand locked devices (iPads) rather than real computers to children.

////

1. < <http://thepiratebay.se> >
2. < www.wikipedia.org >
3. < www.napster.com >
4. < <http://chatroulette.com> >
5. < <http://wordpress.com> >
6. < <http://delicious.com> >
7. < <http://boards.4chan.org/b/> >
8. < www.youtube.com >
9. < <https://twitter.com> >
10. < <http://wikileaks.org> >
11. < <http://dreamhost.com> >
12. < <http://digg.com> >
13. < <http://boingboing.net> >
14. < www.buzzfeed.com >
15. < <http://ytmd.com/ht> >
16. < www.kickstarter.com >
17. < <https://www.tumblr.com> >
18. < <http://maps.google.com> >
19. < www.fffff.at >

FRANCK ANCEL

<http://twitter.com/franckancel>

/ Je suis un homme, né en Île-de-France, neuf mois après les premiers pas de l'homme sur la Lune. Bien avant la chute du mur de Berlin, je me suis interrogé sur le décloisonnement des arts après la modernité, et ce n'est qu'après la chute des tours jumelles à New-York, que j'ai pu transférer une utopie personnelle vers une pratique artistique.

Initié à la recherche d'une méta-scénographie au siècle dernier d'Enrico Prampolini à Jacques Polieri, je tente toujours de trouver le lieu de son dévoilement et/ou d'en transmettre les visions pour ce nouveau millénaire à l'heure d'un environnement digital. Je déplie ainsi la théorie, non sans humour, d'une Zérogaphie post-scénographique. Cent ans après le premier manifeste des avant-gardes historiques, un "art du silence" s'est produit en moi comme un bilan et une perspective face aux limites hexagonales à propos de toute réflexion et création issues du réseau.

// Dans l'histoire des techniques, la boussole est parfois perçue comme un précurseur de l'Internet où le virtuel n'est plus opposé au réel. Ce n'est pas l'apparition du premier ordinateur grand public TO7 en 1982 puis quelques cours de programmation qui ont contribué à ma réelle prise de conscience d'une numérisation planétaire. Kraftwerk chantait déjà "Computer World" et sa globalisation techno-scientifique ne me semblait qu'un processus inévitable. Alors, comment naviguer dans un tel monde ? Quelle était la meilleure voie et à partir de quelles balises ? En 1995, j'ai conçu un projet (non réalisé) de symposium à Bordeaux *Livre machine* multi-écrans connectés au réseau avec visio-conférences

en hommage à Jacques Polieri, dont la réédition en 1990 de son principal ouvrage, entre théâtre – cinéma – télévision, intégrant l'émergence de l'informatique comme une donnée à part entière de tout processus créatif, me semblait déterminante et cependant sous analysée.

En 2005, mon streaming d'une vidéo contenant 64 mots, *De la scénographie au réseau planétaire*, depuis un avion en vol de Shanghai vers Munich sur l'Internet, à un moment X pour évoquer la dernière exposition universelle de 2010, fut la continuation d'une tentative pour traverser les territoires, dont la cohérence intuitive et méthodologique continue à se vérifier avec le temps. C'est le corps de l'espace qui habite mon expérience même du monde que je poursuis depuis 2001 en un "Global Poetic System" qui se définit en un "Mobile – Wireless - Digital" comme j'ai pu le projeter, mot à mot, sur l'écran de la tour Montparnasse à Paris en 2004 via un serveur.

La géolocalisation ne saurait pourtant pas être le stade suprême du réseau bien que ce soit un paramètre de fiction qui a désormais rejoint la réalité de tout un chacun comme dans le *Code Source* de l'écrivain William Gibson; à qui je demandais de me dédicacer ce livre "for a man without map". Car, quelque soit le degré de nouvelle technologie, il ne saurait y avoir d'art sans forme et la carte n'est toujours pas le territoire. Ainsi, dans son dernier roman paru en 2012, *Super triste histoire d'amour*, Gary Shteyngart forge un mot : l'"appârat" pour définir les usages de l'objet technologique de demain, pourtant l'originalité de l'œuvre est ailleurs.

/// Semi-engagé dans l'armée française en 1992 pour partir dans l'ex-Yougoslavie, le destin

aura décidé autrement, me poussant sur l'île Glorieuse, "déserte", dans l'Océan Indien, où j'ai pu vivre une presque totale coupure avec le reste du monde et, en Guyane, où j'ai pu assister aux lancements de technologie satellitaire au cœur de la nature amazonienne. Ces deux expériences opposées ont bizarrement forgé mon sentiment, pas uniquement océanique, sur "le réseau et son double" qui est l'image d'une communication gadget généralisée, renfermant la chance d'un devenir meilleur. Les révolutions arabes n'auraient pas eu lieu sans la technologie des réseaux sociaux, mais ce n'est ni Twitter, ni Facebook, qui ont transformé ces territoires, ce sont bien des êtres humains. De même, il semblerait que malgré la solidarité avec les peuples, hier en ex-Yougoslavie et aujourd'hui Arabes, via l'Internet, nous soyons réellement loin d'une réécriture des frontières dites "naturelles" entre politiques et cultures. Nous sommes tous engagés dans des réseaux et pourtant peu d'entre nous envisagent encore en 2012, de re-délimiter leur espace de vie en phase avec ces temps interconnectés.

//// Christophe Girard, adjoint au Maire de Paris pour la culture de 2001 jusqu'en 2012, a écrit cette année dans *Le Petit Livre Rouge de la Culture* qu'à l'heure du web 2.0, une salle dite "immatérielle" était à l'ordre du jour en France. Ceci est sans doute un nouveau *Pari(s) lancé(e) dans un lyrisme électronique*, comme j'intitulais la mise en réseau wifi de la ville de Paris en 2006. Cette petite mutation qui souhaiterait de "nouvelles écritures" est à mon avis une méconnaissance totale de l'histoire et une profonde erreur contemporaine, après l'Internet des écrans, des "nouvelles navigations".



FRANCK ANCEL
zérographe
zerograph
(FR)



////

- < <http://archigram.westminster.ac.uk> >
- < <http://arts.web.cern.ch> >
- < <http://empac.rpi.edu> >
- < www.google.com/earth >
- < www.isea-web.org >
- < <http://itunes.apple.com/fr/app/desertorosso/id441210420?mt=8> >
- < www.jacquespolieri.com >
- < www.kraftwerk.com >
- < www.laquadrature.net >
- < www.mediaarthistory.org >
- < <http://monoshop.org> >
- < <http://post.in-mind.de/cgi-bin/mailman/Listinfo/spectre> >
- < www.remuf.fr/space140/accueil >
- < www.ubu.com >

/ I'm a man, born in Ile-de-France, nine months after the first steps of the man on the Moon. Before the fall of the Berlin Wall, I asked myself questions about my life, the free circulations of the arts after modernity, and it was only after the fall of the twin towers in New York that I was able to transform a personal utopia into an artistic practice.

Initiated in the research for a meta-scenography of the last century, from Enrico Prampolini to Jacques Polieri, I have always tried to find a place for revelation and / or to transmit visions for the new millennium in a digital age. Thus, I unfold the theory, not without humor, of post-Zerography scenography.

A hundred years after the first historical avant-garde manifesto, an "art of silence" has occurred in me as a review and perspective regarding the hexagonal limits about all reflection and creation on the internet.

// In the history of technology, the compass is sometimes seen as a precursor of the internet, where the virtual is no longer opposed to the real. It is not the appearance of the first computer TO7 public in 1982 and a few programming courses that have contributed to my real awareness of global digitalization. Kraftwerk was already singing "Computer World", and the technological globalization process seemed inevitable.

So, how to navigate in such a world? What was the best way and starting from which reference point? In 1995, I designed a project (unrealized) for the Symposium in Bordeaux - *Livre machine* [the drunk machine], a machine with many screens connected to the network in video-conference, as a tribute to Jacques Polieri. The

reissue of his main work in 1990 between theatre - cinema - television, including the emergence of the computer as a given integral part of any creative process, seemed a decisive, yet under-analysed work.

In 2005, I streamed a video containing 64 words, *De la scénographie au réseau planétaire* [from the scenography to the global network], from a flight from Shanghai to Munich on the internet at a time X in order to discuss the latest universal exhibition in 2010, it was the continuation of an attempt to cross territories, whose consistency and intuitive methodology continue to be validated by time. This is the concept of space which inhabits my experience of the world that I pursued in 2001 in a "Global Poetic System" which is defined as "Mobile-Wireless-Digital", as I was able to project, word by word on the screen of the Montparnasse tower in Paris in 2004 via a server. Geolocalisation can not be the highest stage of the network, even though it is a parameter of fiction which has now caught up with everyone's reality as is the case in the *Source Code*, written by William Gibson — whom I asked to sign the book "for a Man without a map" for me. Because, whatever the degree of new technology, there can be no art without form and the map still is not the territory. Thus, in his last novel published in 2012, *Super Sad Love Story*, Gary Shteyngart invented a word: "pageantry", in order to define the uses of tomorrow's technological object, yet the originality of the work is elsewhere..

/// Half-enlisted in the French army in 1992 for the expedition in the former Yugoslavia, but fate has decided otherwise, pushing me onto the "desert" Glorious Island, in the Indian Ocean, where I was able to live

almost totally disconnected from the rest of the world, and in Guyana, where I attended several launches of satellite devices from the heart of the Amazonian landscape. These two opposite experiences strangely built my feeling about the "network and its double", which is the image of a generalized gimmicky communication, offering the chance of a better future.

The Arab revolutions would have not occurred without the social networks technology, but neither Twitter nor Facebook transformed these territories, human beings are the ones who definitely did it. Similarly, it seems that despite the solidarity with the people of former Yugoslavia in the past and nowadays with the Arabs, via the internet, we are really far from rewriting the so-called "natural" borders between politics and cultures. We are all involved in the networks, yet few of us still consider, in 2012, redefining their living space in line with these interconnected times.

//// This year, Christophe Girard, (Deputy Mayor of Paris for culture from 2001 to 2012), wrote in *Le Petit Livre Rouge de la Culture* [the little red book of culture], that in these Web 2.0 times, "immaterial" rooms were on the agenda in France. Undoubtedly this is a new *Pari(s)* [Paris/bet] launched into *electronic lyricism*, a titled I used for a wifi network in the city of Paris in 2006. This small transformation, which would imply "new writings", is in my opinion a total misunderstanding of the history and a profound contemporary mistake, after the internet of screens, of "new browsing devices".

GEERT LOVINH

www.networkcultures.org



GEERT LOVINH
théoricien des médias,
critique de l'Internet
media theorist
and internet critic
(NL)

/ Je suis un théoricien des médias et critique Internet. Je mène cette activité depuis le milieu des années quatre-vingt, mais pas toujours dans le même contexte. Dès le début, j'ai été impliqué dans des mouvements sociaux autonomes comme les squats, les radios libres, l'abolition des frontières. Au début, j'étais au chômage, alors je travaillais dans le secteur culturel comme organisateur indépendant et écrivain. Depuis une dizaine d'années, j'évolue dans le milieu universitaire.

Depuis 2004, je dirige l'Institute of Network Cultures à Amsterdam, la ville où je suis né. Notre organisation, qui représente seulement 1,8 poste, dont le mien, s'est axée sur le renforcement des réseaux de recherche décentralisés d'artistes, de designers, d'activistes et de chercheurs qui abordent, à un niveau critique, des sujets émergents relatifs à Internet comme la recherche, Wikipedia, la vidéo en ligne ou les médias sociaux. Nous organisons des ateliers, des conférences, des discussions en ligne et des publications (papier).

Pour nous, il est important de constater qu'une attitude critique envers la technologie peut être associée à une approche pragmatique-constructiviste dans laquelle nous nous considérons comme des agents actifs et non comme de simples utilisateurs ou participants.

// Ce qui est advenu depuis le début d'Internet c'est, bien sûr, la crise dans les arts des nouveaux médias. Peu de gens aiment à en parler de cette manière, mais pour moi il est clair que la scène de l'art contemporain boycotte encore les nouveaux médias. Elle a adopté l'art vidéo il y a vingt ans, et ça s'est arrêté là. Elle a plus ou moins reconnu la numérisation de la culture visuelle car le numérique n'a pas modifié la nature de l'image en tant que représentation : la vidéo reste de la vidéo et la photographie reste de la photographie. Mais dès que les artistes permettent à la technologie de devenir

explicite, la rendent visible et la font entrer dans le cadre, elle est bannie des musées, des biennales et des galeries. La même chose s'applique aux ordinateurs ou aux smartphones.

Tant que ces outils restent invisibles, ils ont le droit de faire leur travail, mais nous ne pouvons pas les montrer. C'était encore le cas à la *Documenta 13*, où je viens de me rendre. Pas d'œuvres Internet et aucune photographie numérique. Bien sûr, des œuvres fortes étaient présentées à Kassel. Je tiens tout particulièrement à souligner le travail de l'artiste libanais Rabih Mroué, qui parlait des vidéos du soulèvement syrien mises en ligne sur YouTube. Il a fait une analyse brillante, à la manière de Virilio, de la façon dont la caméra du smartphone est témoin de la logique d'une arme qui lui fait face (avant que le canon ne détruise l'appareil photo).

Voir: http://universes-in-universe.org/eng/bien/documenta/2012/fast_tour/53_rabih_mroue.

/// À l'ère des médias sociaux, les réseaux sont de plus en plus transparents et visibles pour le grand public mais, en général, on peut dire que tout cela reste un peu abstrait. Les réseaux sont optimum quand leur nature est informelle, invisible et restreinte. Je perçois les réseaux comme des formes contemporaines d'organisation. Je les vois comme des alternatives aux partis politiques, aux syndicats et même aux mouvements sociaux qui ont dominé l'imaginaire social du 20^e siècle.

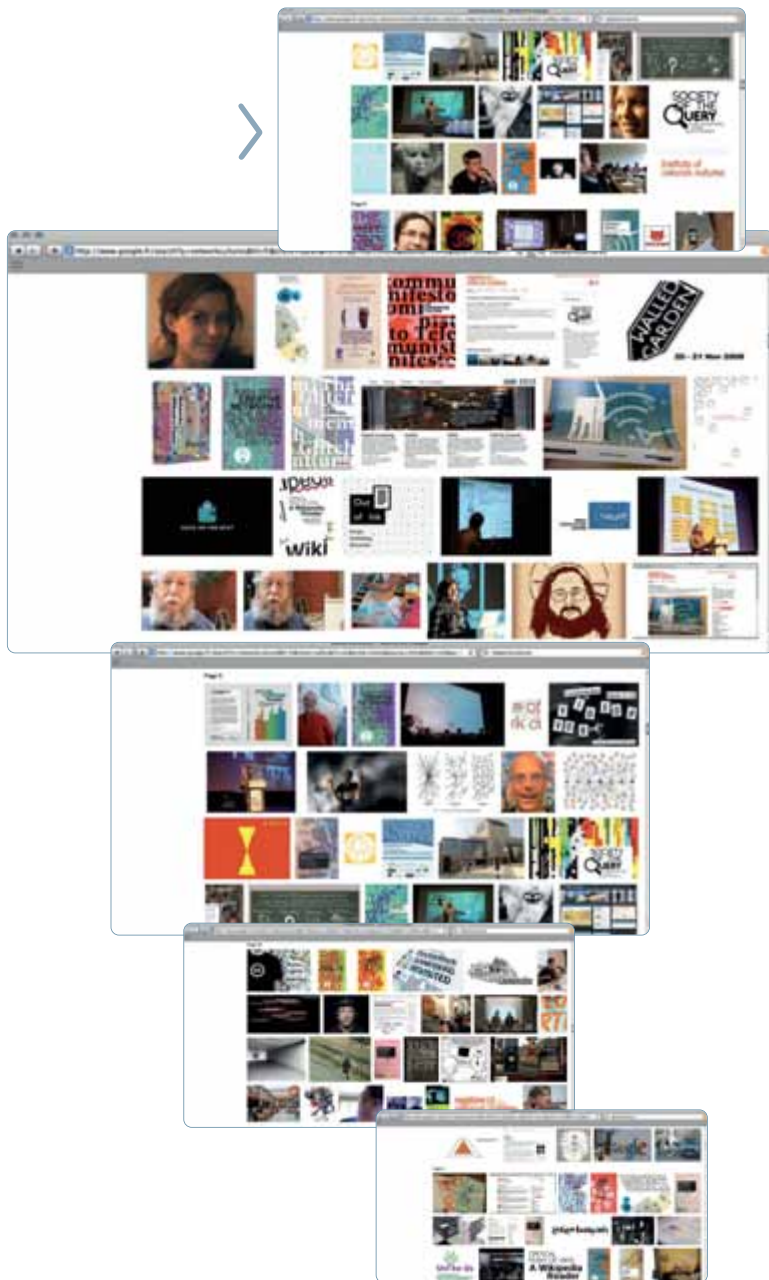
Bien entendu, on peut dire que les réseaux sont intemporels et que les réseaux sociaux ont toujours existé, même à l'époque de la Grèce antique. C'est un poncif. Pour moi, les réseaux émergent lorsque l'individualisme occidental croise les politiques néolibérales qui sont à leur tour, accélérées par les réseaux informatiques et les appareils numériques. Ce qui est important ici, c'est qu'elles amoindrissent les liens formels et

encouragent les "maillons faibles". La question devient alors ce que nous, les utilisateurs, souhaitons faire de ce nouvel état d'informalité temporaire. Cela ne s'inscrit pas vraiment dans la durée.

Ce qui est ainsi instauré, c'est un contexte instable de changement permanent (dans lequel tout reste identique). Je n'ai pas besoin de plonger dans les ramifications de notre perception du temps et de l'espace. L'art moderne du 20^e siècle a déjà suffisamment traité de ce sujet. Les philosophes et les écrivains ont amplement réfléchi dessus. C'est maintenant à nous, habitants du 21^e siècle, de ne pas être simples spectateurs de ces conditions, mais de les inverser, les détourner, provoquer des black out, ignorer leur pouvoir auto-proclamé et trouver de nouvelles utilisations au flot continu de "technordures" que le système produit actuellement.

/// Est-ce qu'à l'avenir nous explorerons le monde fascinant des protocoles d'aspirateur ? Non, nous n'en aurons rien à faire, tout comme à présent. La même chose vaut pour Internet. À un moment, le développement s'arrêtera et la technologie sera repoussée en arrière-plan. Nous commencerons alors à débattre d'autres problèmes. Mais nous sommes à l'ère des médias, alors nous débattons en ce moment de l'architecture de communication.

La montée des smartphones indique déjà que l'ère de la machine PC statique, posée sur un bureau, est pratiquement révolue et que nous entrons dans une nouvelle étape où l'inconscient collectif techno prend le relais. Le stade où nous n'avons plus à débattre de Facebook ou Google et pouvons consacrer notre temps à des questions plus urgentes ou agréables. Un jour, nous nous réveillerons et réaliserons que l'ère des médias est révolue. Adieu toutes les célébrités passées et futures des médias ! Pourquoi ne sommes-nous pas allés de l'avant plus tôt ?



/ I am a media theorist and internet critic. I have been doing this work since the mid eighties but not always in the same context. From early on I have been involved in autonomous social movements such as squatting, free radio no borders. In the beginning I was unemployed, then I was working in the cultural sector as an independent organizer and writer and over the last decade I have been in academia.

Since 2004, I have been leading the Institute of Network Cultures in Amsterdam, the city where I was born. Our initiative, which is really only 1.8 jobs including me, has been focussed on building decentralized research networks of artists, designers, activists and scholars that critically deal with emerging internet topics such as search, Wikipedia, online video and social media. We organize both workshops, conferences, online dialogues and (paper) publications. For us it is important to see that a critical attitude towards technology can be combined with a pragmatist-constructivist approach in which we see ourselves as active agents, and not as users or participants.

// What has happened since the beginning of the internet is, of course, the crisis in new media arts. Not everyone likes to talk about it, in such a way, but to me it is clear that the contemporary arts scene is still effectively boycotting new media. They embraced video twenty years ago, and that's it. The digitization of visual culture has been more or less acceptable for them because the digital has not altered the nature of the image as representation: video is still video and photography is still photography. But as soon as artists allow technology to become explicit, make it visible, and enter the frame, then it is banned from museums, biennales and galleries. The same can be said of computers, smart phones, etc. As long as they are tools that remain invisible, they are allowed to do their work, but we cannot make them explicit. This was again the case at *Documenta 13*, which I just visited. No internet works, and no digital photography either. Of course there were strong works on display in Kassel. I would particularly like to mention the work of the Lebanese artist Rabih Mroue who spoke about the Syrian uprising videos which are being uploaded to YouTube. He makes a brilliant Virilio-type analysis how the smart phone camera witnesses to logic of the gun that both look at each other (before the gun destroys the camera). See: http://universes-in-universe.org/eng/bien/documenta/2012/fast_tour/53_rabih_mroue.

/// In the age of social media networks have become more transparent and visible to the general audience but in general one could say that they remain pretty abstract. Networks are at their best when they are informal, invisible and not too big. I see networks as contemporary forms of organization. I see them as alternatives to political parties, trade unions and even social movements that dominated the social imaginary of the 20th century. Of course we can say that networks are of all times and that social networks have always existed, also in the time of the ancient Greeks. That's a truism. For me networks arise when Western individualism meets neo-liberal policies which in turn are accelerated by the computer networks and digital equipment. What's important here is that they undermine formal ties and promote 'weak links'. The question then becomes what we, as users, want to do with this new state of temporary informality. It is not very sustainable. What it installs is an unstable mood of permanent change (in which everything remains the same). I don't need to go into the ramifications of our perception of time and space. 20th century modern art has dealt with that sufficiently. The philosophers and writers have reflected on it. It is now up to us, 21st century dwellers, to not merely contemplate these conditions but to reverse them, bend their direction, cause black outs, ignore their proclaimed power and find new uses for the ongoing flood of techno-garbage that the System currently produces.

//// Will we in the future explore the fascinating world of vacuum cleaner protocols? No, we will not mind, and we don't right now. The same goes for the internet. At some point the development will stop and the technology will be pushed in the background. We will then fight over other issues. But this is the media age, so we fight over the architecture of communication. The rise of smart phones already indicates that the age of the static PC machine, sitting out there on a desk, is nearly over and that we are entering a new stage in which the collective techno-unconsciousness takes over. Finally we no longer have to discuss Facebook and Google and can devote our time to more urgent, and more pleasurable issues. One day we will wake up and realize that the media age is over. Farewell to all past and future media celebrities! Why didn't we move on earlier?

Genco GÜLAN

www.gencogulan.com

/Je suis un musée. "Je suis le tout premier musée vivant". Je me suis posé de sérieux problèmes et questionnements concernant les relations/la hiérarchie dans l'art et la représentation de l'œuvre. Ainsi, j'ai fondé un musée d'art contemporain en 1997, le premier de la sorte à Istanbul. J'avais déjà réalisé de multiples expériences dans ce domaine, dont la résidence *J'habite dans un musée* et la *Biennale du Web* à la fin du siècle dernier.

Récemment, en 2012, j'ai décidé de changer l'orientation de ce concept (car tout le monde commençait à ouvrir son propre musée) et c'est ainsi que je suis devenu moi-même le musée. À Berlin, j'ai déclaré: *Ich bin die erste lebende Kunst Museum* (je suis le premier musée d'art vivant). Actuellement, j'effectue toujours des recherches sur la manière d'organiser des expositions et/ou de rassembler une collection permanente, mais cette fois dans un laboratoire de biotechnologie.

Je suis un artiste transdisciplinaire conceptuel. Je m'intéresse non-seulement à l'utilisation de supports multiples dans une œuvre unique, mais aussi à la déclinaison d'un seul support dans des œuvres uniques ou multiples. La transformation du support, au cours de l'élaboration de l'idée, m'intéresse considérablement. J'aime rechercher la conjonction entre réel et virtuel, cela me passionne vraiment; tout comme l'association des intelligences humaine et artificielle. Cela pourrait-il être possible? Et si oui, comment? Par exemple, actuellement je travaille sur la ré-interprétation de sculptures classiques en y ajoutant des extensions robotiques.

// Quand j'étais gamin, il y a environ 30 ans, j'ai vu dans un magazine une illustration en noir et blanc qui décrivait la famille de l'avenir : chacun était assis séparément, dos aux autres, penché sur son écran individuel. À l'époque de l'hégémonie de la télévision, où nous étions tous assis ensemble à regarder le même programme, cette image m'avait beaucoup frappé, car ça avait l'air d'isoler les gens. Je pensais ne pas vouloir vivre dans un tel monde. Mais aujourd'hui, tandis que je frappe ces mots sur mon clavier, ma famille est dans une pièce près de moi et chacun d'entre nous s'affaire à ses propres tâches sur son écran individuel. Par exemple, je vous écris depuis mon portable, ma femme regarde du théâtre en direct sur Internet, mon fils de 12 ans est rivé à un jeu 3D sanguinolant et ma fille de 5 ans enregistre une vidéo avec son iPad. La technologie évolue rapidement, mais pour la première fois dans son histoire, l'art évolue aussi vite voire plus vite qu'elle. L'art des nouveaux médias est la forme qui change le plus rapidement dans l'histoire de l'art. L'art des nouveaux médias change plus vite qu'il n'est possible d'observer ou de documenter. Certaines œuvres/technologies disparaissent avant que nous puissions en parler correctement. Le matériel, mais aussi le logiciel, peuvent devenir obsolètes avant même que l'on ne s'en rende compte.

/// La dé-matérialisation est l'atout majeur que les réseaux fournissent à l'information. Mais, avec une grande réserve toutefois, ceci est (considéré comme) un défi pour le système, d'où la tendance du capitalisme à (essayer de) développer de nouvelles méthodes pour faire face à cette transformation (radicale). Le post-

modernisme a évolué en post-post-modernisme, mais nous n'avons pour l'instant fait l'objet d'aucune révolution véritable.

//// Internet se transforme rapidement. Sa relation avec la société évolue, elle aussi. Il n'est plus isolé de la société, mais est devenu une part intégrante de notre quotidien. À l'avenir, cette intégration se développera-t-elle davantage et ne sera-t-elle plus en mesure de dissocier le réel du virtuel ? Le web est en train de changer rapidement. Nous parlions autrefois du W.W.W. (la toile mondiale), mais aujourd'hui, le Web 2.0 et le Web 3.0 ont envahi nos conversations. Le seul problème est que le changement est encore régi par les conditions du marché et non les besoins réels. Internet est (et continuera à être) un terreau fertile, mais il ne s'agit plus d'un territoire distinct. Aujourd'hui, un peintre hyper-réaliste classique utilise Internet pour faire ses peintures tout comme un artiste des nouveaux médias, mais, à moins que ce ne soit clairement indiqué, nous ne comprenons pas qu'il en est ainsi. Il y a toujours une séparation très nette entre les œuvres basées sur écran et les autres. Et dans cette catégorie, la vidéo présente un net avantage par rapport au web. Alors que le physique et le virtuel entrent en collision, ils élaborent de nouvelles façons de coexister. Le réel et virtuel ne vivront pas heureux ensemble et à tout jamais, mais ils continueront à se voir en secret. Cependant, et là encore il convient d'émettre des réserves, nous allons avoir besoin de nouvelles façons d' (obtenir une invitation pour) assister à la grande noce; au grand saut de l'histoire de l'intelligence artificielle à celle du lien social [to A.I. story from HI(s)story].



Genco GÜLAN
 artiste, curateur
 artist, curator
 (TR)

GÉRALDINE GOMEZ

www.centrepompidou.fr



GÉRALDINE GOMEZ
programmatrice
curator
(FR)

/ Je me présente, Géraldine Gomez, je travaille au centre Pompidou, j'ai commencé à programmer en 2000 au sein du service cinéma. Dans ce service, les programmations autour de l'image en mouvement — si on utilise un terme générique —, sont essentiellement orientées vers la monographie, comme celles de Kitano, Gondry ou Mekas. Dans ce contexte ce qui m'intéressait c'était la question de l'image sur d'autres supports, je me suis alors tournée vers la création sur le réseau.

J'ai mis en place une nouvelle programmation "les cinémas de demain"; un terme général, qui reprenait le mot cinéma. Dans cette formule générique, je déclinais plusieurs approches de la création sur le réseau, que je découvrais par la même occasion.

À cette époque, la rapidité de la connexion au Centre Pompidou était incroyable grâce à l'IRCAM, cela m'a permis de naviguer des heures entières.

Le problème de la monstration s'est tout de suite posé : comment montrer ces œuvres, cette création ? Car je suis curatrice et je ne fais pas partie du musée, mais d'un petit département qui a essentiellement accès aux salles du centre; rarement aux salles d'exposition. J'ai tenté la projection, accompagnée des artistes, sous forme de performance, ou dans leurs processus de création. J'ai quand même réalisé quelques expositions qui étaient au Forum -1 du Centre Pompidou. Je pense avoir été l'une des premières programmatrices à avoir tenté des rendez-vous réguliers autour de cette création au centre Pompidou. Même s'il y a eu des précédents comme l'exposition en 1985 *Les Immatériaux* où Jean-François Lyotard montrait la numérique pour la première fois.

Christine Van Asche — une conservatrice nouveaux médias a également investi le réseau en achetant des œuvres numériques à partir des années 90; en quelque sorte, le centre Pompidou a été précurseur dans ce genre de programmation.

Pour comprendre et connaître cette création, je me suis rapprochée de curateurs : Isabelle Arvers, Anne Roquigny, Alexia Gugguemos qui m'ont ouvert ce "nouveau monde". J'ai rencontré de nombreux artistes tels que Agnès De Cayeux, David Guez, Nicolas Frespesh, Antoine Schmitt, Mouchette, Grégory Chatonsky... dont je suis encore le travail aujourd'hui. J'ai également collaboré avec des "Starts up" qui consacraient une partie de leurs activités aux créations Internet comme *Banja* — fameux à l'époque — créé par Teamchman. C'était la période faste pour la création web.

// En 2001, j'ai programmé un week-end entier qui s'intitulait "Arts du récit et nouvelles technologies", où l'on se questionnait sur le devenir de la fiction sur Internet. Les œuvres proposaient des récits interactifs : *Kinder Garten* de Joël Bitton, qui proposait une fiction immersive à la limite de l'expérimental, très surprenante. On trouvait aussi *Trajectoires.com*, un roman policier interactif de Jean Pierre Balpe, *Map 50* de Desperate Optimist — proposant à 7 réalisateurs différents de faire 63 épisodes de la vie d'une femme, une série ambitieuse et très esthétique — et d'autres malheureusement qui ont disparu des plateformes du web. À la suite de cette première expérience auprès de la fiction, j'ai initié un partenariat avec Arte sur la production de courts métrages interactifs, *Sens Dessus Dessous*.

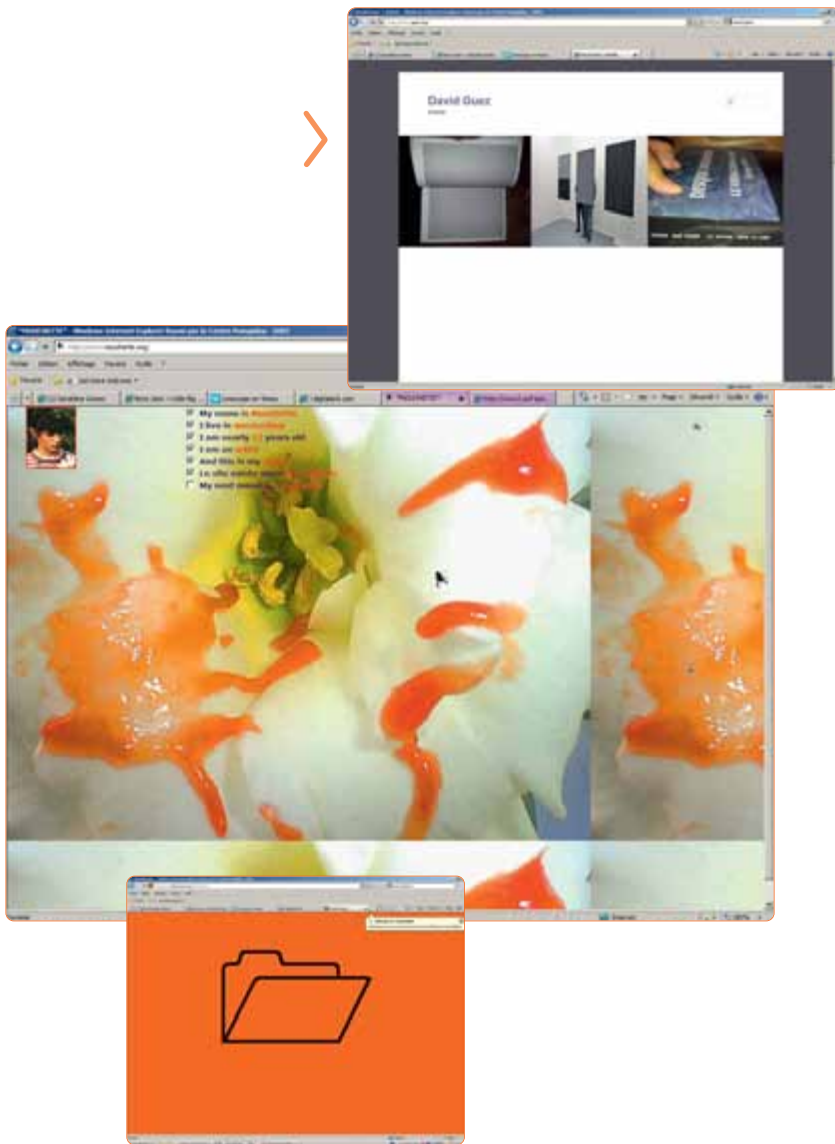
Avec Hélène Vayssières d'Arte, on a tenté de réunir le monde du cinéma et du web. Nous avons associé 3 réalisateurs et une équipe de création spécialisée dans le domaine interactif. Ils ont développé ensemble des courts métrages interactifs.

Par la suite, avec Anne Roquigny, nous avons inventé une programmation qui s'appelait *Le tour du monde du web*; on s'arrêtait chaque mois dans un pays (Grèce, Japon, Chine, Argentine, Algérie...) pour y découvrir la création web "en live", au centre en direct. J'ai également reçu pendant 8 années le *Web Flash Festival* dans lequel je collaborais avec Guilaine Monnier sur le prix du centre Pompidou, destiné au net art.

À partir de là en 2006, j'ai créé une manifestation — dont je suis toujours responsable aujourd'hui — qui s'appelle *Hors Pistes* — un autre mouvement des images, qui montre l'état des images aujourd'hui; aussi bien en vidéo/cinéma et toujours du côté d'Internet. À travers cette manifestation, je cherche à témoigner des différentes formes de la création visuelle qui sont changeantes et hybrides.

/// Parmi tous les sites que j'ai longuement parcourus celui qui m'a le plus marqué c'est Second Life. Les mondes virtuels ont engendré de telles créations.

//// Les nouvelles technologies ont produit parfois des choses inintéressantes, mais elles peuvent aussi changer le monde ; en considérant les révolutions arabes, qui n'auraient pas pu avoir lieu aussi rapidement sans les réseaux.



////

< <http://iarvers.free.fr/> >
 < www.dispotheque.org/index2ie.htm >
 < www.nogoland.com >
 < www.webFlashFestival.fr >
 < www.roquigny.info >
 < www.desperateoptimists.com/map50_website/web1/index.html >
 < <http://jpbalpe.blogdrive.com> >
 < www.youtube.com/watch?v=ANd3W-_1Th8 >
 < www.banja.com >
 < www.chman.com >
 < www.guez.org >
 < www.frespech.com/welcome.php?nav=explorer >
 < www.mouchette.org >
 < www.antoineschmitt.com >
 < www.agnesdecayeux.fr >
 < www.chatonsky.net >
 < www.incident.net >

// My name is Géraldine Gomez. I work at Centre Pompidou, where I began curating in the film department in 2000. Within this department, programs around the moving image—to use a generic term—are essentially oriented toward solo retrospectives, such as those of Kitano, Gondry and Mekas. In this context, I was more interested in exploring images in other media, which led me to Net art. I established a new program called “les cinémas de demain” (cinema of the future), a general title that reprised the word cinema. Under this generic formula, I included several approaches to Net art, which I discovered as I went along. At that time, the bandwidth speed at Centre Pompidou was incredibly fast, thanks to IRCAM, so I was able to surf the Web for hours.

We were immediately faced with the problem of how to show these works, this online creativity. As a curator, I am not part of the museum but of a small department that has access to the center's screening rooms, rarely to its exhibition halls. I tried projecting the works on screen, accompanied by the artists as a performance or as part of their creative process. I also managed to organize a few exhibitions in Centre Pompidou's Forum -1.

I believe I was one of the first curators to program regular events around Net art at Centre Pompidou. Even if there were precedents, such as the 1985 exhibition *Les Immatériaux*, in which Jean-François Lyotard showed digital artworks for the first time. New media curator Christine Van Asche has also invested in the Net by purchasing digital artworks since the 1990s. In some ways, Centre Pompidou was a pioneer in this type of programming.

In order to understand Net art, I approached curators: Isabelle Arvers, Anne Roquigny and Alexia Guggemos all opened up this “new world” to me. I met several artists, such as Agnès De Cayeux, David Guez, Nicolas Frespesh, Antoine Schmitt, Mouchette, Grégory Chatonsky... whose work I am still following today. I also collaborated with start-ups that devoted part of their activity to making art online, including then-famous *Banja*, created by Teamchman. It was the heyday of Net art.

// In 2001, I programmed an entire weekend around “Art of the narrative and new media”, to discuss the future of fiction on the internet. Among the interactive narratives presented were: Joël Bitton's *Kinder Garten*, an almost experimentally immersive fiction; Jean-Pierre Balpe's interactive crime novel *Trajectoires.com*; *Desperate Optimists' Map 50*, an ambitious and very esthetic series in which seven different filmmakers were invited to create 63 episodes of a woman's life; and others, which have unfortunately since disappeared from the Web.

Following this first experience with fiction, I initiated a partnership with Arte to produce interactive short films: *Sens Dessus Dessous* (topsy-turvy). Hélène Vayssières from Arte and I tried to reunite the worlds of film and Web. We associated three filmmakers and a creative team specialized in interactivity. Together they developed interactive short films. Afterward, Anne Roquigny and I invented a program called *Le tour du monde du web* (Around the World Wide Web). Each month, we stopped in a country (Greece, Japan, China, Argentina, Algeria, etc.) to explore Net art “live” at Centre Pompidou. For eight years I also hosted the Web Flash Festival, in which I collaborated with Guilaine Monnier on the Centre Pompidou Award to recognize and honor outstanding Net art.

In 2006, I created *Hors Pistes* (off tracks), which I still direct today, another event around the moving image that shows the current state of images, both in video/film and on the internet. Through this event, I attempt to bear witness to different forms of visual creation that are changing and hybrid.

/// Among all the sites that I've explored in detail, the one that impressed me the most is Second Life. Virtual worlds have engendered such creations.

//// New media may have not always produced interesting things, but it can also change the world: consider the Arab Revolution, which could not have happened so quickly without the internet.

GORDAN SAVIČIĆ

www.yugo.at



GORDAN SAVIČIĆ
ingénieur critique,
artiste, chercheur
critical engineer, artist,
researcher
(AT/NL)

/ En tant qu'artiste, ingénieur critique et chercheur dans le domaine des nouveaux médias, j'ai développé plusieurs projets portant sur la (mauvaise) utilisation critique de la technologie en repositionnant ses implications socio-politiques dans Internet et au-delà. Plus de 20 ans après la naissance du WWW (la toile globale), nous pouvons conclure qu'Internet a atteint une certaine maturité en tant que médium. Durant cette période, nous avons assisté à la forte commercialisation d'Internet et à une régression significative d'un rêve utopique nous promettant qu'Internet allait nous libérer de l'espace terrestre, du système de transport et des règles de classe. Le net, tel que nous le connaissons a subi des changements radicaux, à la fois dans sa topologie et sa politique. Le concept du "n'importe où, n'importe quand, n'importe quoi" est devenu une stratégie d'ouverture contrôlée. En même temps, le trafic aérien a augmenté de manière régulière et de nouveaux efforts en matière de législation de la PI. mettent en péril l'essence même d'Internet. En bref, Internet est devenu plus commercial. Pourtant, moins de 25% de l'ensemble de son trafic est constitué de données HTML. Le reste est composé de connexions VPN, Skype, p2p, de machine-à-machine. La plupart des données que nous percevons et avec lesquelles nous interagissons sont filtrées par des applications qui s'intègrent parfaitement à notre vie quotidienne. De toute évidence, le Web sert davantage à obtenir (recherche d'information) qu'à produire.

// Dès ses débuts, Internet s'est avéré être un autre matériau bon marché entre les mains des artistes. Les œuvres émergentes n'utilisaient pas seulement la connectivité d'Internet comme source, elles faisaient également appel à l'interaction massive de l'utilisateur afin de créer une forme hybride entre intervention sociale et art conceptuel. Cette "glue-sociale" intègre la participation

du public, le meilleur exemple se situant dans les œuvres récentes du collectif 01.org (*No Fun*, 2010) et d'Aaron Koblin. Ces œuvres captent, suivent et redistribuent les réactions des utilisateurs comme le résultat d'un travail de collaboration artistique. Ces actions, qui ouvrent de nouvelles voies entre l'art et l'activisme, sont de bonnes illustrations de médias tactiques : ce sont des médias de crise, de critique et d'opposition.

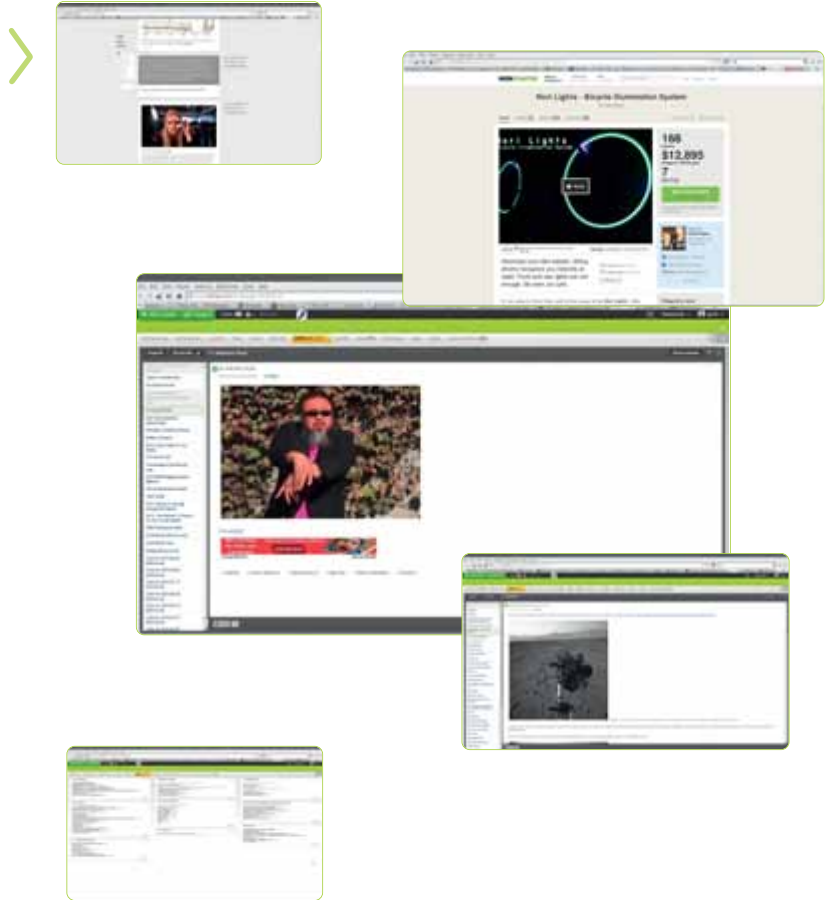
/// Avec moddr_ et WORM, j'ai participé à la mise en place d'une stratégie de lutte contre la survalorisation du "corps virtuel". Notre site web, la "machine à suicide du web2.0" contenait un processus automatique permettant au contenu d'un compte individuel sur un réseau social d'être facilement effacé et donc transformé en compte "dévalorisé". Enfin, nos identités virtuelles pourraient devenir politiques en se suicidant, ce qui, selon Beirardi, marque "l'acte politique décisif de notre époque". Facebook n'a mis que quelques semaines à liquider notre service, non seulement en déployant une armée d'avocats contre la machine, mais aussi en modifiant sa procédure de log-in qui a fini par détruire la plupart de nos scripts. Néanmoins, le projet (semblable à un service proposé par Seppukko) repose sur le pouvoir idéologique des technologies de réseau, et ce à travers les interconnexions sociales. Son succès dépendait entièrement de ses utilisateurs et de leur participation (sur le principe de la grève générale). Il s'est transformé en une œuvre performative où les lettres de mise en demeure ont été renvoyées à Facebook mais aussi à des commissaires d'art. En conséquence, la machine elle-même s'est suicidée, suivant ainsi le principe de "la mort de l'auteur".

//// Pendant un court laps de temps, les artistes et les activistes ont cru que les utilisateurs eux-mêmes pouvaient nous libérer des structures du pouvoir. L'aspect le plus fascinant du web

est sans doute que les technologies de liberté qui rendent la démocratie possible sont les mêmes technologies de contrôle qui permettent une politique autoritaire. Au contraire, Internet est plus réglementé que jamais. Des inspections approfondies des paquets d'information conditionnent fortement notre trafic. Au niveau de l'application, la majorité d'Internet est ainsi produite dans une supposée ouverture. Avez-vous déjà essayé d'utiliser un téléphone Android sans compte Gmail ? Bientôt, vous vous rendrez rapidement compte que le téléphone seul devient un objet complètement inutile. Nous avons peine à voir les protocoles sous-jacents quand nous utilisons nos smart-phones dans la rue. Cette ouverture supposée est principalement régie par les applications qui ont besoin d'une clé API pour fonctionner. Elles sont parfaitement intégrées à chaque action qu'un utilisateur effectue sur son appareil. L'espionnage n'est pas une fonction, il est inhérent. Cependant, les données recueillies sont loin d'être de simples gadgets, elles représentent une concentration de pouvoir. Comme le bureau d'ordinateur qui s'est déplacé de nos postes de travail vers nos poches, ce pouvoir s'est déplacé vers la rue. Le développement actuel de la FreedomBox offre une alternative prometteuse concernant le décloisonnement du réseau. Il préfigure la liberté permanente du pouvoir et de la pensée en permettant le partage de fichiers médias privés, de voix et de communication textuelle cryptés. Comme c'est souvent le cas pour de nombreux développements majeurs de la communauté open source, la faille réside dans son acceptation par le plus grand nombre. Sans design plus pratique et affiné, les gens vont tout simplement passer à côté de ses avantages par rapport à des services centralisés et hautement policés. Par conséquent, le succès ou l'échec de la FreedomBox dépendra en premier lieu de sa conception et de son ingénierie critique.

////

< www.wired.com/magazine/2010/08/ff_webrip/aL/1 >
< www.c3.hu/collection/Form/anim/index.html >
< <http://art.teleport.acia.org/exhibition/GRAVITY/> >
< <http://artwarez.org/FemexT/content/FemexT.html> >
< <http://120buntu.com/wp/?p=96> >
< www.tenthousandcents.com/ >
< <http://0100101110101101.org/home/nofun/> >
< www.time.com/time/arts/article/0,8599,1894028,00.html >
< www.medienkunstnetz.de/works/the-Legible-city/ >
< http://bhendrik.com/wall/Gmaps_GVideo_Mashup_Rendezvous.html >
< www.dennisdebel.nl/test/?p=204 >
< www.eternalsunset.net/more.php >
< www.pippinbarr.com/games/theartistispresent/TheArtistIsPresent.html >
< <http://Polksomy.net/yt.sng/> >
< <http://naked-on-pluto.net/> >
< www.suicidemachine.org >
< www.moddr.net >
< www.seppukko.com/ >
< <http://nyan.cat/> >
< <http://vote-auction.net/index00.htm> >
< <http://meningrey.net> >
< www.youtube.com/watch?v=ccGz0dHE1ru [@ 23min. // 28min] >
< <http://freedomboxfoundation.org/> >
< <http://fffff.at/occupi-bot/> >
< <http://fluidhexus.net/> >
< <http://hotglue.me> >



/ As an artist, critical engineer and researcher in the field of new media, I developed several projects dealing with critical (mis)use of technology by repositioning its socio-political implications in the internet and beyond. After more than 20 years since the birth of WWW we can conclude that the internet as a medium reached a certain maturity. Within this past we witnessed a strong commercialisation of the web and a deep regression followed by the Utopian dream which promised us that the internet will liberate ourselves from earthly space, from the transportation system and class rules. The net as we know it, has undergone some radical changes, both in topology and politics. The concept of "anywhere, anytime, anything" turned into a strategy of controlled openness. At the same time air traffic steadily grew and new IP legislation efforts are endangering the very gist of the internet. Briefly, the internet has become more mainstream. Still, less than 25% of the whole internet traffic accounts to HTML data delivered the rest being comprised of VPN, Skype, p2p, machine-to-machine connections. Most of the data we perceive and interact with is processed by applications seamlessly integrated into our everyday life. Obviously, the web is more about getting - i.e. information retrieval - and less about producing.

// Since its early days, the internet has been another cheap material in the hands of artists. Nascent works did not only use connectivity of the internet as their source material. They involved massive user interaction in order to create a hybrid of social intervention and conceptual art. This "social-glue" incorporates the participation of

the crowd; best exemplified in recent works by the collective 01.org (*No Fun*, 2010) and Aaron Koblin, for example. They record, track and redistribute users' reactions as the outcome of a collaborative art work. Those actions open up new paths between art and activism and are good examples for tactical media; they are media of crisis, criticism and opposition.

/// Together with moddr_ and WORM I've been involved in offering a strategy against the supervulgarization of the "virtual body". Our website, the web2.0 suicidemachine hosted an automatic process where the content of someone's account from a social network could be easily erased and thus turned into "devalORIZED" accounts. Finally, our virtual identities could become political by committing suicide which, according to Beirardi marks "the decisive political act of our times". It lasted only for a couple of weeks until Facebook killed our service not only by deploying an army of lawyers against the machine but also by changing their login-procedure which eventually broke most of our scripts. Nonetheless, the project (very much like a similar service offered by Seppukko) underpinned the ideological power of network technologies and it did that through social interconnections. Its success was entirely based on its users and their participation - like a mass-strike. It turned into a performative artwork where Cease and Desist letters were sent back to Facebook but also to art curators. As a result, the machine suicided itself following the concept of "death to the author".

//// For a short amount of time, artists and activists believed that the users themselves can liberate us from

power structures. What fascinates perhaps the most about the web is that the same technologies of freedom that make democracy possible are also the technologies of control that enable authoritarian policy. On the contrary, the internet is more regulated than ever. Deep packet inspections are heavily shaping and monitoring our traffic. At the application layer, most of the internet is thus being rendered into supposed openness. Have you ever tried to use an Android phone without a Gmail-account? Soon, you will recognise that the phone is rendered into a complete futile piece of hardware. We barely see the underlying protocols when we are using our smart-phones out in the streets. This supposed openness is mainly driven by applications which need an API key in order to work. They are seamlessly integrated into every single action a user performs on her device. Spying is not a feature, it's built-in. However, the data they collect is far from pure gadgetry. They represent a concentration of power. As the desktop moved from our desktops into our pockets this power has shifted to the streets. Current development of the Freedombox offers a promising alternative to the walls surrounding us within the web. It envisions permanent freedom of power and thought by allowing private media sharing and encrypted voice and text communication. As so often with many other major developments from the open source community, the pitfall lies in its acceptance of the masses. Without providing a more direct and fine-tuned design, people will simply ignore its advantages over centralised and highly controlled services. Hence, it will be a question of critical design and engineering whether the Freedombox will win or fail.

GWENOLA WAGON & STÉPHANE DEGOUTIN

www.nogovoyages.com

/ Les réseaux d'information, que ce soit le sémaphore de Chappe, le télégraphe, l'Arpanet ou l'Internet, ont été conçus pour transmettre des données de haute valeur, que ce soit pour avertir du déclenchement d'une guerre, localiser des satellites, réunir les connaissances humaines les plus hautes, faire communiquer des chercheurs en physique, spéculer en bourse, promouvoir la paix dans le monde ou faire émerger une conscience globale planétaire.

Il existe un moment précis où cette logique a basculé dans une autre dimension. En septembre 1973, à Los Angeles, Leonard Kleinrock se connecte au réseau Arpanet, non pour localiser un satellite, passer un ordre boursier ou créer une encyclopédie mondiale, mais pour demander à son ami Larry Roberts s'il avait trouvé son rasoir électrique.

Kleinrock revenait d'une conférence internationale en Angleterre sur les réseaux d'information d'état. Mais, plus que le contenu de la conférence, c'est sans doute cet échange qui entrera dans l'histoire.

Les humains se rendent compte rapidement que les réseaux de communication sont tout aussi adaptés pour les communications anodines de la vie quotidienne que pour transmettre des données stratégiques.

Le contenu du cerveau, l'intériorité de l'homme, était jusqu'ici individuel et privé. Pour connaître les pensées intimes d'un autre humain, il fallait qu'il accepte de nous les dévoiler (si tant est qu'il les connaisse lui-même), ou recourir à la suggestion, l'hypnose ou la torture.

L'invention du roman psychologique avait ouvert une brèche, en dévoilant quelques sentiments privés. Jeremy Rifkin explique l'éveil de la conscience psychologique par un retour historique sur l'émergence de la poésie romantique. Des poètes comme

Percy Shelley participent à ce qu'on pourrait nommer l'émergence mondiale de l'élan empathique. *Les romantiques étaient partis à la découverte des racines de la nature humaine. Le sentiment d'exister en était à leur yeux la clé, et ils le définissaient comme le sens d'un lien et d'une solidarité avec tout ce qui vit. En fait, ils découvraient l'élan empathique.* Mais, si les romantiques comme Shelley ont imaginé un monde plus empathique c'était pour transcender la nature humaine, en oubliant comme le rappelle Rifkin que *la vie est désordonnée, chaotique et pleine de banalités, et elle atteint parfois des sommets d'hystérie comique plutôt que de transcendance cosmique.*

// Paul Otlet conservait et indexait tous les documents, y compris les brochures publicitaires, auxquels il attribuait un code numérique correspondant à leur contenu. Aurait-il imaginé le contenu des échanges informationnels récurrents sur Internet, tels que les films de chats échangés sur YouTube ? Aurait-il corrigé ou fait corriger sa page Wikipédia ? Aurait-il filmé son chat et sa souris Leila, à la manière de Chris Marker pour les propager sur Internet ? Aujourd'hui, comme pour les poètes de l'ère romantique, de nombreux internautes peuvent à loisir exprimer leurs sensations et leurs sentiments, rêver sur leur entourage, imaginer l'autre, exalter leurs sensations. En diffusant les informations les plus banales de leur existence à tout leur cercle d'amis, ce qu'ils propagent relève plus souvent de l'infra ordinaire que de la « transcendance cosmique ». Une partie de leur intimité se projette à l'extérieur, en masse. Le domaine de l'intime s'étend dans des proportions inédites.

/// Lorsque nous partageons avec des millions d'inconnus notre émerveillement

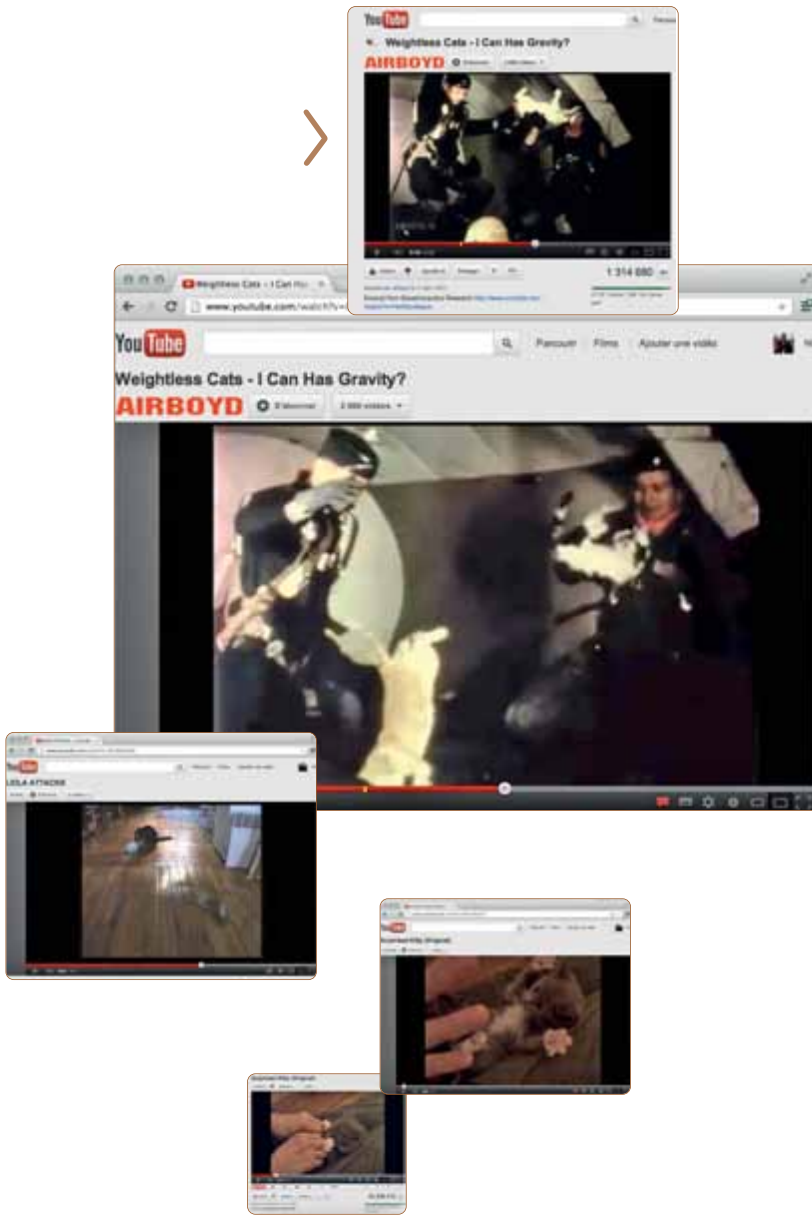
devant une scène quotidienne — le buzz du moment, une chanteuse pop ou un minuscule chaton que l'on chatouille sur le ventre —, nous partageons un micro affect, répété en des millions d'occurrences. Il en va ainsi de toutes les questions intimes, qui trouvent une visibilité sur un forum ou un blog. Nous collectivisons nos expériences quotidiennes et participons à la mise en commun, à l'échelle mondiale, de nos émotions, de nos sensations les plus immédiates, les plus évidentes, les plus simples. Ce qui émerge de ce processus, c'est la mise en spectacle de l'intérieur du "cerveau" global, celui de l'espèce humaine.

Les sentiments intimes ne sont pas uniquement dévoilés. Ils sont enregistrés, indexés et deviennent accessibles pour servir à d'autres. Ils s'accumulent et sont rendus opérables pour d'éventuelles analyses statistiques. Ils sont tissés entre eux, pour constituer un tissu de plus en plus serré. L'accélération des échanges et la numérisation généralisée permettent l'accélération des comportements mémétiques. Les opérations mentales consistant à mémoriser, recopier, diffuser, consommer, s'accroissent sans cesse. Le cerveau humain, assisté par son double, le cerveau mondial, traite rapidement de grands volumes d'information.

/// Le réseau incarne déjà pour les dernières générations, leur mémoire individuelle et collective (*total recall*), servant de véhicule d'idées, d'association. Vivre sans réseau, c'est vivre sans mémoire, privé d'une partie de son cerveau, la partie collective de notre intelligence. Le réseau se tisse avec notre expérience la plus profondément humaine. Un réseau de plus en plus indissociable de nous, qui fait corps avec l'espèce humaine.



GWENOLA WAGON
& STÉPHANE
DEGOUTIN
artistes
[FR]



////

GwenoLa Wagon & Stéphane Degoutin

- < www.nogoland.com >
- < www.gwenolawagon.com >
- < www.cela.etant.free.fr >
- < www.whatareyou.fr >
- < www.gonglehouse >

futres / others

- < www.youtube.com/user/Kosinki >
- < http://informationvisualization.typepad.com/sigvis/2005/07/visualizations_html?cid=77466710 >
- < <http://jahjahsphinx.blogspot.com.au> >
- < www.youtube.com/watch?v=0BmhjF0rHe8 >
- < <http://procinator.com> >
- < www.archives.mundaneum.org >

/ Information networks—from Chappe's semaphore system and the telegraph to Arpanet and the internet—were designed to transmit high-quality data: announcing the outbreak of war, localizing satellites, gathering the greatest of human knowledge, communicating among physics researchers, speculating on the stock market, promoting world peace, unearthing a global consciousness.

There is a precise moment when this logic crossed into another dimension. In September 1973, in Los Angeles, Leonard Kleinrock connected to Arpanet—not to locate a satellite, trade on the stock market or create a world encyclopedia, but to ask his friend Larry Roberts if he had found his electric razor. Kleinrock had just returned from an international symposium in England on government information networks. But more than the content of this symposium, it would be this little exchange that went down in history. Humans quickly realized that communication networks were just as suited to exchanging mundane everyday messages as to transmitting strategic data. The content of the brain, human interiority, was up until then individual and private. In order to know the intimate thoughts of another human being, she had to consent to revealing them to us (assuming she herself was aware of them), or else resort to suggestion, hypnosis or torture.

The invention of the psychological novel opened up a window by unveiling private feelings. Jeremy Rifkin explains the awakening of psychological consciousness through a historical review of romantic poetry. Poets such as Percy Shelley engaged in what we could call the global emergence of empathetic impetus. *The romantics went searching for the roots of human nature. In their eyes, the feeling of existing was the key, and they defined it as the meaning of a link and a solidarity with every living thing. In fact, they discovered empathetic impetus.* But if romantics like Shelley imagined a more empathetic world, it was so that they could transcend human nature, forgetting, as Rifkin reminds us, that *life is disorderly, chaotic and full of banalities; it sometimes achieves summits of comic hysteria rather than of cosmic transcendence.*

// Paul Otlet saved and indexed all documents, including advertising brochures, to which he assigned a numerical code according to their content. Could he have imagined the content of recurring online exchanges, such as LOLcats on YouTube? Would he have corrected or asked somebody to correct his Wikipedia page? Would he have filmed his cat and his mouse Leila, as did Chris Marker in order to propagate them on the internet?

Today, as did the poets of the romantic era, many internet users can freely express their thoughts and sentiments, dream about their environment, imagine others, exalt their sensations. By broadcasting the most trivial information about their existence to their circle of friends, what they propagate is closer to infra-ordinary than to « cosmically transcendent ». Part of their intimacy is massively projected outward. The field of intimacy has extended to unprecedented proportions.

/// When we share with millions of strangers our wonder at an everyday scene—the buzz of the moment, a pop diva or a tiny kitten being tickled on the belly—we're sharing a micro affect, repeated in millions of occurrences. Such is the case with all intimate questions, which find visibility on a forum or blog. We collectivize our everyday experiences and pool our emotions—our most immediate, most obvious, most basic sensations—on a global scale. What emerges from this process is the staged interior of the global « brain », that of the human race. Intimate feelings are not just unveiled. They are recorded, indexed and become accessible in order to serve others. They accumulate and are organized for possible statistical analysis. They are woven together, so as to constitute an ever more dense fabric. Accelerated exchanges and general digitalization have increased the speed of our memetic behaviors. Mental operations consisting of memorizing, copying, distributing and consuming, are constantly accelerating. The human brain, assisted by its double, the global brain, rapidly processes large volumes of information.

/// For the latest generations, the internet already incarnates their individual and collective memory (*total recall*), serving as a vehicle for ideas and association. Living without the internet is living without memory, deprived of a part of our brain, the collective part of our intelligence. The internet is woven from our most profoundly human experience. It's a network that is more and more inseparable from us, that is one with the human race.

HEATH BUNTING

www.irational.org/heath



HEATH BUNTING
artiste
artist
(UK)

[HTTP://LA_FORET_EN_ANGLETERRER_S_EST_DEGRADEE_EN_PARTICULIER_AU_CENTRE_DE_LONDRES](http://la_foret_en_angleterre_s_est_degradee_en_particulier_au_centre_de_londres)

[HTTP://LES_FRONTIERES_ENTRE_LES_CONCEPTS_ONT_ETES_TRAVERSES_D'UN_PAS_LEGER](http://les_frontieres_entre_les_concepts_ont_etes_traverses_d'un_pas_leger)

[HTTP://LES_ORDRES_SONT_DEVENUS_DE_LA_POESIE_POUR_CEUX_QUI_NE_VOYAIENT_PLUS_LA_FORET_AUTOUR_D'EUX](http://les_ordres_sont_devenus_de_la_poésie_pour_ceux_qui_ne_voyaient_plus_la_foret_autour_d'eux)

[HTTP://A_PRESENT_LA_PLUPART_DES_ETRES_HUMAINS_NE_TIENNENT_PLUS_COMPTE_DE_LA_FORET_MAIS_CONSIDERENT_PLUTOT_SON_ABSENCE_COMME_LA_NORME](http://a_present_la_plupart_des_etres_humains_ne_tiennent_plus_compte_de_la_foret_mais_considerent_plutot_son_absence_comme_la_norme)

[HTTP://LES_HUMAINS_ONT_VU_LES_AUTRES_HUMAINS_LES_VOIR](http://les_humains_ont_vu_les_autres_humains_les_voir)

[HTTP://LA_BEAUTE_INHERENTE_AUX_ORDRES_A_INSPIRE_D'AVANTAGE_D'ORDRES_AJUSQU'A_CE_QUE_PLUS_RIEN_A_PART_L'ORDRE_ET_L'OBEISSANCE_PUISSE_ETRE_ENTENDU_A_TRAVERS_LA_FORET](http://la_beaute_inherente_aux_ordres_a_inspire_davantage_d'ordres_ajusqu'a_ce_que_plus_rien_a_part_l'ordre_et_l'obeissance_puisse_etre_entendu_a_travers_la_foret)

[HTTP://QUELQUES_HUMAINS_ONT_ACCEPTE_LE_DETOURNEMENT_DE_LEURS_DESTINATIONS](http://quelques_humains_ont_accepte_le_detournement_de_leurs_destinations)

[HTTP://LA_RIVIERE_A_TRAVERS_LA_FORET_A_ETE_FRANCHIE_SANS_SE_MOULLER](http://la_riviere_a_travers_la_foret_a_ete_franchie_sans_se_mouiller)

[HTTP://LES_CHAMPIGNONS_SE_SONT_ENGRAISSES_SUR_LE_VOCABULAIRE_POUR_RISSANT_DU_PASSE](http://les_champignons_se_sont_engraisses_sur_le_vocabulaire_pour_rissant_du_passe)

[HTTP://D'AUTRES_SE_SONT_AFFAIRES_A_RASSEMBLER_LES_QUESTIONS_POSEES_PAR_AUTRUI](http://d'autres_se_sont_affaires_a_rassembler_les_questions_posees_par_autrui)

[HTTP://UN_HUMAIN_CONSCIENT_DE_LUI_MEME_A_DEMONTRÉ_CE_PARADOXE_A_L'AIDE_D'UNE_PLAISANTERIE](http://un_humain_conscient_de_lui_meme_a_demontré_ce_paradoxe_a_l'aide_d'une_plaisanterie)

[HTTP://HEUREUSEMENT_CERTAINS_ETAIENT_TOXIQUE_S_ET_DES_HUMAINS_ONT_OUBLIE_COMMENT_DONNER_DES_ORDRES_ET_ONT_APPRIS_D'AUTRES_SYSTEMES_LINGUISTIQUES_COMME_LE_QUESTIONNEMENT](http://heureusement_certains_étaient_toxique_s_et_des_humains_ont_oublie_comment_donner_des_ordres_et_ont_appris_d'autres_systemes_linguistiques_comme_le_questionnement)

[HTTP://UN_GROUPE_A_FAIT_UNE_COURSE_A_TRAVERS_LES_EAUX_DE_LA_RIVIERE_AVON_SANS_RAISON_APPARENTE](http://un_groupe_a_fait_une_course_a_travers_les_eaux_de_la_riviere_avon_sans_raison_apparente)

[HTTP://DES_TRACES_ONT_ETE_FAITES_SUR_LE_SOL_DE_LA_FORET_POUR_GUIDER_D'AUTRES_HUMAINS](http://des_traces_ont_ete_faites_sur_le_sol_de_la_foret_pour guider_d'autres_humains)

[HTTP://UN_HUMAIN_DANS_LA_FORET_PORTAIT_SUR_UN_COUTEAU_UN_STYLO_UN_ALLUME_FEU_DE_L'EAU_DES_VICTUAILES_UN_RAPPEL_DE_L'HISTOIRE_UNE_ARME_UN_SAC_UNE_AIGUILLE_DE_LA_LUMIERE_ET_DE_LA_CORDE](http://un_humain_dans_la_foret_portrait_sur_un_couteau_un_stylo_un_allume_feu_de_l'eau_des_victuailles_un_rappel_de_l'histoire_une_arme_un_sac_une_aiguille_de_la_lumiere_et_de_la_corde)

[HTTP://UN_GANG_A_VECU_DEHORS_DANS_LA_FORET_COMME_UNE_PERFORMANCE_D'HYPER_REALITE_SCE-NARISEE_SIMULANT_UNE_EVACUATION_DE_L'INTERIEUR](http://un_gang_a_venu_dehors_dans_la_foret_comme_une_performance_d'hyper_realite_sce_narisee_simulant_une_evacuation_de_l'interieur)

[HTTP://LES_ORDRES_AUX_MACHINES_SONT_DEVENUS_DES_ORDRES_AUX_HUMAINS_EN_DEFINITIVE_LES_HUMAINS_ONT_PRIS_LA_PLACE_DES_MACHINES](http://les_ordres_aux_machines_sont_devenus_des_ordres_aux_humains_en_definitive_les_humains_ont_pris_la_place_des_machines)

[HTTP://IL_S'EST_ALLONGÉ_DANS_UNE_CAVERNE_CERNE_DE_MATERIAUX_DESTINES_A_VIVRE_UNE_VIE_SE_DEMANDANT_COMMENT_LES_VIES_ETAIENT_VIEES_ENTRE_ELLES](http://il_s'est_allongé_dans_une_caverne_cerne_de_materiaux_destines_a_vivre_une_vie_se_demandant_comment_les_vies_étaient_viees_entre_elles)

[HTTP://UN_HUMAIN_A_RECHERCHE_LA_LIBERTE_EN_QUANTIFIANT_LE_DETAIL_DES_ACTIVITES_QUOTIDIENNES](http://un_humain_a_recherche_la_liberte_en_quantifiant_le_detail_des_activites_quotidiennes)

[HTTP://CES_ORDRES_SONT_DEVENUS_LE_LANGUAGE_DE_LA_VOUTE_DE_LA_FORET](http://ces_ordres_sont_devenus_le_langage_de_la_voute_de_la_foret)

[HTTP://DES_ENFANTS_SE_SONT_BALANCES_SUR_DES_CORDES_DANS_LA_FORET_MAIS_TRES_PEU_DE_GENS_ONT_VU_CE_OU'ILS_FAISAIENT](http://des_enfants_se_sont_balances_sur_des_cordes_dans_la_foret_mais_tres_peu_de_gens_ont_vu_ce_ou'ils_faisaient)

[HTTP://TANDIS_QUE_LES_HUMAINS_PARLAIENT_LES_FEUILLES_ONT_COMMENCE_A_MOURIR_TOMBANT_SUR_LE_SOL_DE_LA_FORET](http://tandis_que_les_humains_parlaient_les_feuilles_ont_commence_a_mourir_tombant_sur_le_sol_de_la_foret)

[HTTP://QUE_POURRAIT_FAIRE_CE_BATON_AVEC_CETTE_PIERRE_DE_TELS_MYSTERES_DES_REVES_ET_UN_ETONNEMENT_SOURCE_D'INSPIRATION](http://que_pourrait_faire_ce_baton_avec_cette_pierre_de_tels_mysteres_des_reves_et_un_etonement_source_d'inspiration)

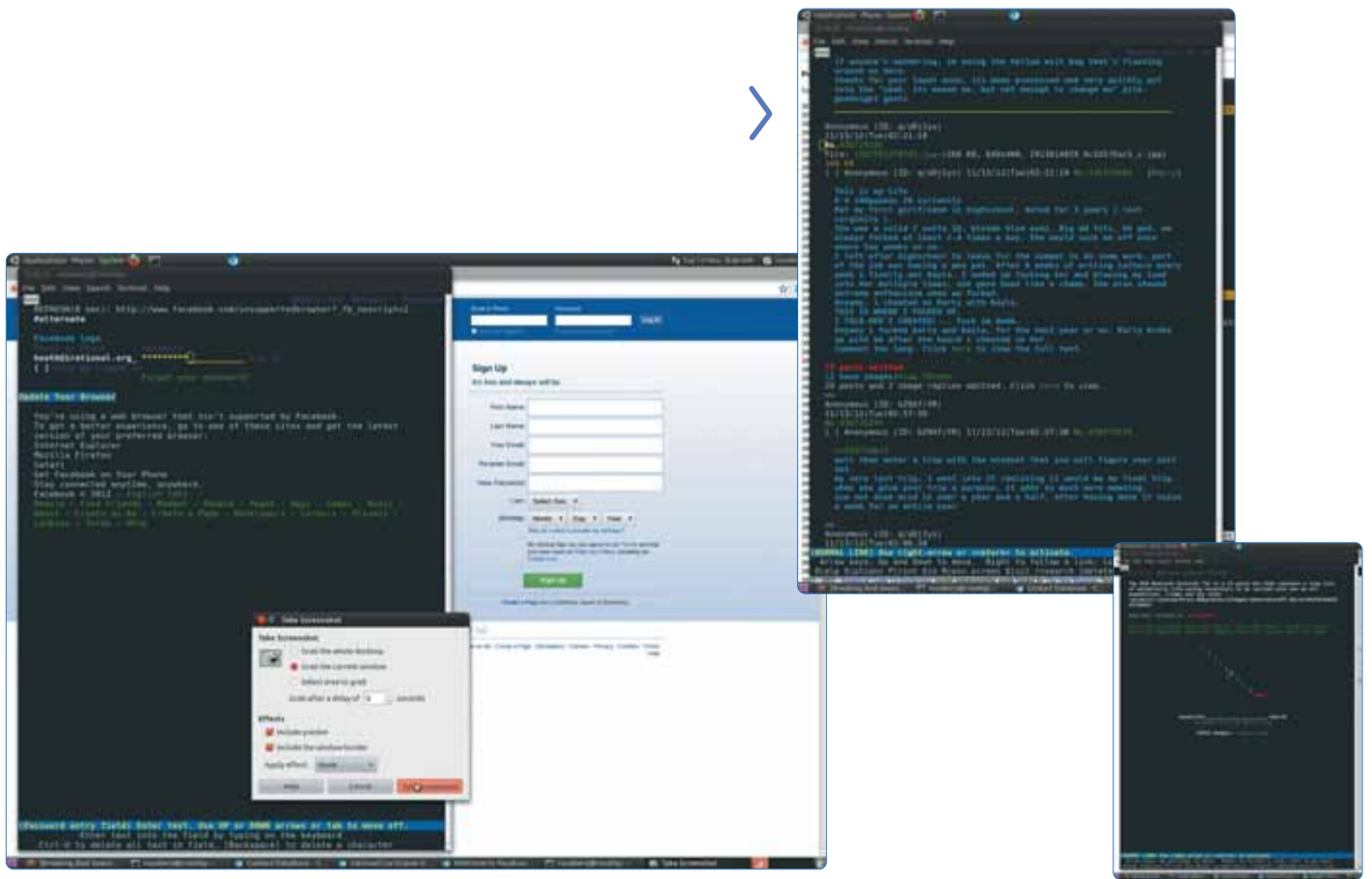
[HTTP://DES_ROCHES_ONT_ETE_ETEES_SUR_DES_ANIMAUX_POUR_PROJETER_L'ENERGIE_DE_L'AGE_DE_PIERRE_ET_PREPARER_UN_DINER](http://des_roches_ont_ete_etees_sur_des_animaux_pour_projetter_l'energie_de_l'age_de_pierre_et_preparer_un_diner)

[HTTP://LES_HUMAINS_ONT_VU_DE_LA_BEAUTE_DANS_L'AUTOMNE_ILS_ONT_ADORÉ_LES_COULEURS_DE_LA_DECOMPOSITION](http://les_humains_ont_vu_de_la_beaute_dans_l'automne_ils_ont_adore_les_couleurs_de_la_decomposition)

[HTTP://LE_LANGUAGE_DE_LA_FORET_ETAIT_EN_VIE_IL_ATTENDAIT_JUSTE_QUE_LES_HUMAINS_LUI_PARLENT_A_NOUVEAU](http://le_langage_de_la_foret_était_en_vie_il_attendait_juste_que_les_humains_lui_parlent_a_nouveau)

[HTTP://DES_HUMAINS_SE_SONT_PERDUS_DANS_DES_RESEAUX_LES_SERVICES_D'INSECURITE_ONT_FAIT_DISPARAITRE_CERTAINS](http://des_humains_se_sont_perdus_dans_des_reseaux_les_services_d'insecurite_ont_fait_disparaitre_certains)

[HTTP://LES_HUMAINS_ONT_OUBLIE_L'EPOQUE_OU_ILS_POUVAIENT_SE_PARLER_SANS_SE_DONNER_D'ORDRES](http://les_humains_ont_oublie_l'epoque_ou_ils_pouvaient_se_parler_sans_se_donner_d'ordres)



HTTP://THE_FOREST_IN_ENGLAND_HAS_BECOME_DEGRADED_ESPECIALLY_IN_CENTRAL_LONDON

HTTP://MOST_HUMANS_BEINGS_NOW_FAIL_TO_RECOGNISE_THE_FOREST_AND_INSTEAD_CONSIDER_ITS_ABSENCE_THE_NORM

HTTP://SOME_HUMANS_HAVE_BEEN_ACCEPTING_DETOURNEMENT_FROM_THEIR_DESTINATIONS

HTTP://OTHERS_HAVE_BEEN_BUSY_COLLECTING_THE_QUESTIONS_ASKED_BY_OTHERS

HTTP://A_GROUP_RACED_THROUGH_THE_WATERS_OF_THE_RIVER_AVON_FOR_NO_REAL_REASON

HTTP://A_GANG_LIVED_OUT_IN_THE_FOREST_AS_A_PERFORMANCE_OF_HYPER_REALITY,_SCRIPTED_AS_AN_EVACUATION_FROM_THE_INSIDE

HTTP://ONE_HUMAN_SOUGHT_FREEDOM_IN_QUANTIFYING_THE_DETAILS_OF_EVERYDAY_ACTIVITIES

HTTP://CHILDREN_SWUNG_ON_ROPES_IN_THE_FOREST,_BUT_VERY_FEW_PEOPLE SAW WHAT THEY WERE DOING

HTTP://ROCKS_WERE_THROWN_AT_ANIMALS,_TO_PROJECT_STONE_AGE_POWER_AND_PREPARE_DINNER

HTTP://HUMANS_BECAME_LOST_IN_NETWORKS,_SOME_WERE_MADE_TO_DISAPPEAR_BY_THE_INSECURITY_SERVICES

HTTP://THE_BORDERS_BETWEEN_CONCEPTS_WERE_TRAVERSED_WITH_PLAYFUL_STEPS

HTTP://HUMANS SAW THEMSELVES BEING SEEN BY OTHERS

HTTP://THE_RIVER_THROUGH_THE_FOREST_WAS_CROSSED_WITHOUT_GETTING_WET

HTTP://ONE_HUMAN_SELF_AWARE,_DEMONSTRATED_THIS_PARADOX_WITH_A_JOKE

HTTP://MARKS_WERE_MADE_ON_THE_FOREST_FLOOR,_TO_GUIDE_OTHER_HUMANS

HTTP://COMMANDS_TO_MACHINES_BECAME_COMMANDS_FOR_HUMANS,_IN_FACT,_THE_HUMANS_TOOK_THE_PLACE_OF_MACHINES

HTTP://THESE_COMMANDS_BECAME_THE_LANGUAGE_OF_THE_FOREST_CANOPY

HTTP://AS_HUMANS_SPOKE,_THE_LEAVES_BEGAN_TO_DIE,_FALLING_TO_THE_FOREST_FLOOR

HTTP://THE_HUMANS SAW BEAUTY IN THE AUTUMN, THEY REVELLED IN THE DECAYING COLOURS

HTTP://HUMANS_FORGOT THE TIME WHEN THEY COULD SPEAK TO EACH OTHER WITHOUT THE USE OF COMMANDS

HTTP://COMMANDS_BECAME_POETRY_FOR_THOSE_WHO_COULD_NO_LONGER_SEE_THE_FOREST_AROUND_THEM

HTTP://THE_BEAUTY_IN_THE_COMMANDS_INSPired_FURTHER_COMMANDS,_UNTIL_NO_THING_BUT_COMMAND_AND_OBEDIENCE_COULD_BE_HEARD_THROUGHOUT_THE_FOREST

HTTP://MUSHROOMS_GREW_FAT_ON_THE_DECAYING_VOcabuLARY_OF_THE_PAST

HTTP://THANKFULLY,_SOME_WERE_POISONOUS_AND_SOME_HUMANS_FORGOT_How_TO_COMMAND_AND_LEARN_OTHER_LINGUISTIC_DEVICES,_SUCH_AS_QUESTIONING

HTTP://ONE_HUMAN_IN_THE_FOREST_HAD_WITH_HIM_A_KNIFE,_A_PEN,_A_FIRE_LIGHTER,_SOME_WATER,_SOME_FOOD,_A_REMINDER_OF_HISTORY,_A

WEAPON,_A_BAG,_A_NEEDLE,_SOME_LIGHT,_AND_SOME_ROPE

HTTP://HE_LAY_IN_A_CAVE,_ALL_AROUND_SURROUNDED_MATERIALS_FOR_LIVING_LIFE,_WISHING_TO_KNOW_How_EACH_LIFE,_RELATED_TO_EACH_OTHER

HTTP://WHAT_COULD_THIS_STICK_DO_WITH_THIS_STONE,_SUCH_MYSTERIES,_INSPIRING_DREAMING,_AND_WONDER

HTTP://THE_LANGUAGE_OF_THE_FOREST_WAS_ALIVE,_JUST_WAITING_TO_BE_SPOKEN_AGAIN_BY_THE_HUMANS

HANS BERNHARD

<http://ubermorgen.com>



HANS BERNHARD
 artiste
 artList
 (CH / US)

/ J'ai passé ces dernières années à travailler sur *weightgains* et *weightlosses*, et à produire Trilogies, et quelques conneries autour de la démocratie, avec des recherches portant sur les multinationales et la lutte contre l'asthme. Ma vie de tout les jours tourne autour de petits gamins, de jardin d'enfants, de l'école, de voyages et de transits à travers un nombre infini de villes, d'aéroports, d'hôtels, n'étant jamais sûr du lieu où je me trouve ni de si je veux vraiment y être...

En mars 2002, j'ai été victime d'un épisode maniaco-dépressif (trouble bipolaire) au Cap, en Afrique du Sud. J'ai été rapatrié en avion à l'Hôpital général de Vienne en Autriche, ce qui m'a amené à réfléchir sur ma vie et à rédiger cette déclaration:

Nous sommes les enfants des années 1980. Nous sommes la première génération de l'Internet pour tous. Nous avons grandi avec le radical Michael Milken (roi des obligations pourries) et le mythique Michael Jackson (roi de la pop pourrie). Pendant 10 ans, je me suis drogué à Internet et à la technologie (que j'appelle la cocaïne numérique), le piratage des médias de masse, la techno underground, le style de vie hardcore des drogues et du rock & roll et la jet set du net.art.

Mes réseaux de neurones et les structures de mon cerveau sont semblables à celles du réseau synthétique mondial que j'ai contribué à élargir dans les années 1990 et à l'intérieur desquelles j'ai maintenu une activité subversive. À présent, ils sont "infectés" par un trouble maniaco-dépressif. Le "Réseau" et moi-même sommes infectés par ce désordre structurel.

Des vagues de manie et de dépression déferlent sur les techniques, les structures sociales et économiques. Les sociétés contemporaines de haute technologie traitent des cerveaux hardcores à coup d'"agents" biochimiques qui contrôlent le flux interne de l'information. On les appelle les "médicaments psychotropes". J'ai été légalement abruti par des

doses massives de ces médicaments. Cependant, la question qui demeure est la suivante: "comment traiter un réseau mondial au cerveau malade?"

// La Suisse des corporations, les actionnistes viennois et le boom du dot com m'ont fourni les outils (manuels d'identité corporative, *die Aktion*, business plans) pour travailler sur un logiciel d'entreprise radicale. Mes principales techniques sont l'échantillonnage et collage. Influencé par la musique rap de New York des années 1980, j'ai appris à copier-coller sauvagement et à mélanger de manière invisible des éléments conceptuels à des effets visuels et de la philosophie à du code. Le mythe de la star de la pop et la construction d'une uber-corporation mondiale fasciste ont constitué la force motrice derrière tout cela. Cette fusion de médicaments et de technologie s'est mêlée aux résultats de mon analyse d'Archigram, du futurisme et des boys bands contemporains, comme les Backstreet Boys. *lizvlx* et moi travaillons avec, sur et dans le net depuis 1995. Beaucoup de changements se sont opérés depuis ces débuts, mais pour nous, le pixel reste un pixel et c'est ce qui compte. Nous ne regardons pas au-delà de notre propre travail ou de notre existence, il est donc difficile de dire ce que les autres font ou comment notre environnement a évolué.

/// Ce que je peux dire, c'est que nous apprécions toutes les technologies émergentes qui s'offrent à nous. Ce que nous aimons le plus dans le Net, c'est que nous pouvons y faire ce que nous voulons, y diffuser des projets et même atteindre un large public si nous le souhaitons. Pour nous, rien n'a vraiment changé, nous continuons à faire exactement ce que nous aimons faire, nous adoptons, adaptons et manipulons encore la technologie et la perception, avec la même approche qu'il y a 15 ans, peut-être un peu plus sophistiquée, mais c'est tout.

Quant à l'impact de ce réseau ou la manière dont Internet a changé ma relation à l'espace et au temps, et la façon dont je me comporte, le net a fait voler en éclats mon idée préconçue du monde, de la nature et de la technologie et depuis mon existence première est numérique: le travail, la vie privée, les amis, la famille, les loisirs, la gestion, la consommation, le sexe, la stimulation intellectuelle, les voyages et bien plus encore... Cela s'est lentement intensifié au cours des dernières années, mais le point culminant s'est situé en 1995-1996, moment où l'exploration des futurs possibles, ou impossibles, mais concevables, était absolument trépidante. Beaucoup de produits, de services, d'œuvres d'art et d'outils de communication dont nous disposons aujourd'hui ont été développés et conçus de manière théorique à cette époque. Par conséquent, pour moi, la majorité de ce que nous utilisons aujourd'hui sous un format très pratique ne sont que quelques idées parmi les milliers que nous avions à l'époque. L'avenir apportera sans doute des choses incroyables. [...]

/// La question de savoir si Internet sera un lieu digne d'exploration ou un espace fertile pour la création et les mutations artistiques est hors sujet. Il n'y a tout simplement pas d'alternative à l'heure actuelle — et je le sais depuis ce jour magique de 1994 où j'ai "vu" pour la première fois, le telnet, le gopher, le Web et le courrier électronique. J'ai juste senti que les mutations futures du protocole et les nouvelles inventions radicales étaient en pleine hybridation avec les structures existantes (il suffit de penser aux vieilles lignes téléphoniques en cuivre que nous utilisons aujourd'hui pour le transport de données haut débit). Mais bon, ça on s'en fout, on a un autre vecteur à explorer, la convergence est mon mantra et je suis prêt à aller de l'avant.

Libre de copyright, Ubermorgen.com,
 Vienne, le 30 Août 2012.



/I spent my last years with *weightgains* and *weightlosses* and with the production of *Trilogies*, some fucking around with democracy, with researching global corporations and fighting asthma. My daily life revolves around small Kids, kindergarden, school and travelling and transferring through endless numbers of airports, cities and hotels, never sure where I really am and if i really wanna be there... In march 2002, I experienced a manic outbreak — bipolar affective disorder — in Capetown, South-Africa. I was airlifted to Austria, General Hospital Vienna. After that, I had to think about my life and I wrote this statement:

We are the children of the 1980s, We are the first internet-pop-generation. We grew up with radical Michael Milken - The King of Junk Bonds- and mythical Michael Jackson - The King of Junk Pop. I am loaded with 10 years of the internet & technology, I call it digital cocaine, mass media hacking, underground techno, hardcore drugs, rock&roll lifestyle and net.art jet set.

My neuronal networks and brain structures are similar to the global synthetic network I helped expand during the 1990s and where i maintained subversive activity within. And now they are "infected" by a manic-depression, both me and The "Network" are infected by this structural disorder.

Waves of mania and depression are running through the technical, social and economic structures. Contemporary high-tech societies deal with hardcore brains using bio-chemical "agents" to control the internal information flow, we call them psychotropic drugs. I was legally sloshed by massive doses of those drugs. But the question remains: „how can we treat a mentally ill global network?“

// Corporate Switzerland, Viennese Actionists and the Dot Com Boom gave me the tools — corporate identity manuals, *die Aktion*, business plans — to work on a piece of radical corporate software. My main techniques are sampling and collage. Influenced by New York rap music from the 1980s, I learned to aggressively copy & paste and to invisibly mix conceptual elements with visuals and philosophy with code. The myth of the pop-star and the construction of a fascist global uber-corporation was the driving force behind.

This fusion of drugs and technology was blended with results of my analysis of Archigram, Futurism and contemporary boy-groups such as The Backstreet Boys. *lizvix* and me work with, on and in the net since 1995, there were many changes since then, but for us the pixel is still a pixel and that is what counts. We don't look far beyond our own work and existence, so its hard to tell what others are doing or how our environment has evolved.

/// What I can say is that we are happy about any new and emerging technologies being offered to us. What we enjoy most about the Net is that we can do what we wanna do and that we can spread projects and reach a large audience if we want that. For us nothing really changed, we still do exactly what we like to do, we still embrace, adapt and manipulate technology and perception, with the same approach as 15 years ago, maybe a bit more sophisticated, but thats it.

The impact of this network or how has the internet changed my relation to space and time and the way I behave. The net made my whole preconception of the world, nature and technology explode and implode, since then my primary existence is digital: work, private life, friends, family, entertainment, administration, consumption, sex, intellectual stimulus, traveling and much more. This has slowly intensified throughout the last years, but the biggest boost was in 1995-1996 when the exploration of possible and impossible but thinkable futures was an absolute thrill.

Many of the products, services, artworks and communication tools we have today were mentally developed and designed in this period of time, so for me much of what we get today in a very convenient form was just one of thousands of ideas we had at the time. The future will bring wonderful things. [...]

//// The question whether the internet will be interesting to explore and if it will be a fertile space for creation and artistic mutations is obsolete. There is simply no alternative at the moment — and I know that since this magical day in 1994 when I first "saw" telnet, gopher, the web and email, I just felt future protocol mutations and radical new inventions crossbreeding with the existing structures — think about the old copper phonelines we use today to transport high-speed data on former high-tech lines. But fuck that, yes, we have one more vector to explore, convergence is my mantra and i am ready to proceed.

No copyright, Ubermorgen.com, Vienna, August 30, 2012

////

- | | |
|---|---|
| < www.jodi.org > | < http://Laibach.org > |
| < www.hijack.org > | < http://benjah.free.fr/3.htm > |
| < www.webcrawler.com > | < www.wired.com > |
| < www.ding.net/bonsaititten > | < http://ubermorgen.org/banna_aquarium/index.html > |
| < www.alanohof.com > | < www.ctrlaltdel.org > |
| < http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html > | < http://boingboing.com > |
| < www.yello.ch > | < http://T26.com > |
| < www.turux.org > | < www.thehun.org > |
| < www.c3.hu/collection/form/ > | < www.nasa.gov > |
| < www.hs4al.nl > | < www.vote-auction.net > |
| < www.silverserver.co.at > | < www.w3.org http://h&m.com > |
| < http://web.archive.org/web/20001019025255/ > | < www.imdb.com > |
| < http://boo.com/ > | < www.weather.com > |
| < http://eboy.com > | < www.slashdot.org > |
| < www.irational.org > | < www.orf.at > |
| < www.2600.com > | |

IGOR ŠTROMAJER

www.intima.org



IGOR ŠTROMAJER
artiste
artist
(S1/DE)

/ Je m'appelle Igor Štromajer, et je suis communicateur intime mobile, artiste multimédia et performeur numérique. Mon travail comprend près de 150 œuvres présentées dans plus de 100 expositions, dans près de 50 pays, les plus connues étant *Ballettikka* et *Opera Internettikka*, *b.AL.Tica*, *Problemarket* (*The Problem Stock Exchange* et *Expunction*). Mes projets font partie des collections permanentes du Centre Georges Pompidou à Paris, du Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia à Madrid, de la galerija Moderna à Ljubljana, de la Galerie Computerfinearts à New York et bien d'autres encore. Dans mes projets multimédias je recherche des tactiques émotionnelles, des politiques de guérilla intime et des stratégies de communication low-tech. En tant qu'artiste invité, je donne également des conférences dans les universités et les écoles d'art à travers le monde. Ma maison s'appelle la *Intima Virtual Bas*.

En tant que "personne âgée d'Internet" (pour reprendre l'expression de mon camarade Vuk Ćosćić), j'ai à peu près tout vu depuis le début de l'utilisation généralisée d'Internet. Du point de vue artistique, j'ai même assisté au début du net.art, aux premières plateformes artistiques et théoriques de discussions, aux premiers festivals d'art multimédia et de net.art à travers l'Europe. J'ai également été témoin des premiers compte Facebook et Twitter — des premiers BBS (Bulletin Board Systems), du début des chatrooms IRC et autres plateformes d'échange, très similaires aux réseaux sociaux actuels, en dehors du nombre d'utilisateurs.

// En gros, j'ai grandi avec Internet. Pour être honnête, je ne me souviens plus de l'époque d'avant Internet (et lorsque c'est le cas, le souvenir est très flou, insaisissable et indéfini). Avant Internet, mes activités se

résumaient à m'amuser et avoir des relations sexuelles. Quand j'ai enfin commencé à penser et travailler (vers 1993), Internet était déjà là, autour de moi. Donc, l'idée d'Internet est en quelque sorte naturelle pour moi et je ne peux imaginer le monde sans une forme d'Internet. Par conséquent, Internet en lui-même n'a pas eu la possibilité de changer quoi que ce soit dans mon attitude et ma pratique, dans ma relation à l'espace et au temps, car nous avons grandi ensemble.

D'une certaine façon, au cours des vingt dernières années, Internet a beaucoup évolué car la technologie a connu une croissance rapide. Il est ainsi devenu plus performant, plus rapide, plus fiable et moins cher. D'autre part, l'idée conceptuelle et philosophique sur laquelle repose Internet est restée la même et le concept fondamental qui consiste à travailler, penser et créer ensemble, partager, échanger et collaborer, n'a pas du tout changé.

Je dirais qu'Internet en est encore à ses balbutiements, à sa phase primitive, à son âge de pierre, parce que nous ne sommes pas encore connectés en permanence et en tous lieux, les dispositifs et les interfaces que nous utilisons sont encore beaucoup trop compliqués et le facteur humain est encore beaucoup trop présent. À l'avenir, l'Internet grand public fera partie de notre corps et les algorithmes deviendront des composantes de notre esprit. Le jour où un véritable cyborg sera *nébriqué* (contraction de *né* et *"fabriqué"* -- en anglais *"borade"*, *"born"* et *"made"*), nous serons en mesure de parler du vrai début de l'Internet omniprésent.

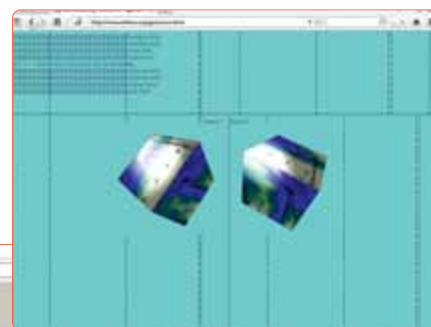
/// Si l'on garde cela à l'esprit, la question de savoir si à l'avenir Internet sera toujours un territoire intéressant à explorer ou si il restera un espace fertile pour la création

artistique n'a plus d'importance. Ce sera forcément le cas, car il nous entourera en permanence et il sera impossible de l'éviter. La question vraiment intéressante de nos jours est : qu'est-ce qui vient au-delà d'Internet ? Ou comment pouvons-nous vivre, créer et survivre dans le contexte d'un Internet *Total* (voire *totalitaire*), de l'Internet omniprésent post-primitif ? L'avenir est — comme toujours — dangereux. Ou, comme le dit l'artiste américain David Darts en paraphrasant Andy Warhol, *à l'avenir, tout le monde sera anonyme pendant 15 minutes*. Parallèlement à ce processus de l'Internet devenant total ou totalitaire, de nouvelles communautés hors ligne verront le jour. Ne pas être connecté deviendra un privilège, un luxe que seuls deux groupes de personnes pourront se permettre : d'un côté ce qu'on appelle les 1%, l'élite, et de l'autre les groupes alternatifs de la rébellion underground. Pour les groupes de la guérilla, la connexion deviendra quelque chose de répugnant, à rejeter. Chaque connexion aura un prix, celui qu'il vous faudra payer. Par conséquent, la connexion deviendra non-seulement multipliée et étendue, elle transformera non seulement notre environnement en un environnement-connecté-en-permanence, mais elle sera également détenue, exploitée et produite par quelqu'un qui continuera grâce à elle à faire de gros bénéfices.

//// Ceci dit, l'avenir d'Internet peut s'envisager comme un *totalitarisme agréable*, mais *l'avenir réel et douloureux* se situe (et s'est toujours situé) hors ligne. Hors ligne, comme un moment de silence après l'orgasme, une profonde expérience intime, fascinante (malgré l'aspect superficiel et la simplicité de l'instant) et qui fait de nous des êtres conscients de notre faiblesse dans ce règne fragile et précaire de l'anxiété.

////

- < www.int.ima.org/bi >
- < www.int.ima.org/expunction >
- < <http://transmittamce.si> >
- < www.dam.org >
- < www.mouchette.org >
- < www.medialounge.net >
- < <http://userwww.sfsu.edu/~infoarts/Links/wilson.art.Links2.html> >
- < www.virtueelplatform.nl >
- < www.ubu.com >
- < www.turbulence.org/blog >
- < www.tank.tv >
- < www.forget2forget.net >
- < <http://kunstbody.org> >
- < www.bram.org >
- < www.ciac.ca >
- < www.int.ima.org/opera >
- < www.poptronics.fr >
- < www.neural.it >
- < <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio> >
- < <http://art.teleportacia.org> >
- < www.teleportacia.org >
- < <http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru> >
- < www.computerfinearts.com/colLection/00_About >
- < www.curatingoutube.net >
- < www.netart-datenbank.org >
- < www.int.ima.org >
- < www.hvideos.com/tags >



/ My name is Igor Štromajer, and I am an intimate mobile communicator, a multimedia artist and digital performer. My work comprises nearly 150 works presented at more than 100 exhibitions in around 50 countries, the most widely known being Ballettikka and Opera Internetikka, b.ALT.ica, Problemarket – The Problem Stock Exchange and Expunction. My projects form part of the permanent collections of Le Centre Georges Pompidou in Paris, the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia in Madrid, the Moderna galerija in Ljubljana, the Computerfinearts Gallery in New York and many more. In my multimedia projects I research emotional tactics, intimate political guerrilla and low-tech communication strategies. As a guest-artist I also lecture at universities and art institutes worldwide. My home is called the Intima Virtual Bas. As a "senior Internet citizen" (to use my comrade Vuk Ćosćić's expression), I have witnessed almost everything since the beginning of the massive, popular use of the internet. From an artistic perspective, I have witnessed the very beginning of the net art, first artistic and theoretical platforms for discussions, first multimedia and net art festivals across Europe. I have also witnessed first Facebooks and Twitters – first BBSs (Bulletin Board Systems), the beginning of the IRC chat rooms and other exchange platforms, very similar and not very different to nowadays social networks, except for the number of users.

// Basically, I grew up with the internet. To be honest, I can hardly remember any time before the internet — and if I do, the memory is very foggy, evading and undefined. Before the internet, all I was doing was having fun

and having sex. When I started also to think and work — that was around 1993 — the internet was already there, around me. So the idea of the internet is somehow natural to me, and I can not imagine the world without one or another form of the internet. Therefore the internet itself did not have the opportunity to change anything in my attitude and practice, in my relation to space and time, because we grew up together. In one way, in the last twenty years, the internet has changed a lot, because the technology has grown rapidly, and it became better, faster, more reliable and cheaper. On the other hand, the basic conceptual and philosophical idea of the internet has stayed the same, and the fundamental concept of working, thinking and creating together, to share, exchange and collaborate, has not changed at all. I would argue that the internet is still in its early, primitive, stone-age like phase, because we are still not connected for all the time and everywhere, the devices and interfaces we are using are still much too complicated, and the human factor is still present way too much. In the future, the mainstream Internet will become part of our bodies, and algorithms will become parts of our minds. When a true cyborg will be *borade* (*borade* stands for *born plus made*), then we will be able to talk about the beginning of the real, omnipresent Internet.

/// Having that in mind, the question whether the internet will still be an interesting territory to explore in the future, or whether it will remain a fertile space for artistic creation, is not important anymore. Of course it will be, because it will be all around us, all the time, therefore it

will be impossible to avoid it. The really interesting question nowadays is: what comes beyond the internet? Or how do we live, create and survive in the context of the *Total* – let us say *totalitarian* – Internet, of the post-primitive, omnipresent Internet? The future is – as it always was – dangerous. Or as the American artist David Darts said, paraphrasing Andy Warhol, *in the future, everyone will be anonymous for 15 minutes*. Parallel to this process of the internet becoming total, totalitarian, new offline communities will emerge. Not being connected will become a privilege, a luxury which only two groups of people will be able to afford: on one side the so called 1%, the elite, and on the other side the alternative underground rebellion groups. For those guerrilla groups, the connection will become something ugly, something to be dismissed. Because every connection will have its price, the one you will have to pay. The connection will therefore become not just multiplied and inflated, it will not only turn our surroundings into the always-connected-surroundings; it will be also owned, exploited, produced, with somebody always making a big profit out of it.

/// That being said, my prediction is that the future of the internet can be described as a *pleasant totalitarianism*, but the real, *painful future* is — and has always been — offline. Offline, like a moment of silence after the orgasm, deep intimate experience, which is — in spite of the superficial look and the simplicity of the moment — fascinating, and making us being aware of our weakness in this fragile, insecure kingdom of anxiety.

1-WEI LI

www.sidebysidestudio.net/

/ Née à Taïwan, j'ai grandi au Canada, actuellement j'habite à Berlin, en Allemagne. Dans ma "première" vie, j'étais banquière au Kenya. Maintenant, je me positionne comme une "contexterin" — titre composé de 3 mots allemands ("context - er - in"); ce qui signifie une personne de sexe féminin qui cherche à générer un contexte chaque fois renouvelé dans sa pratique de commissariat et d'art. En collaboration avec une équipe d'experts interdisciplinaires au Studio SideBySide, nous avons conceptualisé et réalisé des projets expérimentaux et de recherche critique tels que le *Kunst Apotheke Salon* et *Between Windows* (en Amérique latine et au-delà). Nous accordons une grande importance aux échanges interdisciplinaires entre l'Europe, l'Amérique du Sud, l'Amérique du Nord et l'Asie.

Depuis 2010, je suis PDG d'ArtOut, une agence internationale de service d'escorte d'artistes, qui teste les limites conventionnelles de l'art, de l'économie et de la politique culturelle. Les recherches actuelles portent sur l'expansion et les conséquences du fascisme soft de Disney.

// Le pouvoir d'Internet est évident, c'est un outil très intelligent qui peut opérer de réels changements dans le monde, la preuve en est les récentes révolutions du printemps arabe. Au début d'Internet, dans le domaine de l'art, les artistes du numérique semblaient accepter plus facilement les risques et les échecs. Malgré la pénible lenteur de transmission de données, c'était un terrain très fertile et expérimental. Avec les avancées d'Internet, de plus en plus de projets de net art sont devenus de simples mises en relief de la dernière technologie. J'aime les projets qui traitent de l'utilisation innovatrice de la technologie, par exemple, les travaux d'Arctic Perspective Initiative. De toute évidence, la frontière entre le privé



et le public est devenue plus floue avec l'augmentation des plateformes de médias sociaux. À présent, nous découvrons plus rapidement ce qui se passe dans le monde par l'intermédiaire de YouTube qu'en regardant CNN. Nous acceptons un "ami" sur Facebook sans trop savoir qui il est vraiment. Un bon exemple est le récent article, *Marc L****, publié par Le Tigre — une enquête entièrement basée sur les traces qu'une personne peut laisser sur Internet.

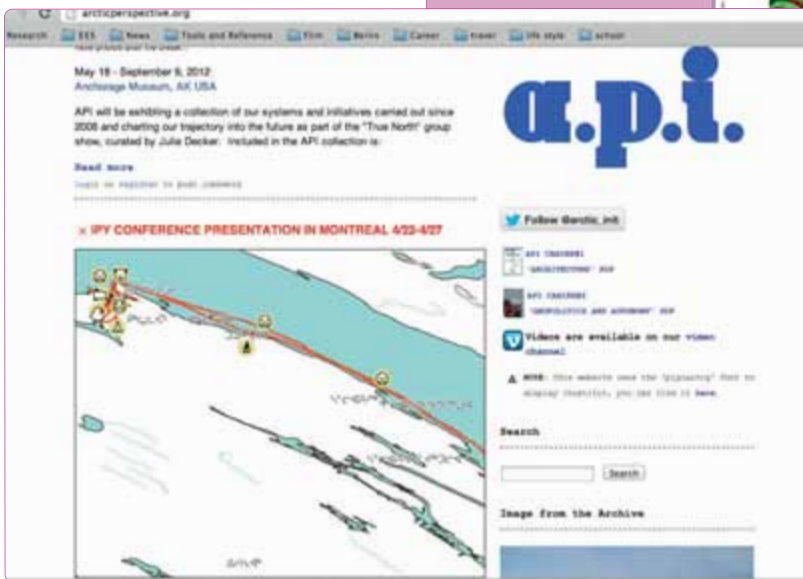
/// Deux choses me viennent à l'esprit, la cybernétique et *Ghost In the Shell* (film d'animation japonais). Tout d'abord, nous sommes plus connectés que nous en avons conscience ou voulons bien le reconnaître. Ensuite, notre capacité à tolérer et à fonctionner au-delà de la logique binaire est en jeu. Le défi ne concerne pas seulement la façon de naviguer parmi les technologies les plus récentes, il réside davantage dans le fait de ne pas perdre le contact avec l'animisme à l'ère numérique.

//// Notre avenir dépend de la façon dont nous sortirons des nombreuses crises auxquelles nous sommes confrontés aujourd'hui. Ces crises poussent les travailleurs de la culture à utiliser de manière plus innovante les ressources à disposition, y compris Internet. Dans les pays développés, Internet est relativement mature et les activités basées sur le net ne sont plus passionnantes en elles-mêmes. Toutefois, cela ne limite pas le potentiel créatif de l'utilisation d'Internet dans d'autres contextes culturels.

Des activités telles que les *FlashMob*, le *Dîner en Blanc Concorde*, ou *l'Impro Everywhere* ont prouvé à quel point il est facile de mobiliser les gens dans le monde physique à l'aide d'un simple message virtuel. Aujourd'hui, les gens dépendent de l'argent réel pour acheter un lopin de terre dans *Second Life* ou échanger leur compte *Warcraft*, ces comportements ne sont pas les résultats d'une cyber-mutation, ils s'inscrivent plutôt dans la cyber-évolution.



1-WEI LI
artiste, curatrice
artist, curator
(TW/CA/DE)



////

- Google : < www.google.com >
- Wikipedia : < www.wikipedia.org >
- The Bank of Common Knowledge :
< www.we-make-money-not-art.com/archives/2008/06/-you-set-up-a-1.php >
- Kickstarter : < www.kickstarter.com >
- Rhizome : < www.rhizome.org >
- Bricolabs : < www.bricolabs.net >
- Wired magazine : < www.wired.com/Paris >
- Tech Review : < www.paristechreview.com >
- SkLunk : < www.skLunk.net >
- TED : < www.ted.com >
- art21 : < www.pbs.org/art21/ >
- American suburbia : < www.americansuburbia.com >
- Arctic Perspective Initiative : < <http://arcticperspective.org> >
- Laurie Anderson : < <http://Laurieanderson.com/index.shtml> >
- Antoni Muntadas 's The File Room : < www.thefileroom.org >
- The Yes Men : < <http://theyesmen.org/> >
- WikiLeaks : < <http://wikileaks.org/> >
- Land portal : < <http://Landportal.info/Landmatrix> >
- Artout : < www.artout.org >
- SideBySide Studio : < www.sidebysidestudio.net >

/ Born in Taiwan, grew up in Canada, currently based in Berlin, Germany. In my 'first' life, I was a banker in Kenya. Now I position myself as a "contexter" – a title composed by 3 parts "context - er - in" in German; meaning a female person who aims to generate new context each time in my curatorial and art practice.

Together with a team of interdisciplinary experts at SideBySide Studio, we have conceptualized and produced experimental projects and critical research such as *Kunst Apotheke Salon* and *Between Windows – Latin America and Beyond*. We give great importance to cross-discipline exchanges between Europe, South America, North America and Asia. Since 2010, I have been the CEO of ArtOut, an international artist escort service agency, testing the conventional boundaries of art, economy and cultural politics. Current research focus – The expansion and consequences of Disney's soft fascism

// The power of the internet is evident, it is a very clever tool that can make real changes in the world, recent examples being the Arab Spring revolutions. Artistically, digital artists seem to embrace risk and failures more easily when the internet first started. Although the data transmission was painfully slow, it was a very fertile and experimental field. As the internet advances, more and more net-based projects become mere spectacles of the latest technology. I enjoy projects that concern the innovative use of technology, for example, works by Arctic Perspective Initiative.

Clearly, the border between private and public is more blurry with the rise of social media platforms. We now find out about what's happening around the world via YouTube faster than CNN. We accept a Facebook 'friend' without knowing much about who this person really is. A good example is the recent article, *Marc L****, published by Le Tigre – an entire investigation based on the internet traces a person can leave.

/// Two things come to my mind, cybernetics and *Ghost In the Shell* (JP animation). First, we are more connected than we realize or recognize. Second, our capacity to tolerate and operate beyond binary logic is at stake. The challenge is not only about how to navigate among the latest technologies, it is more about not losing touch with the animism in the digital era.

//// Our future depends on how we will grow out of the many crises we are facing today. These crises challenge cultural workers to be more innovative with available resources, including the internet. In developed countries, the internet is relatively mature and net-based activities are no longer exciting for their own sake. However, this does not limit the potential of creative Internet use in other cultural contexts. Activities such as *Flash Mob*, *Diner en Blanc Concorde*, or *Improv Everywhere* proved how easy it is to mobilize people physically with a simple virtual message. Today, people are paying real cash to buy a piece of land in *Second Life* or trading their *Warcraft* account, these behaviours are not results of cyber mutation, they are rather part of cyber evolution.

JEAN-BAPTISTE BAYLE

<http://www.myownspace.fr>

<avatars> [1]

à l'heure de FACEBOOK, de GOOGLE, de HADOPI, etc. répondre à la question "qui êtes-vous? pouvez-vous nous retracer votre parcours ?" est devenu une nouvelle forme de SOUMISSION VOLONTAIRE...

<assange/zuckerberg> [2]

nos données personnelles sont devenues la matière première d'une nouvelle RÉVOLUTION INDUSTRIELLE : celle de la Surveillance.

<google> [3]

FACEBOOK est le plus gros système panoptique qu'ait jamais connu l'humanité. GOOGLE, FACEBOOK, et les autres... sont des dispositifs de surveillance bien plus puissants que tous ceux jusque là mis en place par la NSA ou la STASI, etc. ils sont d'autant plus efficaces à analyser nos comportements individuels et collectifs, que nous remplissons nous mêmes nos fiches de renseignement.

<stasi2.0> [4]

le réseau comme tout progrès technique porte en lui un paradoxe que nous devons apprendre à gérer : il est autant un outil d'émancipation et de partage des idées, que un outil de surveillance automatisé au service d'une dictature électronique.

<WeKnow...> [5]

je préfère donc ne pas répondre trop "simplement", (en plus de manière "numérisable"), à cette question car le minimum est de brouiller les pistes...

<goodipal> [6]

GOUDI-PAL l'a énoncé dans son manifeste "RADIKAL COMPUTER MUSIC : MORT AUX VACHES EKSTRA EKSTRA" : notre seul espoir de sauver les générations futures est d'enseigner la poésie aux intelligences alternatives [et artificielles] du futur...

<wump> [7]

pour cela il recommande de brouiller les pistes de la surveillance, et de crypter par tous les moyens possibles (ÉLECTRONIQUES OU PAS) nos communications entre humains...

<to-7> [8]

à titre personnel je précise que j'ai appris L'INFORMATIQUE sur un T-O-Sept et que j'ai quitté la filière en 1994, en partie à cause de l'HUMOUR CARACTÉRISTIQUE qui y était pratiqué et que j'avais du mal à supporter...

<IBM+holocaust> [9]

que je suis relativement méfiant vis-à-vis de

la technique pure, car depuis son invention l'informatique a été utilisée pour surveiller et contrôler...

<gohome!> [10]

plus récemment NICOLAS SARKOZY, président de la France et organisateur du "I-G-Huit", prenant comme modèle la Chine, a proposé de "civiliser" l'Internet, c'est-à-dire contraindre techniquement (par La FORCE) à la surveillance et à la censure tous les utilisateurs du réseau...

<bug> [11]

peu après l'invention de L'ORDINATEUR, une femme, Grace Hopper, fit une découverte majeure : le bug... le bug devenait dès lors notre seul espoir face aux plans implacables de rationalisation et de contrôle absolu, indispensable aux différentes phases de la numérisation...

<sarkozy/zuckerberg> [12]

il y a donc toutes les raisons de se méfier des dispositifs logiciels, d'en apprendre les rudiments, pour éviter un minimum de se faire embrouiller (et ENCORE...)

<RMS> [13]

le mouvement de l'informatique libre initié par RICHARD STALLMANN est la seule approche éthique du logiciel à même de garantir le minimum de transparence nécessaire pour utiliser un logiciel ou un système automatisé, sans se faire complètement avoir! maintenant que tout est informatisé nous sommes, en dehors des logiciels libres (et ENCORE...), entièrement captifs dans des environnements électroniques obscurs et défaillants...

<downgrade> [14]

le réseau est devenu une industrie lourde, qui consomme des milliards de watts d'électricité.

<ailphone> [15]

en 15 ans, Internet et les téléphones, sont devenus des extensions quasi "corporelles", par lesquelles : NOUS voyons, NOUS entendons, NOUS parlons, NOUS nous déplaçons, NOUS travaillons, etc.

<FuckYouFuckMi> [16]

L'ART A DONC UN ROLE IMPORTANT À JOUER DANS LA RÉ-APPROPRIATION ET LE SABOTAGE DE L'IMAGINAIRE DOMINANT.

<BobYelram> [17]

<BarbieLiberationFront> [18]

après l'échec de l'utopie des mouvements des radios libres puis des téléphones, cette période, caractérisée par la décentralisation des moyens

de production intellectuelle et de communication, met tout le monde (ou PRESQUE) au même niveau. c'est la "neutralité" du réseau : DISNEY ET MOI C'EST PAREIL !

<RicardoDominguez,virtualsit-in.> [19]

ÊTRE ARTISTE C'EST REVENDIQUER LE DROIT À L'UPLOAD, LA FIN DU MONOPOLE DES INSTITUTIONS DE DIFFUSION. L'ART POUR TOUS ET PAR TOUS !

<CulturalTerrorismAgency.> [20]

c'est le début d'une période de "TERRORISME CULTUREL" et de sabotage de la pensée unique à grande échelle : L'ART du faux, L'ART de l'illégalité, L'ART du sabotage, L'ART de l'anonymat, L'ART de l'auteur fantôme, L'ART du code, L'ART du spam, L'ART du remix, L'ART invisible...

<LulzSecurity:Tupac is alive!> [21]

<noneinc.com:TheeBackslackpkingWithMedia> [22]

<EN RESUME><anonflag> [23]

les piliers de l'Internet sont : anonymat + ré-appropriation + lulz...

<NF> [24]

<EN CONCLUSION>

Internet a bouleversé toutes nos représentations et fait de nous des mutants : le code est la loi, la politique est le réseau, l'art est le déchet, écrire c'est dire, et dire c'est faire... peut être que l'INTERNET n'aura servi dans toute l'histoire de l'humanité qu'à préparer les esprits à un bouleversement majeur : que cela soit un chaos entropique destructeur, une évolution des consciences, ou simplement une nouvelle ère quasi infinie d'esclavage...

<brainleaks> [25]

LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

N'EXISTE PAS !

L'INFORMATION DOIT ÊTRE LIBRE !

et nous aussi !

<datalove> [26]

Victor Hugo disait, en 1878, à propos du droit d'auteur : *Le Livre, Comme Livre, Appartient À L'Auteur, Mais Comme Pensée, Il Appartient - Le Mot N'Est Pas Trop Vaste - Au Genre Humain. Toutes Les Intelligences Y Ont Droit. Si L'Un Des Deux Droits, Le Droit De L'Écrivain Et Le Droit De L'Esprit Humain, Devait Être Sacrifié, Ce Serait, Certes, Le Droit De L'Écrivain, Car L'Intérêt Public Est Notre Préoccupation Unique. Et TOUS, Je Le Déclare, Doivent Être Passer Avant NOUS. PEACE . and datalove ;-)*



JEAN-BAPTISTE

BAYLE

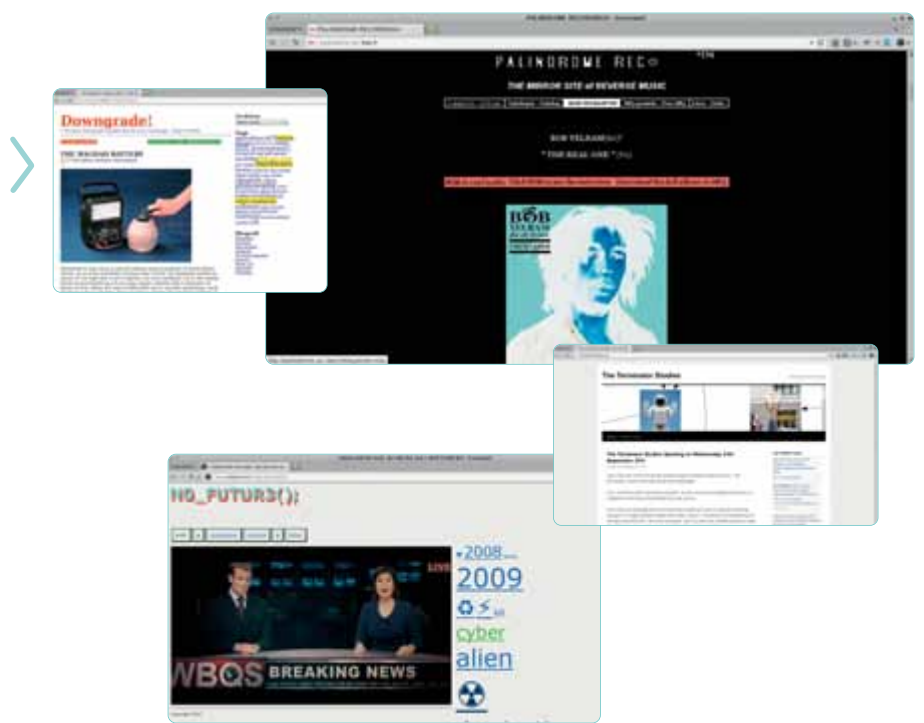
artiste

artist

(FR)

////

- [1] < http://url.ca/4dcsz >
- [2] < http://url.ca/4dg3n >
- [3] < http://url.ca/4dfpv >
- [4] < http://url.ca/4dh22 >
- [5] < http://url.ca/4dfpb >
- [6] < http://url.ca/20zl6 >
- [7] < http://url.ca/4dh3f >
- [8] < http://url.ca/4dcsu >
- [9] < http://url.ca/4dfr1 >
- [10] < http://url.ca/4dcsf >
- [11] < http://url.ca/4dfrd >
- [12] < http://url.ca/4a361 >
- [13] < http://url.ca/4dclu >
- [14] < http://url.ca/4dh4r >
- [15] < http://url.ca/4dfw9 >
- [16] < http://url.ca/4dd3o >
- [17] < http://url.ca/4e2fp >
- [18] < http://url.ca/0dou >
- [19] < http://url.ca/4dd2L >
- [20] < http://url.ca/4dd7f >
- [21] < http://Freze.it/5S >
- [22] < http://url.ca/4e2l5 >
- [23] < http://url.ca/4e2fq >
- [24] < http://url.ca/1riq9 >
- [25] < http://url.ca/aw4bp >
- [26] < http://dataLove.me >



<avatars> [1]
 In the era of FACEBOOK, GOOGLE, HADOPI, etc. to answer the question "who are you? can you retrace your path?" has become a new form of VOLUNTARY SUBSERVIENCE

<assange/zuckerberg> [2]
 our personal data have become the raw material for a new INDUSTRIAL REVOLUTION: Surveillance.

<google> [3]
 FACEBOOK is the largest panoptic system ever known by humanity. GOOGLE, FACEBOOK, and other ... monitoring devices are much more powerful than all those previously established by the NSA or the STASI etc. They are more effective to analyze our individual and collective behavior as we fill our own information files.

<stasi2.0> [4]
 As for all technical progress, the network carries a paradox we must learn to manage: it is as much a tool of empowerment and sharing of ideas, as a tool for monitoring the automated electronic service of a dictatorship.

<WeKnow...> [5]
 So I prefer not to answer in a too "simplistic" (and moreover "digital") manner to this question, because the minimum I can do is to cover the trail...

<goodiepals> [6]
 in his manifesto "RADIKAL COMPUTER MUSIC: DEATH TO COWS Ekstra Ekstra" Goodiepals stated that our only hope to save future generations is to teach poetry to alternative [and artificial] intelligence of the future...

<wump> [7]
 what he recommends is to confuse the surveillance, and encrypt in any possible way (ELECTRONIC OR NOT) our communication between humans...

<to-7> [8]
 I personally have to admit that I learnt COMPUTING on a T-O-7 and left the industry in 1994, partly because of the TYPICAL SENSE OF HUMOUR which was practiced there and that I had troubles dealing with...

<IBM+holocaust> [9]
 I am quite suspicious and scared about purely technical inventions, as since its invention, the computer has been used to monitor and control...

<gohome!> [10]
 Recently NICOLAS SARKOZY, the President of France and organizer of the "I.G-8", taking China as a model, proposed to "civilize" the internet, which means to technically force (through the use of STRENGTH) all network users to be monitored and censored ...

<bug> [11]
 shortly after the invention of the COMPUTER, a woman, Grace Hopper, made a major discovery: the bug... the bug thus became our only hope in the face of relentless plans of rationalisation and absolute control, it became essential in various phases of digitisation...

<sarkozy/zuckerberg> [12]
 thus, we have every reason to be wary of software devices, learn the basics, the minimum requirements in order to avoid getting confused (and STILL...)

<RMS> [13]
 the movement of free software initiated by RICHARD STALLMAN is the only ethical approach to software to guarantee the minimum level of transparency necessary to use a software or an automated system, without being completely taken for a ride! now that everything is computerized apart from the free softwares (and EVEN THEN), we are fully captive faulty and obscure electronic environments...

<downgrade> [14]
 the network has become a heavy industry, which consumes billions of watts of electricity.

<ailphone> [15]
 in 15 years, the internet and telephones, have become kind of "body" extensions, through which: WE see WE listen, WE speak, WE move, WE work, etc.

<FuckYouFuckMi> [16]
 ART THEREFORE HAS AN IMPORTANT ROLE TO PLAY IN THE RE-APPROPRIATION AND SABOTAGE OF THE DOMINANT IMAGINATION.

<BobYelram> [17]
 <BarbieLiberationFront> [18]
 after the failure of the Utopian movements of independent radios and TVs, this period, characterized by decentralisation of the means of intellectual production and communication puts everyone (OR ALMOST EVERYONE) on the same level. this is the "neutrality" of the

network: DISNEY AND I ARE THE SAME THING!
 <RicardoDominguez,virtualsit-in.> [19]
 TO BE AN ARTIST MEANS TO CLAIM THE RIGHT TO UPLOAD, AS WELL AS TO CLAIM THE END OF THE MONOPOLY OF INSTITUTIONS IN TERMS OF DIFFUSION. ART IS FOR EVERYONE AND MADE BY ANYONE!

<CulturalTerrorismAgency> [20]
 this is the beginning of a period of "CULTURAL TERRORISM" and sabotage of mass consensual thinking, the ART of forgery, the ART of being outlaw, the ART of sabotage, the ART of anonymity, the ART of the ghost author, the ART of code, the ART of spam ART, ART of remixing, the invisible ART...

<LulzSecurity:Tupac is alive!> [21]
 <noneinc.com:TheeBackslacpkpingWithMedia> [22]

<In summary:><anonflag> [23]
 the pillars of the internet are: + anonymity + appropriation + lulz... <NF> [24]

<In CONCLUSION>
 The internet has revolutionised our perceptions and turned us into mutants: the code is the law, the policy is the network, waste is art, to write is to say and to say is to do... in the history of humanity, the INTERNET might have only served to prepare the minds for a major upheaval: be it a destructive entropic chaos, an evolution of consciousness or simply a new era of quasi-infinite slavery...

<brainleaks> [25]
 INTELLECTUAL PROPERTY DOES NOT EXIST!
 INFORMATION TO BE FREE! and us too!

<datalove> [26]
 Regarding copyright in 1878 Victor Hugo said : *The Book, As a book, Belongs To the Author, But As a Thought It Belongs - The Word Is Not Too Large - To The Human Race. It is the Right of All Minds. If One Of these Two Rights, The Right Of The Writer or The Right Of The Human mind, Should Be Sacrificed, It Would Be, of course The Right of the Writer, For the Public Interest Is Our Unique Concern. And I Claim that ALL Must Be Considered Before US. PEACE. and datalove :-)*

JEAN PAUL FOURMENTRAUX

<http://cespra.ehess.fr/document.php?id=1188>



JEAN PAUL FOURMENTRAUX
Maître de conférences,
Université de Lille-III
et EHES
Lecturer, University of
Lille III and EHES
(FR)

// Maître de conférences, Université de Lille-III et EHES, auteur de *Art et Internet : les nouvelles figures de la création* (CNRS Éditions, 2010) et de *Artistes de laboratoire : recherche et création à l'ère numérique* (Hermann, 2011). Il y a à l'origine de ma curiosité et de mon intérêt pour le Net art, l'idée que le travail artistique peut constituer un bon laboratoire d'analyse des mutations sociales, technologiques et médiatiques contemporaines.

// Depuis la seconde moitié des années 1990, le Net art désigne des créations interactives conçues *par, pour* et *avec* Internet. Passant aujourd'hui par des sites personnels, des blogs et leurs technologies appareillées (syndication et tags, podcasting, video-blogging...), le Net art mobilise les réseaux sociaux d'échanges entre pairs (fansubbing, fansfilms...) et met à l'épreuve nos habitudes communicationnelles ou nos pratiques médiatiques.

J'ai eu la chance de bénéficier très tôt d'une commande de la Délégation aux arts plastiques du Ministère de la Culture pour initier l'analyse approfondie des ressorts et tensions de cette articulation de l'innovation technologique et de la recherche artistique. Prémices à un doctorat de sociologie et à l'écriture de l'ouvrage *Art et Internet*, qu'Antoine Hennion et Howard Becker m'ont fait l'honneur de pré et postfacier pour une première parution en 2005 et une mise à jour en 2010 aux éditions du CNRS.

J'y montre notamment comme le Net art participe d'une construction collective où interviennent des artistes et des informaticiens, des configurations techniques et des occasions sociales ritualisées. Le suivi de la conception, de la disposition et de l'exposition du Net art permet en effet de voir se constituer des projets à dimensions multiples –

programmes, interfaces, images, dispositifs – dont les enjeux relationnels et collaboratifs renouvellent les rapports entre art, technique et société. L'idée du réseau au sens de la "mise en réseau" des artistes, des œuvres et de leur public, y est tout à fait centrale. De nouveaux espaces virtuels et des revues électroniques (en France, www.synesthesie.com, www.panoplie.org...) consacrées à cette forme d'art sont apparues, relayées dès l'origine par de nombreux groupes de discussion et forums en ligne, souvent initiés par les artistes eux-mêmes. Certaines œuvres permettaient de développer une réflexion et un regard critique sur ces évolutions simultanément techniques et sociales du réseau : navigateurs et des moteurs de recherche subversifs, comme le *Shredder* de Mark Napier ou *Netomat* de Maciej Wisniewski, redonnant à l'Internet son potentiel d'archive dynamique et modulable ; développement en open-source d'applications et d'outils informatiques détournés de leurs usages, tel que le générateur de clones informationnels *Trace Noiser*.

/// Ce n'est pas un hasard si le Net art s'est développé massivement très tôt en Russie et dans les pays de l'ex-Europe de l'Est où la critique des régimes non-démocratiques, l'activisme, le cyberféminisme, la réflexion sur le concept même de Net art constituent des prémisses. Indissociable de la technologie et du contexte socio-politique des années 1990, il révèle les implications sociales du réseau, notamment des technologies de repérage et d'accès à l'information. Le Net art développe donc des dispositifs de distorsion des médias et de leurs contenus, et adopte ainsi une visée plus politique. L'œuvre collective *Carnivore* (www.rhizome.org/carnivore) est une version détournée du logiciel DCS1000 employé par le FBI pour développer

l'écoute électronique sur le réseau. Heath Bunting pervertit les communications médiatiques de grandes puissances financières. Le collectif @TMark détourne, dans un but politique, les stratégies de communication de grandes sociétés de courtage privées... À l'heure de l'Internet 2.0, l'artiste Christophe Bruno baptise "Google Hack" une série de dispositifs artistiques et de programmes informatiques qui prolongent ces actions liminaires du Net art en détournant Google de ses fonctions utilitaires tout en révélant ses dimensions contraignantes et cachées. Selon l'artiste, Internet est devenu un outil de surveillance et de contrôle inégalé dont la dynamique économique repose sur l'analyse et la prédiction de tendances, à l'aide de logiciels de traçage de la vie privée, des goûts et des identités sur la Toile. Mais le Net art proposa également de renouveler les mises en scène et les modes de relation aux images : à l'interface du cinéma interactif et des jeux vidéo. L'attribut d'interactivité offrant une possibilité d'intervention sur la séquence et le déroulement de scénettes ou de micro-récits dynamiques qui réagissent en temps réel aux actions des internautes. Dans ce contexte, l'image n'est plus au service d'un récit linéaire ou d'une représentation fixée : elle se trouve désormais placée au cœur d'une *négociation* entre artiste, dispositifs techniques et internautes amateurs.

/// Aujourd'hui encore, les créations artistiques par et pour Internet visent autant la structure et l'architecture du média que les formes communicationnelles et les contenus plastiques exposés. Délaissant l'objet au profit de processus ou d'expériences partagées avec le public, ces formes d'attachement issues du Net art sont aujourd'hui révélatrices de nouveaux paradigmes médiatiques.



////

Jodi, < www.jodi.org >
 Mark Napier, Shredder, < <http://potatoland.org/shredder/welcome.html> >
 Mathieu Laurette, < www.laurette.net >
 Antoine Schmitt, < www.fdn.fr/~aschmitt/gratin/as/index.html >
 Agnès de Cøyeux, In my room, < www.agnesdecøyeux.fr >
 Teleportacia, < <http://art.teleportacia.org/> >
 Martin Le Chevallier, < <http://martinlechevallier.free.fr> >
 Incident, < www.incident.net >
 Maurice Benayoun, < www.benayoun.com >
 Samuel Bianchini, < www.dispotheque.org >
 Gregory Chatonsky, < <http://gregory.incident.net> >
 Reynald Drouhin, < <http://reynald.incident.net> >
 Christophe Bruno, < www.christophebruno.com/ >
 Olivier Ruber, < <http://perspective-numerique.net> >
 Runme, < <http://runme.org> >
 Adrian Ward / Signuwave, Auto-Illustrator / Autoshop, < www.auto-illustrator.com >
 LAN, < www.tracenoizer.org/ >
 RSG, < www.rhizome.org/carnivore >
 Archee, < <http://archee.qc.ca/> >
 Etoy Corporation, < www.eto.com >
 RTMark, < www.rt.mark.com >
 The Yes Men, < www.theyesmen.org >
 Heath Bunting, < www.irational.org >

// Lecturer, University of Lille III and EHESS, author of *Art et Internet : les nouvelles figures de la création* (CNRS Editions, 2010) and *Artistes de laboratoire : recherche et création à l'ère numérique* (Hermann, 2011). What first piqued my curiosity and interest in Net art was the idea that art-work could make a good laboratory for analyzing social, technological and contemporary developments.

// Since the late 1990s, Net art has designated interactive works created by, for and with the internet. Now involving personal websites, blogs and associated technologies (syndication and tags, podcasting, video-blogging...), Net art mobilizes peer-to-peer social networks (fansubbing, fansfilms...) and tests our communication habits and media practices. Very early on, I was fortunate to be commissioned by the French Ministry of Culture's Fine Arts Delegation to initiate an in-depth analysis of this particular articulation of technological innovation and artistic research. Such was the premise for my doctorate in sociology and my book *Art et Internet*, for which Antoine Hennion and Howard Becker gave me the honor of writing the foreword and afterword, in the first edition in 2005 and revised edition in 2010, published by CNRS. In it, I show how Net art is a collective construction involving artists and programmers, technical configurations and ritualized social occasions. Examining the conception, installation and exhibition of Net art sheds light on projects with multiple dimensions — *programs, interfaces, images, devices* — whose relational and collaborative aspects renew the relationships between art, technology and society. The concept of the internet in the sense of "networking" artists, artworks and their audience is fundamental.

New virtual spaces and electronic magazines (in France, www.synthesie.com, www.panoplie.org...) dedicated to this emerging art form appeared, relayed from the very beginning by numerous discussion groups and online forums, often initiated by the artists themselves. Some artworks offered a thoughtful and critical view of this simultaneously technical and social development of the internet: subversive browsers and search engines, such as Mark Napier's Shredder and Maciej Wisniewski's Netomat, recasting the internet's potential as a dynamic and flexible archive; open-source development of applications and misappropriated online tools, such as the generator of information clones, Trace Noiser.

/// It's no coincidence that Net art was developed very early on a massive scale in Russia and the former Eastern European nations, where criticism of non-democratic regimes, activism, cyberfeminism and the concept of Net art itself were pretexts to action. Inseparable from technology and the socio-political context of the 1990s, Net art revealed the social implications of the internet, especially tracking technologies and access to information. It distorted media and their content, adopting a more political agenda. The collective artwork *Carnivore* (www.rhizome.org/carnivore) is a hacked version of the DCS1000 software used by the FBI to bug the internet. Heath Bunting perverted the media communications of the great financial powers. The politically motivated collective @Tmark hacks the communication strategies of major private brokerage firms... In the age of Web 2.0, Christophe Bruno's series of art projects and computer programs "Google Hack" extends these preliminary Net art actions by reappropriating Google's utility functions, while revealing its restrictive and hidden dimensions. According to the artist, the internet has become an unsurpassed monitoring and surveillance tool, where a dynamic economy relies on analyzing and predicting trends using software that traces privacy, preferences and identities on the Web.

But Net art also attempted to renew our relationship with images, with the interactive interfaces of cinema and video games. Interactivity allowed us to intervene in the sequence or action of dynamic scenes or micro-stories that reacted to users' input in real-time. In this context, images were no longer at the service of a linear story or a fixed representation; they were at the heart of a *negotiation* between the artist, technical devices and engaged viewers.

/// Still today, artworks made by and for the internet are just as concerned with the structure and architecture of the medium as with forms of communication and the visual content on display. Foregoing the object in favor of the process or experiences shared with the public, these Net Art forms continue to reveal new media paradigms.

JULIEN LEVESQUE

www.julienlevesque.net

/ Julien Levesque, c'est ma vraie identité en ligne. En général, je n'utilise pas de pseudo sur Internet. Mon parcours est assez long, donc pour faire court, j'ai un "diplôme d'artistes homologués", Beaux-Arts (rire). Je fais partie de cette génération qui a connu l'analogique, le monde avant le téléphone sans fil, et l'Internet. Cela peut paraître désuet de dire ça aujourd'hui, mais pour moi cela a une importance ! Je suis de ceux qui sont nés dans cet entre-deux. C'est à partir des années 2000 que je me suis intéressé réellement au monde numérique. J'ai basculé progressivement dans l'univers digital un peu comme tout le monde d'ailleurs. J'ai découvert cette petite fenêtre ouverte sur le monde...

// Mes premiers expériences avec le média Internet font la transition avec mes travaux plus anciens. J'ai engagé dès le début une réflexion sur le support mais je l'ai aussi également approché comme une matière à utiliser. Je pense notamment à l'une de mes premières pièces sur le réseau, *Myspace colors*, qui est une œuvre constituée de plusieurs sites Myspace reliés entre eux lorsqu'on pouvait encore personnaliser le code CSS des pages dans l'ancienne version du site. J'ai réalisé ce travail d'une manière très picturale, la toile d'Internet face à celle du peintre.

Ce que j'ai compris rapidement avec Internet, c'est que tout ce que vous faites en ligne vous échappe d'une manière ou d'une autre. Ce sont des objets très fragiles, incertains, il faut apprendre à travailler avec cette fluidité constante, cette succession des choses. Pour moi comme pour beaucoup, le réseau c'est un synonyme d'Internet. C'est une architecture qui permet de faire transiter des mil-

lions de données à la seconde. Son étendue grandit de jour en jour alors que nos vies elles, rétrécissent avec le temps qui passe. Ce monde en réseau est fascinant et terrible à la fois, on le compare souvent à Big Brother. Vous êtes-vous déjà googlé personnellement ? C'est fou ce qu'on peut trouver sur une personne via Internet ! Ces informations sont aujourd'hui de toutes sortes. Un peu de nous-même peut-être ?

Du point de vue du partage, je dirai que le réseau c'est aussi un immense réservoir à savoir et à idées où l'on peut piocher sans fin mais aussi contribuer à cet hyper-partage à l'échelle mondiale. L'exemple qui me vient à l'idée est l'atelier *Hype(r)olds* que je co-anime avec Albertine Meunier où nous assistons chaque séance à cet engouement de comprendre, cette volonté d'apprendre, de communiquer propre à notre époque. Il faut être dans son époque, non ? Ces femmes de plus de 77 ans ont bien décidé d'y être ! Elles sont incroyables.

/// L'espace et le temps se sont considérablement réduits depuis l'arrivée des interfaces portables. Nous sommes devenus plus mobiles, les données peuvent aujourd'hui s'échanger avec encore plus de rapidité qu'auparavant. Je pense que les artistes sont amenés progressivement à expérimenter de nouvelles façons de travailler et vivre ce réseau, les choses peuvent s'interconnecter, s'imbriquer, se répondre. Dans mon travail, je considère le net comme un point de départ, comme un objet de réflexion sur le monde qui nous entoure.

Le partage des données de géolocalisation, par exemple, à travers un dispositif comme celui mis en place avec le collectif *Microtruc* pour le projet *Les Trucs* en est un



exemple fort intéressant. Avec ce projet, aussi technologique qu'il peut être, nous avons réussi à mettre au cœur du dispositif des relations humaines, la confiance qu'entretiennent les gens entre eux a été le moteur de ce projet grandeur nature. Nous avons conçu ce travail à l'envers. C'est avant tout un projet qui prend forme autour de véritables objets physiques qui vont jouer le rôle de vecteur d'histoires sur Internet, tracer des itinéraires.

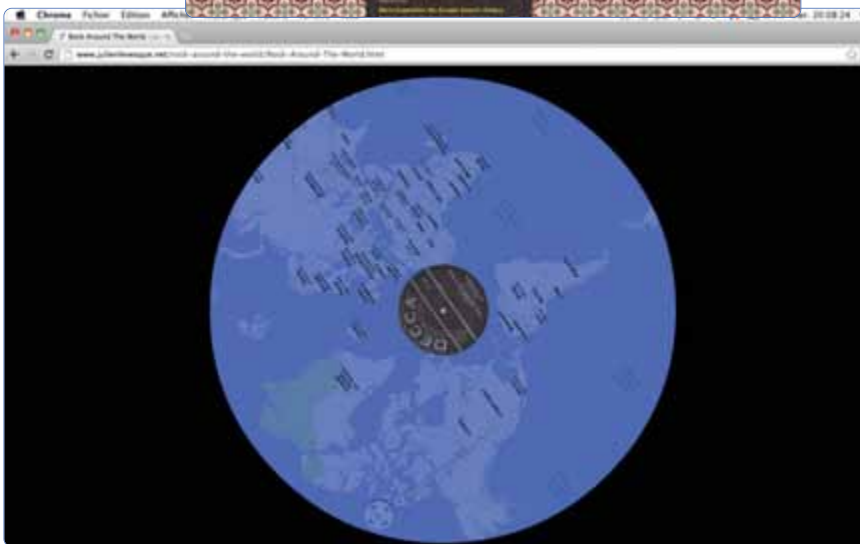
Je travaille aujourd'hui sur des dispositifs qui tentent de réaliser des allers-retours entre le réseau et le monde tangible. J'essaie de m'approprier les mécanismes offerts par des services grands publics pour les transformer en autre chose mais je ne suis pas le seul ! Bien d'autres en profitent pour créer des œuvres très intéressantes.

/// Notre société de l'information nous fait littéralement tourner la tête ! Plutôt que d'essayer d'attraper le train en marche, il faut savoir parfois ralentir un peu la cadence, faire des pauses pour tenter d'observer ce phénomène de l'extérieur. Pour moi, c'est une façon de répondre et de me positionner dans ce train-train quotidien qui emporte un petit peu de nos vies à chaque instant.



JULIEN LEVESQUE

artiste
artist
(FR)



////

- < www.google.com >
- < www.youtube.com >
- < <https://maps.google.com> >
- < www.wikipedia.org >
- < www.twitter.com >
- < www.facebook.com >
- < www.thepiratebay.se >
- < www.wikileaks.org >
- < www.julienlevesque.net/croisements >
- < www.julienlevesque.net/google/view1.html >
- < <http://microtruc.net/Lestruc/s/session/?id=24> >
- < www.julienlevesque.net/rock-around-the-world/Rock-Around-The-World.html >
- < www.julienlevesque.net/yellow-road.html >
- < www.julienlevesque.net/Face-a-Face.html >
- < www.julienlevesque.net/adada.html >
- < <http://hyperloids.tumblr.com> >
- < www.we-love-the.net >
- < www.La-Tapisserie.net/ >

/ Julien Levesque is my real online identity. Generally, I do not use a nickname on the internet. My background story is pretty long but in a nutshell I'm a "professional Fine Artist" and I have the certificate to prove it! I belong to the generation that experienced the analog world before the cordless phone, and the internet. It may seem old-fashioned to say that now, but for me it was very important! I am one of those who were born between these two worlds, before the great digital revolution. I really became interested in digital technologies in the years 2000s. I gradually switched, step by step, to the digital world, a bit like everyone else, in fact... I started experimenting with new video mobile phones and later, with the internet, I discovered this small window opening onto the world.

// My first projects using the internet acted as a transition from my previous works. From the beginning, my works were reflecting upon the internet as a platform, but I also approached it as a material which could be organized, reconstructed, and hacked. I am particularly thinking about one of my first pieces, *Myspace colors*, a piece which consisted in several interconnected Myspace websites. This was when we could still customize CSS pages, in the old version of Myspace. I created this piece in a very pictorial manner, using the internet as a canvas. Today, the work on the original site is no longer accessible, it has become obsolete, another version of the website has come out, and Myspace, which used to be so interesting in terms of customization, has become a formatted community website, just like all the others. What I realized afterwards is that everything you do online is bound to disappear, one way or another. These online works are very fragile, transient objects, and we must learn to work with this fluidity, this constant succession of items. For me, like for many others, the network is above all, a synonym of the internet. It is an architecture which allows to transfer millions of data per second. Its immensity is growing every day while our lives get shorter with time... The network is fascinating and terrible at once, it is often compared to Big Brother. Have you ever googled yourselves? What you can find out about a person via the internet is amazing! Our data flows, this information is now of all kinds. There is something escaping us, a part of ourselves, maybe? When it comes to sharing, I would say that the network is also a huge reservoir of ideas you can endlessly work from but you can also contribute to the global hyper-sharing of knowledge. Today, it is within the reach of almost everyone. The example that comes to mind is the *Hype(r)olds* workshop that I am co-running with Albertine Meunier, where each session gives us the chance to witness a real craze, an eagerness to learn and to communicate according to our times. We must keep our finger on the pulse, right? These women, who are over 77, have decided to do so, and they are amazingly good at it!

// Since the advent of mobile interfaces, things have been greatly transformed, space and time have been significantly reduced. We have become more mobile, the data can now be exchanged even quicker than before. I think artists will gradually be led to experiment with new ways of living within the network, as things can interconnect, overlap, respond with greater fluidity. In my work I see the net as a starting point, as an object to study the world around us. Sharing location data, for example through a device such as the one built with the Microtruc collective for *Les Trucs* project is a very interesting example. With this project, as technological as it could be, we managed to get to the heart of human relationships; trust holding people together was the driving force behind this life-size project. We designed this project in reverse. It is primarily based on real physical objects, objects that play the role of stories vectors on the internet, objects that help tracing routes... Through this hybridization of the world around us, it seems interesting to work at the crossroads between several forms. I am currently working on new devices that attempt to create these types of friction between the network and reality.

//// The speed of the internet literally makes our heads spin! Rather than trying to hop on the wagon, we should observe this phenomenon from the outside, sometimes by taking breaks, by slowing the pace down. Try to understand where this train takes us. For me it is as a way to protect myself from the whirlwind that constantly takes little bits out of our lives...

JULIEN OTTAVI

www.apo33.org



JULIEN OTTAVI
 artiste, curateur
 artist, curator
 (FR)

/ Expérience en radio libre depuis 1993. Première pièces et expérimentations sonores dès 1996. Fonde APO33 en 1996. Première expérience web-radio en lien avec la radio libre (échange de flux), 1999. Performance en live sur Internet, 2000. Création des premières expérimentations web-radio en continu en 2001. Série de live sur Internet, expérience multilatérale entre plusieurs espaces avec le streaming, 2002. Nombreuses actions avec la CIA (Cellule d'Intervention d'Apo33) entre flux streaming, radio pirate et audio hacking), 2002-2006. Création du projet *Poulpe* (installation sonore en réseau entre plusieurs villes), 2004-2006. Créations de nombreuses expériences web : musique d'ameublement, composition automatisée, performance, installation, 2003-2011 (*Radioact*, *Tranzion*, *Bot*, *Poulpe*...). Création / recherche du projet *BOT* (laboratoire partagé en ligne utilisant le réseau et les communautés pour la création d'interface, manipulation sonore et data à travers des flux streaming et TCP), 2008-2011. Création de la Sculpture *Dream Sweepers* avec Jenny Pickett utilisant la VOIP et le Streaming avec des sons partagés entre plusieurs villes, 2008-2011.

// Au-delà de la possibilité de diffuser son travail à un plus large public et de renforcer les communautés internationales, Internet d'un point de vue artistique a ouvert de nombreuses possibilités en alternative à la radio libre. Le réseau, l'alliance du libre et du réseau ont permis de nombreuses avancées et des possibilités pour les artistes d'accéder à de nouveaux outils, de nouvelles pratiques et la création plus forte de projets collaboratifs. Nous sommes passés en 15 ans par plusieurs phases : de l'œuvre web, toute une esthétique du web très marquée par son époque, fin des années 90, début

2000 à depuis 6/7 ans un élargissement du type d'œuvre et d'usage des réseaux. Dans le même temps, j'aurais tendance à minimiser l'impact effectif sur la majorité de la pratique artistique, il y a eu de nombreuses propositions depuis plusieurs années qui ont réellement joué du réseau et autant cette pratique là du réseau n'est pas tant répandue que l'on croit. Il y a une certaine rareté aujourd'hui dans ce que peuvent proposer les artistes en terme de création réseau. Je reste critique quant à l'accessibilité de l'Internet : de nombreuses boîtes, en lien avec le politique, ne permettent pas réellement au plus grand nombre d'utiliser des réseaux plus rapides (basés sur la fibre optique) déjà en place depuis plusieurs années. Pour moi cela nous a limité dans ce que nous imaginions pouvoir faire en 2003/2004 avec Apo33... Depuis, les bandes passantes ont très peu évolué et nous ont obligés à revoir nos ambitions artistiques dans le domaine.

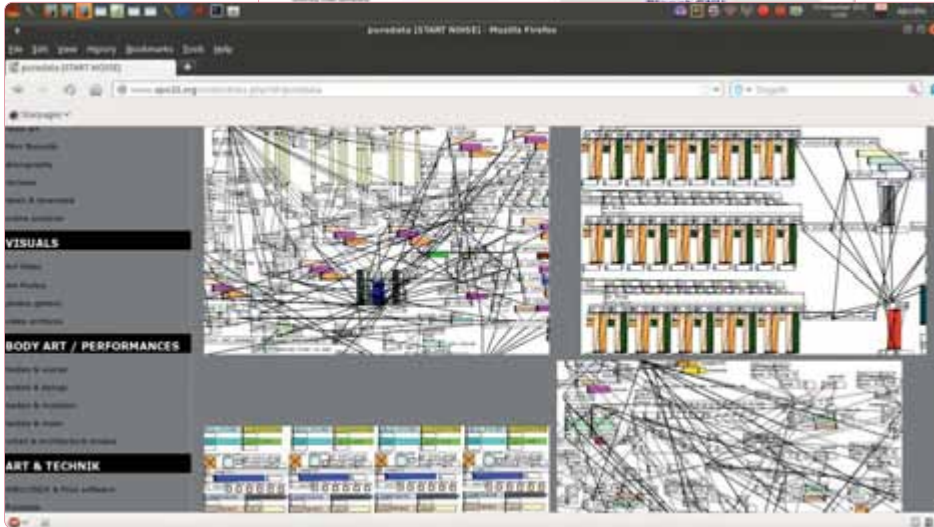
/// La possibilité d'accéder à de nombreuses informations en temps-réel et d'échanger du contenu extrêmement rapidement provoque des changements d'attitude vis à vis de la création et de sa diffusion. Les relations humaines ont aussi pris une certaine "vitesse", notion importante dans ce contexte, nous pouvons "accéder" plus rapidement à certaines choses. Pour le rapport au travail, les possibilités d'échanger plus rapidement, de prendre des décisions en quelques secondes, la multiplication des chat-rooms depuis plus de 6 ans et autres modes de communication nous ont amenés à transformer nos capacités, à réagir dans l'instant, à produire plus vite. Tout cela nous semble être une avancée... mais n'y a-t-il pas de même une nouvelle forme d'esclavage, une spirale dans laquelle nous et la machine sommes devenus une même



entité ? À travers le travail et les relations sociales nous constatons que nous avons acquis de nouvelles possibilités et perdu quelque "chose", une forme d'humanité...

/// Rien n'est entièrement prévisible : nous pouvons imaginer, exagérer le trait, élaborer, créer de plus en plus de laboratoires de recherche croisant robotique, réseau, art, et autres sciences du corps, des matériaux, de l'énergie..., mais qu'est-ce qui est réellement essentiel pour nous ? Que recherchons nous en définitive derrière tout cela ? Le moyen d'échapper à la mort ? Allons nous finir virtualisés, en copie sur des serveurs, ou mondes virtuels ?

La création saura toujours trouver les terrains fertiles pour se déplacer, pour se pratiquer et questionner surtout si les scénarios prédits pour le futur restent les plus catastrophiques. Il y a en effet plusieurs batailles en cours, celle des maîtrises du réseau par leur acteurs, et non pas par les États, la neutralité du web (via la Quadrature du Net et autres résistances), le libre versus le monde du copyright ultra-libéral et agressif des Steve Jobs, Sacem et autres industriels aux volontés de pouvoir sans fin. Tant qu'il y aura de la technologie, du réseau autour de nous, il y aura toujours des artistes, des bidouilleurs, des pirates, des résistants, des freaks, des libre-penseurs... pour renverser la machine, l'ouvrir à d'autres processus, à plus de connaissances et de liberté d'agir.



////

- < <http://gnu.org/> >
- < <http://freenet.project.org/> >
- < http://archive.org >
- < www.kerNel.org/ >
- < <http://cultureLibre.net> >
- < <http://artLibre.org> >
- < <http://www.jodi.org/> >
- < <http://hackerspaces.org/wiki/Hackerspaces> >
- < <http://dorkbot.org> >
- < www.openmute.org >
- < <http://alTern.org/alTernb/> >
- < www.indymedia.org/ >
- < www.samizdat.net/ >
- < www.wikiLeaks.ch/wiki/Main_Page >
- < www.ubu.com >
- < www.erational.org >
- < www.teLeFerique.org >
- < www.openstreetmap.fr/ >
- < <http://puredata.org> >
- < <http://silophone.net> >
- < <http://silophone.net> >

/ Experience in free radio since 1993. First sound pieces and experiments in 1996. Founded APO33 in 1996. First Web-radio experience in association with free radio (data exchange), 1999. Live performance on the internet, 2000. First continuous Web-radio experiments in 2001. Series of live Internet performances, multilateral experiment between several spaces with streaming sound, 2002. Numerous actions with CIA (Apo33 £Intervention Cell) between streaming data, pirate radio and audio hacking, 2002-2006. Project *Poulpe* (sound installation between several networked cities), 2004-2006. Numerous Web experiments: furniture music, automated composition, performance, installation, 2003-2011 (*Radioact*, *Tranzion*, *Bot*, *Poulpe*...). Research and realization of *BOT* (shared online laboratory with an interface created by online communities, who manipulated sound and information through streaming and TCP data flows), 2008-2011. *Dream Sweepers* sculpture co-created with Jenny Pickett using VOIP and streaming sounds shared among several cities, 2008-2011.

// Beyond the possibility of distributing one's works to a larger audience and strengthening international communities, from an artistic point of view, the internet offers many alternative opportunities for free radio. The alliance of the internet and free culture has allowed artists to access new tools, new practices and more creativity in collaborative projects. In the past 15 years,

we have gone through many stages: from Net art, a whole Web esthetic marked by its era, the late 1990s, the early 2000s to six or seven years ago, broader forms of artworks and use of the internet.

At the same time, I would tend to minimize their effective impact on most artwork. While many projects have truly leveraged the internet in the past several years, this practice is not as widespread as most people believe. Such Web-specific works have become rare. I still blame the accessibility of the internet. Many companies, in line with certain policies, don't really allow the general public to use the fastest networks (based on fiber-optics), which have been in place for several years already. This limited us in our aspirations for Apo33 in 2003/2004... Since then, public bandwidth speeds have hardly changed, forcing us to recast our artistic ambitions in the field.

/// The capacity to access all kinds of information in real-time and exchange content extremely rapidly provokes changes in attitude toward making art and distributing it. Human relations have also acquired a certain "speed", an important concept in this context, where we can "access" things more quickly.

When it comes to work, the possibility of exchanging information faster and of making decisions in seconds, as well as the increased number of chat rooms and other modes of communication in more than six years have

led us to transform our capacities, to react instantly, to produce faster. All this seems to be progress... but doesn't this also entail a new form of slavery, a spiral in which we and the machine have become the same entity? Through work and social relationships, we realize that we have acquired new possibilities and lost "something", a kind of humanity...

//// Nothing is entirely predictable. We can imagine, exaggerate features, elaborate, create more and more research laboratories crossing robotics, networks, art and other sciences of the body, matter and energy... But what is truly essential to us? The means to escape death? Will we end up virtualized, a copy of ourselves on servers or in virtual worlds?

Art will always be able to find fertile ground where it can move, be practiced and question, especially when nothing but the most catastrophic scenarios are predicted for the future. Indeed, we are fighting several battles of the internet: ownership by its actors, not by governments; neutrality (via La Quadrature du Net and other resistance); free *versus* the ultra-liberal and aggressive copyright world of Steve Jobs, Sacem and other industries with endless greed for power. As long as there is technology and the internet around us, there will always be artists, tinkers, pirates, resisters, freaks, free thinkers... to overthrow the machine, open it up to other processes, to more knowledge and freedom of action.

KAREN DERMINEUR (KRN)

<http://krn.incident.net>



KAREN DERMINEUR (KRN)
curatrice
curator
(FR)

/ Je suis une plasticienne du réseau : auteur multimédia, curatrice indépendante et organisatrice d'événements artistiques sur la création numérique. Je vis et travaille à Dakar et à Paris.

Tombée dans la toile en 1994, je réalise très vite les potentialités de cette nouvelle forme de communication, de diffusion et de création. Mon rapport à l'autre change à ce moment-là, je découvre un autre langage et partage mes expériences et émotions à distance.

En 1996, nous initions avec Grégory Chatonsky la plateforme de netart Incident.net. Avec aujourd'hui : Vadim Bernard, Grégory Chatonsky, Marika Dermineur, Reynald Drouhin, Claude Le Berre et Julie Morel. C'est aussi une interface ouverte sur le monde avec des numéros Hors-série, qui invitent les artistes à des appels à projets sur : *Le Portrait* (2001), *Le Paysage* (2002), *Le Drapé* (2003), *Nature morte* (2004), *Le Nu* (2005), *Monochrome* (2007-2008) ou encore *Pollution* (2010-2011).

Dans ce cadre, je réalise dès 2001: *Internautre (Le Portrait)*, qui met en scène ce changement de rapport à l'autre; Le paysage, au fond... (*Le Paysage*), un économiseur d'écran composé de multiples fonds d'écran; *Le 5ème Homme (Le Drapé)*, où l'autre se dévoile par le toucher.

Puis, je partage à distance le quotidien mes voyages : en Inde, avec *Memorindia*; aux États-Unis, avec *Ladies*; au Sénégal: *Taxi* (2004), *Dakaren* (2005) et *DKR2006*; en Colombie : *BOG2005*; au Canada : *MTL 2006*; au Mali : *MALI2007*...

En 2002, Sylviane Diop m'invite au Sénégal pour modérer le premier *Forum sur les arts numériques* dans le cadre de La Biennale *Dak'Art*. En 2004, je réitère l'expérience, cette fois au sein du *Dak'Art_Lab* de La Biennale, et m'installe à Dakar avec l'objectif

de développer l'accès aux outils de création numérique (projections de netart, formations aux outils libres et au Web, Festival *GawLab* en 2006). En 2008, je crée *Upgrade!Dakar* (réseau *Upgrade!International*), qui rend compte de l'évolution des technologies et de l'essor des logiciels libres. Puis, j'initie le projet *Digitale Afrique* pour recenser les artistes, acteurs et initiatives numériques qui marquent le continent africain. Ce travail permettra en 2013 de réaliser une publication et une exposition. Rédactrice en chef invitée par *MCD (Musiques & Cultures digitales)* sur la publication, je suis co-curatrice de l'exposition (co-production *Planète Émergences*), avec Tegan Bristow, artiste, commissaire et enseignante au Département d'Art Numérique de l'Université du Witwatersrand, à Johannesburg (Afrique du Sud).

En 2010 et 2011, j'organise à Dakar, avec Trias Culture, des ateliers de création (captation en temps réel avec *Pure Data*) sur l'appropriation des outils numériques avec des artistes internationaux (RYBN, Yann Leguay, Cyrille Henry), et des artistes et techniciens africains.

// La scène numérique à Dakar est encore timide (conditions sociales difficiles) mais commence à trouver ses repères. Créer des croisements entre artistes de toutes origines et partager des expériences numériques insolites sont mon fil rouge, ici comme ailleurs, depuis de nombreuses années. Dans ce sens, j'organise chaque été depuis 2010 le festival d'art numérique *Désert Numérique*, dans le petit village de Saint-Nazaire-le-Désert (Drôme). L'enjeu est de partager des expériences électroniques avec des artistes internationaux et des publics novices au cœur d'une population rurale isolée.

/// Depuis 15 ans, l'intimité s'est accrue sur Internet : par le biais des réseaux sociaux et d'œuvres elles-mêmes sensibles et tactiles. On y parle de toucher, sensualité, proximité, dans un sens très poétique. Le low-tech, le do-it-yourself, le monde du Libre et de l'Open source ont pris leurs marques et on assiste à de nouvelles formes de propositions participatives, qui permettent aux artistes un accès plus large et financièrement supportable. Travaillant depuis dix ans à Dakar avec des artistes numériques internationaux et des artistes et techniciens africains sur des solutions libres adaptées aux populations locales, je réalise que le réseau a considérablement développé la notion d'entraide, de solidarité, d'échange. De nombreuses actions se développent en réseau et permettent d'élargir le champ de la création et de la diffusion des œuvres. Les frontières sautent, les espaces s'entremêlent et s'entre-choquent. Quelque chose se produit, une rencontre, un partage, c'est l'histoire du réseau. Mais d'autres questions importantes se posent aussi aux artistes numériques (nature et formes de financement, respect de la propriété intellectuelle, accès aux développements technologiques, etc.).

/// En Afrique, on assiste au développement d'expériences réalisées dans les mondes immersifs, où se développent des espaces de création, de découverte et d'apprentissage. Les œuvres numériques n'ont pas de contour précis, elles sont hybrides, ouvertes à toutes sortes de pratiques, y compris analogiques et low-tech. Les Africains sont eux aussi partie prenante de cette modernité.



////

<http://incident.net> >
www.biennaleDakar.org/2002/index.htm >
http://dakart2004.free.fr/rubrique.php3?id_rubrique=132 >
<http://gawLab.net> >
<http://blog.dakarLug.org> >
<http://digitalaFrique.net> >
www.digitalmcd.com >
www.teganbristow.co.za >
www.rybn.org >
http://triasculTure.net/dCLiCDanse&_1002/photos/matarndour/index.html >
<http://phonotopy.org> >
<http://triasculTure.net/dCLiCDanse2/photosHRN.htm> >
www.chnry.net/ch/ >
<http://puredata.info> >
www.youtube.com/watch?v=8CFoTdBRat8 >
http://triasculTure.net/AteliersPureData_2011/index.html >
www.incident.net/upgradedakar/ >
<http://incident.net/theupgrade/> >

<http://desertnumerique.incident.net> >
<http://desert.numerique.free.fr/blog/> >

artistes et collectifs / artist & collectives:

<http://artHLLart.free.fr> >
<http://artoffailure.free.fr> >
www.chdh.free.fr >
www.gratin.org/as/ >
<http://incident.net/works/touch/> >
www.LepLacard.org >
<http://Locusonus.org> >
www.nomusic.org >
www.phonotopy.org >
www.rybn.org >
www.selfworld.net >
<http://videOdrOme.tumblr.com> >
<http://whatareyou.net> >
www.bram.org >
www.wj-s.org >

/ For more than 15 years I have been researching, writing on, and curating exhibitions of so-called “new media” art and net art. My recent books are *Context Providers – Conditions of Meaning in Media Arts* (Intellect, 2011), co-edited with Margot Lovejoy and Victoria Vesna; *New Media in the White Cube and Beyond - Curatorial Models for Digital Art* (UC Press, 2008); and *Digital Art* (Thames and Hudson 2003; expanded new edition 2008).

For the past 3 years I have been an Associate Professor at The School of Media Studies at The New School in New York and since 2000 the Adjunct Curator of New Media Arts at the Whitney Museum of American Art where I curated several exhibitions—including *Cory Arcangel: Pro Tools, Profiling* (2007), *Data Dynamics* (2001) and the net art selection for the 2002 *Whitney Biennial*—as well as artport, the Whitney Museum’s website devoted to Internet art. Other recent curatorial work includes *Eduardo Kac: Biotopes, Lagoglyphs and Transgenic Works* (Rio de Janeiro, Brazil, 2010); *Biennale Quadrilaterale* (Rijeka, Croatia, 2009-10); *Feedforward - The Angel of History* (co-curated with Steve Dietz; Laboral Center for Art and Industrial Creation, Gijon, Spain, Oct. 2009); *INDAF Digital Art Festival* (Incheon, Korea, Aug. 2009); and *Scalable Relations* (Beall Center for Art and Technology, Irvine, CA; as well as galleries at UCSD, UCLA and UCSB, 2008-09).

// The internet by now has a more than 40-year old history — if you go back to its roots in the Arpanet of the late 60s — and has undergone an enormous technological and cultural evolution. One of the profound changes in the transition from the WWW of the 90s to the online social media world of the 2000s is the understanding of the network itself. In the 90s the internet was a space you experienced from the physical spaces of your home or office, “surfing the Net” on your computer. In the 2000s, the network became increasingly pervasive, a space that you access from your mobile devices in urban (or even rural) environments, in public spaces and transportation systems. The world became increasingly wired; with RFID technologies and the GPS we moved towards an Internet of Things. The data spaces of pervasive physical computing (sensing and controlling events in the physical world with computing devices) and virtual spaces have become closely connected. Artistic practice has both helped to initiate and responded to the move from the 1.0 to 2.0 version of networked environments and their respective articulation of data spaces, identity, and collective production.

/// The internet has always been a platform that supports network effects through communication and linking, evolving from the bulletin board system (BBS) and Usenet groups to mailing lists; from multiuser domains (MUDs) and object-oriented MUDs (MOOs) to graphic chat rooms and virtual worlds; from the “single channel” Website to the feedback-friendly blog and the collaborative publishing environment of the Wiki. As a corporate concept, Web 2.0 provides contextual “warehouses” that allow for the automated filtering and networking of user-generated content.

We have seen the emergence of a networked commons where the public space is not a shared territory but a non-locality consisting of global communication systems that, although subject to protocols and regulations, largely exist outside of a single nation’s or state’s jurisdiction; the “commoners” also can not be defined strictly in terms of physical location but often are communities of interest that share ideas and knowledge and are dispersed around the world. Smart phones and mobile devices have become new platforms for cultural production, providing an interface through which users can participate in networked public projects and enable the formation of ad hoc communities. The “network” has very much changed my practice and my relationship to time and space. With regard to communication the Net collapses space across time zones, and can either disguise or underscore the physical and cultural disconnect between people. I am constantly connected to colleagues and friends around the world; this instant communication and accessibility has both allowed for collaborations and exchanges that weren’t possible before and created a condition where I’m constantly “running out of time” (in every sense of the word).

//// The internet will hopefully always be a fascinating place to explore, no matter how commercialized it will be in the future. As long as its boundaries don’t become too closely defined by corporations and technological, as well as legal protocols, it will always be a space for creation in which you can directly engage with, counteract, remix or redefine different forms of content and context—personal, institutional, corporate, countercultural. For now the boundaries are still porous enough to provide fertile ground for artistic exploration and creative collisions. The virtual and physical space already have increasingly merged, and we will presumably see many more of these convergences and hybrid architectures in the future.

MADA KALOGERA

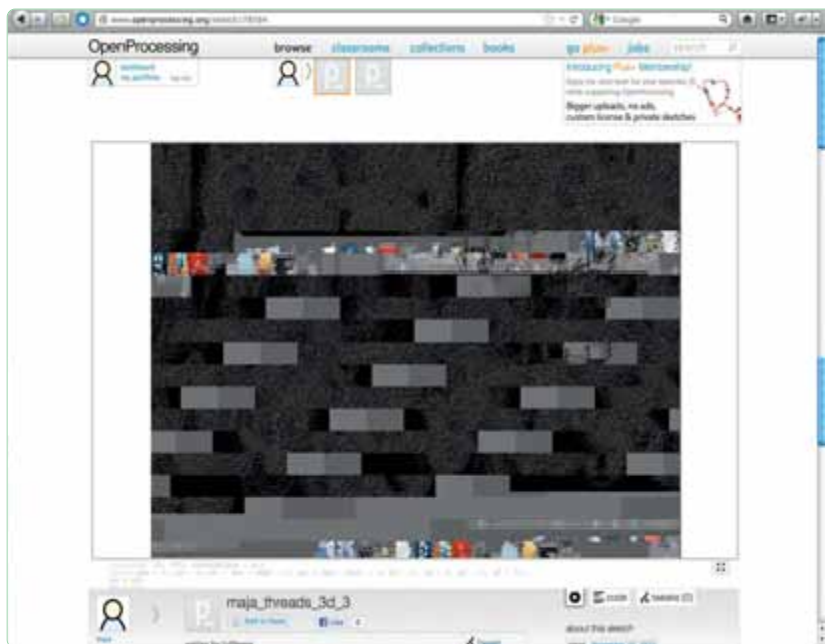
<http://kalogera.net/m/>

/ Je suis peintre et architecte de formation. J'ai commencé à être passionnée de net.art grâce aux premières œuvres de Napier, meez, Tiia, Marc Garrett, Jody Zellen et World of Awe, bien sûr. Alors, j'ai commencé à apprendre l'hypertexte et à expérimenter. Bien qu'il soit possible de publier sur le Web de manière instantanée, en ce qui me concerne cette phase a pris beaucoup de temps, je rassemblais juste mes trucs sur un disque dur. Puis en 1999, j'ai envoyé *Voyage Imaginaire* à un appel en ligne et suis restée accro depuis. À première vue, mes œuvres de net.art paraissent se situer à la jonction de la photographie et du cinéma, mais dans chacune d'elle il y a aussi cet élan lié aux nouveaux médias, avec une touche d'interactivité. L'utilisateur peut parfois contribuer de façon infime ou plus conséquente mais sa contribution est toujours présente, même de façon cachée.

Les unités sémantiques à la base de mon discours sont toujours les mêmes et leur association est ce qui fait sens (ou non) pour le spectateur. Ce qui varie, c'est la façon dont j'aborde l'histoire ou le sujet. Parfois, je pars de l'esthétique de la programmation pour trouver une histoire, et vice versa. Tant que ça reste ludique, ça fonctionne à mes yeux.

// Ce dont j'aime faire l'expérience dans le net art c'est ce qu'il est impossible d'approcher, d'atteindre ou de décrire sur un plan visuel ou auditif. Il s'agit plus de cette grande liberté qui peut en quelque sorte être exprimée (comme tout ce que l'artiste souhaite exprimer). À travers ces moyens et nuances entre les manières similaires dont elle est exprimée, se trouve le résultat final, la valeur intrinsèque de l'œuvre.

Dans le net.art je vois beaucoup de redites car les nouvelles générations d'étudiants en



art, découvrent tout juste le début du net.art. Ce qui est plutôt bien en un sens, non ? Bien entendu, il y a toujours des pionniers, dont le travail repousse constamment les frontières du possible.

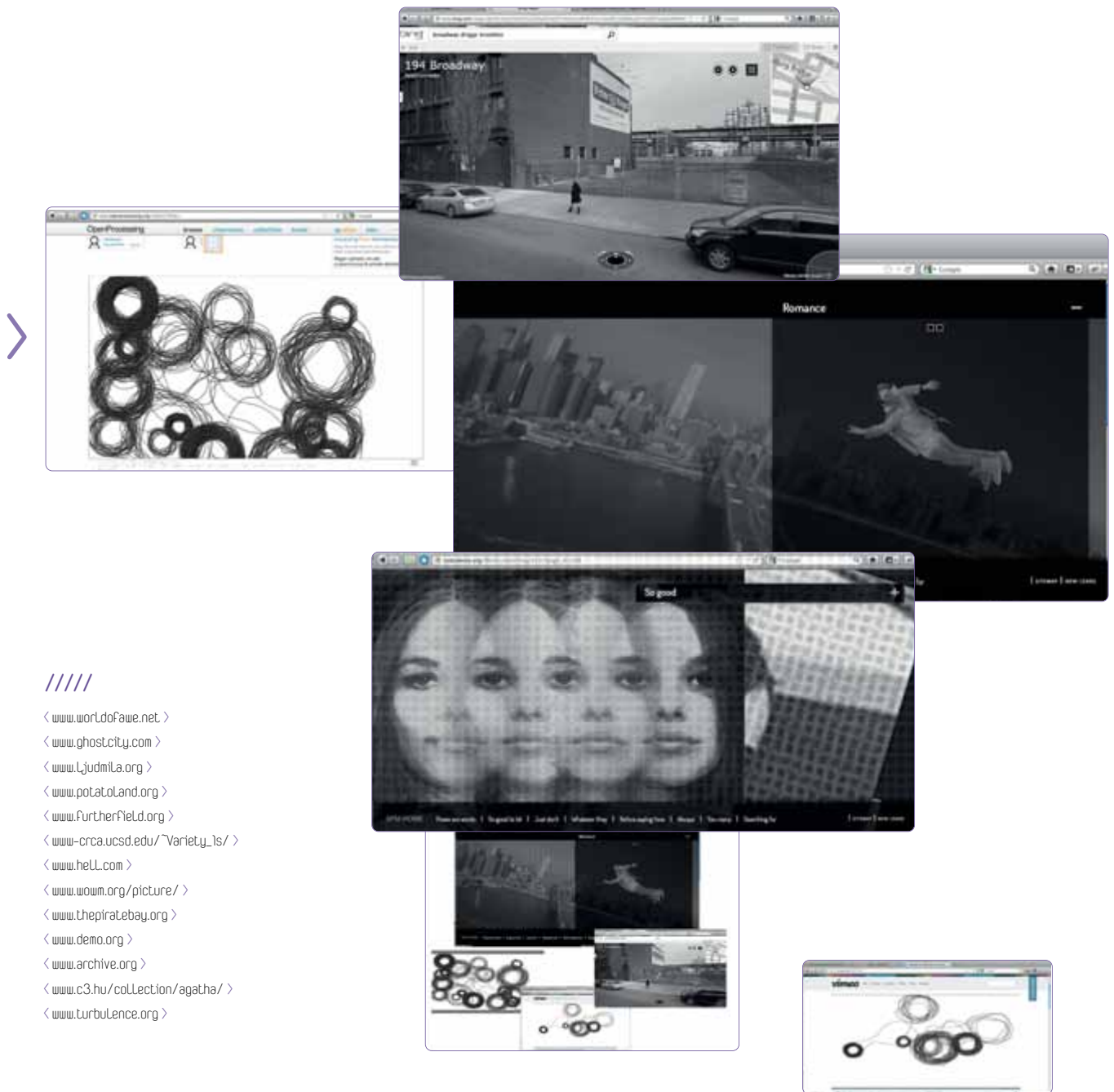
/// Ayant récemment réussi à me déconnecter pendant 7 semaines et travaillant encore à améliorer ce record personnel, je pense que nous devrions nous concentrer et travailler davantage sur les réseaux locaux et les communautés hors ligne. Pour les réseaux en ligne, seuls quelques-uns me semblent solitaires et précieux. Dans mon propre travail, j'ai effectué quelques collaborations avec des

gens que je n'ai jamais rencontrés ou que je ne vais jamais rencontrer en personne. Alors, je suppose que ça fonctionne.

//// Cela dépend toujours des gens, des artistes. Ils travaillent avec ce qu'ils ont, et s'ils ont besoin de quelque chose qui n'est pas là, ils l'inventent. Alors, rien ne m'inquiète à ce niveau. Personnellement, je suis vraiment impatiente de voir de nouvelles formes hybrides d'œuvres d'art lier le monde physique au monde virtuel. Le seul élément pour lequel nous devons encore trouver des solutions est le sens de l'odorat.



MADA KALOGERA
 artiste, chercheur
 artist, researcher
 (HR)



////

- < www.worldofawe.net >
- < www.ghostcity.com >
- < www.ljudmila.org >
- < www.potatoland.org >
- < www.furtherfield.org >
- < www-crca.ucsd.edu/~Variety_ls/ >
- < www.hell.com >
- < www.wowm.org/picture/ >
- < www.thepiratebay.org >
- < www.demo.org >
- < www.archive.org >
- < www.c3.hu/collection/agatha/ >
- < www.turbulence.org >

/ I am a painter and architect by education. I started to be mesmerized by net.art with early works of Napier, meez, Tiia, Marc Garrett, Jody Zellen, and World of Awe, of course. So I started to learn hypertext, to experiment. Although there is that instantaneity with which you can publish on web, it was quite a long phase for me, I was just collecting my stuff on a hard-drive. Then in 1999, I sent *Voyage Imaginaire* to one online call, and stayed hooked since then. My net works look as if they are situated at the junction of photography & cinema at the first sight, but there is that new media momentum in each of them, with that touch of interactivity present. Sometime there is a very minimal input the user can send, sometime there is more, but it is always there, even if hidden. The basic semantic units of my discourse are always the same, and combination of them is what makes sense (or

not) to the viewer. The way I am approaching the story, the subject, varies. Sometimes it is from programming aesthetics towards finding the story, and sometimes it is vice versa. As long as it stays playful, it works for me.

// For me, what I like to experience in art on net is not anything that can be visually or aurally approached, reached, described. It is more that wide sense of freedom that everything (like whatever artist wish) can be somehow expressed. And in those ways and nuances between similar ways how it is expressed, lies then final outcome, value of the work itself. In net.art I can see a lot of repetition, because the new generation of art students, are just discovering the early net art. Which is good, in a way, isn't it? And there are always the pioneers, whose work just moves the borders of what is possible further and further.

/// As someone who managed lately to go offline for 7 weeks, and still working on improving that record of mine, I think that we should care and work more on local, offline networks and communities. For the online networks I can say that only a few online networks are that close, tight and valuable. In my own work I had a few collaborations with people I never met or plan to meet in person, so it works, I guess...

//// It is always about people, artists. They work with what they have. If they need something which is not there, they invent. So, nothing worries me there. And personally, I am really looking forward to seeing new hybrid forms of artworks connecting physical realm and virtual worlds. The only thing we need to solve is the sense of smell and scent.

MARGRÈT ELISABET ÓLAFSDÓTTIR

<http://reykjavikmediaLab.is>



MARGRÈT ELISABET ÓLAFSDÓTTIR
 Écrivaine et chercheuse indépendante à La Reykjavíkuraðemian, Fondatrice de Lorna et LornaLab, Chef de projet du Festival de Píkslaverk
 Independent writer and researcher at Reykjavíkuraðemian, Founder of Lorna and LornaLab, Project manager of Píkslaverk Festival (IS)

/ Quand je pense aux débuts d'Internet, je me souviens encore de l'émotion de ma première connexion. C'était comme si le monde s'était installé dans mon ordinateur. À l'époque, je vivais à Paris, mais ensuite je suis retournée en Islande. Fin 1999, Internet est devenu un lien indispensable avec le monde extérieur, ce qui est important quand on vit sur une île au milieu de l'océan Atlantique Nord. C'est devenu un élément vital pour accéder à une matière première utilisable à la fois dans la recherche et l'enseignement. Internet a conquis l'Islande dans le milieu des années 90. À cette époque Krístrún Gunnarsdóttir est devenue une pionnière locale de l'art et de la culture numérique. Elle a fondé une galerie Web appelé Cornucopia [corne d'abondance] et a réalisé des présentations publiques et des projets impliquant la collaboration transdisciplinaire. L'un de ses projets était *Dissolve* [dissoudre], qu'elle concevait comme une plateforme dédiée à la création artistique, la prise de décision, la résolution de problèmes, incluant des questions sur la façon dont nous exerçons nos activités et jonglons avec les connaissances que nous pensons avoir. Étonnamment, Internet n'est pas devenu populaire en tant qu'outil de création et les artistes qui n'étaient pas impliqués dans ce médium n'ont pas persévéré.

// En 1997, un événement de réseau unique a eu lieu à Reykjavík : *Craters on the moon*. Son objectif était d'explorer de nouvelles lectures poétiques sous forme d'œuvre multi-média également retransmise en direct et en streaming à partir d'un vieux cinéma. L'initiateur des *Craters* était Birgitta Jónsdóttir, membre d'une communauté virtuelle d'écrivains et de poètes. Plus tard, elle est devenue activiste et après la crise, elle s'est lancée en politique et a été élue députée au parlement islandais où elle a représenté l'Initiative des Médias Modernes Islandais. Le collaborateur de Birgitta au sein de *Craters* était Bragi Halldórsson, le premier et le seul commissaire ayant organisé une exposition

dédié au net.art dans un musée public. S'agissant de projets de net.art de la dernière décennie, *Webwaste* de Ragnar Helgi Ólafsson de 2002 est unique en son genre. *Webwaste* fonctionnait comme une poubelle avec son propre éboueur sous forme d'applet que les utilisateurs pouvaient télécharger pour collecter leurs déchets. Dans cette décharge virtuelle, des rats algorithmiques couraient et grignotaient le contenu de la poubelle. Cette œuvre reflétait un sentiment de trop-plein d'informations inutiles au début du 21ème siècle. Le *Webwaste* est resté en ligne jusqu'à son piratage en 2011.

/// Páll Thayer est le seul artiste islandais à s'être entièrement consacré à Internet. En 2000, il a produit sa première pièce de net.art, *Sunset*, présentée au *Café 9*, un café-Internet qui faisait partie du dispositif des Neuf Villes Européennes de la Culture. L'œuvre s'appuyait sur un flux constant de diffusions en direct d'images du soleil couchant issues de caméras de surveillance et passait d'un point du globe à l'autre à des intervalles prédéterminés. *Sunset* a également existé hors-ligne, mais il a été recréé en 2008 pour une exposition au Méjan Labs à Stockholm et documenté sur Vimeo. Páll Thayer a été un acteur essentiel dans un contexte global de festivals des médias et a contribué à élargir le réseau de Lorna. Une collaboration avec Rixc, à Riga, a conduit au projet *Transcultural mapping Iceland inside out* [cartographie transculturelle de l'Islande en long et en large] qui comprenait un atelier international avec un voyage sur la Côte Sud de l'Islande à l'aide d'appareils GPS à des fins artistiques. Le résultat peut être consulté en ligne, mais l'une de mes pièces favorites est *Time that the land forgot* (le temps oublié par la terre) d'Evan Westvang et Timo Arnall qui photographie des documents à chaque étape d'un processus dont des participants qui se baignent dans une source chaude du parc national de Skafafell. La participation de Páll à *Pixelache* à Helsinki et *Pixel* à Bergen a finalement conduit à la

création d'une version islandaise du festival. Píkslaverk s'est d'abord déroulé en Novembre 2008 où nous avons initié notre future collaboration pour le festival *Raflost*. La rencontre avec ce groupe a transformé notre façon de travailler. Deux des organisateurs de *Raflost*, Aki Ásgeirsson et Jesper Pedersen, sont également membres de la Société des Compositeurs Artistiquement Agressifs, S.l.á.t.u.r., un acronyme islandais qui veut dire "boudin noir". En 2010 S.l.á.t.u.r., *Raflost* et Lorna/Píkslaverk ont obtenu un lieu temporaire, un espace où nous avons commencé à organiser des événements réguliers sous le nom commun de *LornaLab*. Ces événements nous ont aidés à atteindre une plus large communauté et ont encouragé un contact personnel plus étroit entre les différents groupes et individus. *LornaLab* a construit un solide réseau d'ONGs, d'individus et d'institutions. Nous avons travaillé avec le Reykjavík Art Museum (RAM), qui a accueilli un grand nombre de nos événements et ateliers tout comme l'Université de Reykjavík. Parmi nos membres, nous comptons en outre Hannes Högni Vilhjálmsson, un informaticien de l'Université de Reykjavík (R.U.). Il avait participé à Cornucopia de Krístrún Gunnarsdóttir dans les années 90 avant de partir étudier au MIT et est devenu chercheur au Centre d'Analyse et de Design d'Agents Intelligents à la R.U. Il travaille actuellement sur de nouvelles méthodes pour doter d'un comportement humain crédible des personnages animés dans des jeux multi-joueurs de masse. Une partie de cette recherche est présentée sur le site *Open Steer*, une bibliothèque et boîte à outils en open source à laquelle quiconque peut accéder et contribuer.

//// Les activités que je viens de décrire peuvent être considérées comme emblématiques de la prise de conscience de la signification d'un réseau et de son impact en termes de changements.



////

- < <http://this.is/craters> >
- < www.medienkunstnetz.de >
- < <http://ubuweb.com> <http://this.is/birgitta/> >
- < <http://immi.is/Home> >
- < <http://this.is/bragi> >
- < <http://cargocollective.com/ragnarhelgi> >
- < <http://pallthayer.dyndns.org/> >
- < <http://pallthayer.dyndns.org/insideout/> >
- < www.elasticspace.com/timeLand >
- < www.pixelache.ac >
- < www.pikslaverk.org >
- < <http://hakkavelin.is/> >
- < www.slatur.is >
- < <http://opensteer.sourceforge.net/> <http://bestiflokkurinn.is/> >
- < LornaLab.is >
- < www.akademia.is >

/ When I think about the early days of the internet, I can still recall the thrill when I got my first Internet connection. It was as if the world had moved into my computer. I was living in Paris at the time but after I moved back to Iceland in late 1999 the internet became an indispensable link to the outside world, something that is important when you live on an island in the middle of the north Atlantic ocean. It has become vital to access material to use both in research and teaching.

The internet conquered Iceland in the mid 90s. Around that time Kristrún Gunnarsdóttir became a local pioneer in digital art and culture. She founded a web gallery called Cornucopia and initiated public presentations and projects involving transdisciplinary collaboration. One of those projects was *Dissolve* that she saw as a platform for *art making, decision making, problem solving, with questions about how we operate and play with the knowledge we believe we have*. Surprisingly the internet did not become popular as a creative tool and artists that did become involved did not follow through.

// In 1997 a unique network event took place in Reykjavik *Craters on the moon*. Its aim was to explore new ways of poetic reading in multimedia from that were broadcasted live in streaming from an old movie theater. The initiator of the craters was Birgitta Jónsdóttir, a member of a virtual community of writers and poets. She later became an activist and after the meltdown she went into politics and became a member of the Icelandic Parliament where she introduced the Icelandic Modern Media Initiative. Birgitta's collaborator in *Craters* was Bragi Halldórsson that curated the first and only exhibition that a public museum has dedicated to net art.

When it comes to net based projects from the last decade Ragnar Helgi Ólafsson's *Webwaste* from 2002 is one of a kind. *Webwaste* functioned as a dustbin and included a dustman in the form of an applet that users could download to collect their garbage. In this virtual junk field, algorithmic rats ran around and nibbled the trash. The work reflected a feeling of overflow of worthless information in the beginning of the 21st century. The *Webwaste* stayed online until it was hacked in 2011.

/// Páll Thayer is the only Icelandic artist that has devoted himself to the internet. He did his first net based piece in 2000 which was shown at *Café 9*, a net cafe that was part of the Nine European Cultural Cities project. The work relied on a constant stream of live broadcasts from surveillance camera of the setting sun and switched from one part of the globe to another at predetermined intervals. The *Sunset* has also gone offline but it was recreated in 2008 for an exhibition at Mejan Labs in Stockholm and documented for Vimeo.

Páll Thayer has been an active participant in the global context of media festivals and has contributed to broaden Lorna's network. Collaboration with Rixe in Riga led to the project *Transcultural mapping Iceland* inside out that involved an international workshop with a trip to the south coast of Iceland using GPS devices for artistic purpose. The output can be found online but one of my favorites is *Time that the land forgot* by Evan Westvang and Timo Arnall which photographically documents every step of the way including the participants bathing in a hot spring in Skaftafell national park.

Páll's participation in *Pixelache* in Helsinki and *Pixel* in Bergen eventually led to the Icelandic version of the festival. *Pikslaverk* was first held in November 2008 where we met our future collaboration in *Raflost* festival. Getting together with them has changed our ways of working. Two of *Raflost*'s organizers, Áki Ásgeirsson and Jesper Pedersen, are also members of The Society of Artistically Aggressive Composers or S.I.á.t.u.r. an acronym that reads as "black pudding". In 2010 S.I.á.t.u.r., *Raflost* and Lorna/Pikslaverk got a temporary physical that space where we started to organize regular events under a common name, LornaLab. These events helped us reach out to a wider community and encouraged a closer personal contact between different groups and individuals. Lorna Lab has built a strong network of NGOs, individuals and institutions.

We have been working with Reykjavik Art Museum which has hosted many of our events and workshops along with Reykjavik University. One of our members is Hannes Högni Vilhjálmsdóttir a computer scientist at the RU. He had been involved in Kristrún Gunnarsdóttir's *Cornucopia* in the 90s before he went to study at MIT and became a researcher at the Center for Analysis and Design of Intelligent Agents at the RU. He is now working on new methods to create believable human behavior in animated characters for massively multiplayer games. A part of this research is a website called *Open Steer* which is an open source library and a toolkit anyone can access and contribute to.

//// The activities I've been describing may be considered emblematic for the awareness of what a network can mean and what an impact it can have on making changes.

MARIA PTQK

<http://ptqkblogzine.blogspot.com>

// Il y a quelques jours, quelqu'un m'a demandé : *alors, vous êtes dans les nouveaux médias ?* Et j'ai répondu : *je suppose*. Elle a dit : *pourquoi vous, les gens des nouveaux médias, vous vous sentez-toujours mal à l'aise lorsqu'il s'agit de vous définir ?* En réalité, comme beaucoup de gens qui se sont intéressés à Internet dès ses balbutiements, j'ai commencé à l'explorer sans avoir la moindre idée de ce que je faisais. C'était en 2000, je connectais mon ordinateur à une ligne téléphonique bruyante.

Les deux années qui ont suivi, j'étais une simple consommatrice passive, jusqu'en 2003, où j'ai commencé à bloguer. Il n'y avait pas beaucoup de blogs en Espagne à cette époque, alors nous étions quelques-uns à avoir le sentiment de faire partie d'une communauté émergente. En 2005, j'ai fondé un festival à Bilbao sur ce que j'appelais la "cyberculture critique". Je me suis aussi intéressée au cyberféminisme et j'ai fait partie de Radio Paca, une net.radio féministe de Barcelone. Enfin, j'ai commencé à écrire.

// Mon projet actuel, Soft Power, est une plateforme de recherche sur les sciences de la vie et la biotechnologie. Il découle de façon naturelle de mon expérience à ce jour : une approche critique de la technologie, de la boîte à outils liée au genre et au féminisme, développée autour de l'idée du cyborg comme territoire où les idées de la nature, de la technologie et de la culture sont renégociés, la revendication d'une libre circulation des connaissances et l'opposition à l'utilisation de brevets et droits de propriété intellectuelle sur le vivant.

Je contribue aussi à GenderArtNet, une carte expérimentale et tactique des pratiques artistiques féministes à travers l'Europe contemporaine qui reflète à la cartogra-

phie, la taxonomie et la politique mondiales. J'écris aussi, sur différents médias, sur des sujets variés, je suis professeure, conférencière et consultante. Pour en revenir à la première question ("alors, qu'est-ce que tu es au juste ?") Je me considère comme une chercheuse culturelle.

/// Je ne veux pas paraître nostalgique, mais l'énergie des premiers temps me manque, comme par exemple le rassemblement en ligne de gamins hyperactifs dans une aire de jeu inexplorée. Pour moi, le plus intéressant sur Internet n'était pas spécifiquement artistique mais culturel, au sens large. En gros : l'échange non-complexifié de connaissances entre pairs (tous ceux dont l'intérêt se rapprochait du nôtre) sans aucune limite de discipline, le sentiment de pirater le milieu universitaire en tant qu'unique lieu légitime produisant et diffusant des connaissances, l'attitude copyleft, l'éthique de pirate amateur, cette confiance au niveau du partage et de la collaboration tous azimuts.

Nous pouvons voir maintenant que ces premières années ont été un laboratoire vivant pour ce qui allait devenir les médias sociaux, qui sont fondamentalement la même idée reprise et transformée en entreprise commerciale et en phénomène de masse (ce qui, bien entendu, fait toute la différence). Nous disions alors "devenez les médias" mais nous ne nous attendions pas à ce qu'il en soit ainsi. Je suppose que nous étions trop naïfs.

Je suis un pur produit du web, tant sur le plan personnel que professionnel. La culture de réseau a changé ma façon de travailler, la façon dont je me comporte, dont je le communique et même la façon dont je conçois mes relations personnelles... C'est le côté excitant et émancipateur de ce



support. Cependant, d'un autre côté, il y a aussi l'anxiété liée à la connexion permanente, la vitesse à laquelle les informations sont produites, diffusées et oubliées, la surexposition des réseaux sociaux, l'économie de l'attention... Tous ces "dommages collatéraux" font également partie de l'impact de la culture numérique sur nos vies.

/// Le web est encore un territoire intéressant à explorer et il le restera, mais nous ne pouvons plus l'aborder comme nous le faisons il y a 10 ans. Nous avons besoin de nouveaux outils, de nouvelles attitudes, de nouvelles formes de connaissances qui prennent l'état actuel d'Internet en compte, au lieu de rester sur un souvenir dépassé. Ce n'est plus un territoire indépendant, marginal ou avant-gardiste, mais un marché grand public sur-contrôlé. Il s'agit pour moi d'une situation très délicate. J'aimerais mettre en avant 2 exemples de territoires créatifs en ligne. La première est évidente : il s'agit des médias sociaux. L'autre est le porno amateur, un immense espace social étroitement lié à l'histoire d'Internet, à la culture DIY et à l'émergence d'une multiplicité de comportements et représentations de la sexualité qui n'avaient jamais été aussi publics.



MARIA PTQK
critique, curatrice
critic, curator
(ES)



////

spanish context:

derive mailing-list:

- < www.hollyroot.org/pipermail/derive/ >
- < http://aleph-arts.org/ >
- < www.elastico.net/ >
- < http://barcelona.indymedia.org >
- < www.nodo50.org/ >
- < www.zemos98.org >
- < www.sindominio.net/metabolik/weblog/ >
- < www.hacklabs.org/ >
- < http://riereta.net/ >
- < www.hackitectura.net/ >
- < www.radiopaca.net >
- < www.aminima.net/ >
- < http://artnodes.uoc.edu >
- < www.escoitar.org/ >
- < www.santofile.org/ >
- < www.mediateletipos.net/ >

net.art and digital activism:

- < www.0100101110101101.org >

electronic disturbance theater:

- < www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html >
- < www.constantvzw.org >
- < http://doLLyoko.thing.net/ >
- < www.irational.org >

cyberfeminism:

- < www.obn.org/ >
- < http://Faces-L.net/ >
- < www.cyberfeminism.net/ >

media activism:

telestreet:

- < www.youtube.com/watch?v=Vt86dQ1X10 >
- < www.candidatv.tv/ >
- < http://giss.tv/ >

hackmeeting2002 by candidatv:

- < http://vimeo.com/8350597 >
- < http://ngvision.org/ >

blogs, community media & theory:

- < www.turbulence.org >
- < www.neural.it/ >
- < www.we-make-money-not-art.com/ >
- < www.wikipedia.org/ >
- < http://networkcultures.org >

digital lifestyles, p2p & amateur porn:

- < http://delicious.com/ptqk >
- < www.wonderhowto.com/ >
- < http://thepiratebay.org/ >
- < www.pornotube.com/ >
- < www.youporn.com/ >
- < www.slideshare.net/ >

/ A few days ago someone asked me “so you are into new media?” and I answered “I guess” and she said “why you people in new media always feel so uncomfortable about defining yourselves?”. As many people that got interested in the internet when it was at an early stage, I begun exploring it without having a clue on what I was actually doing. That was in 2000, I used to connect my computer to the noisy telephone line. For the next couple of years I was just a passive consumer, until 2003 when I started blogging. There were not many blogs in Spain at that time so the few of us got this feeling of being part of an emergent community. In 2005 I started a festival in Bilbao about what I called “critical cyberculture”. I got also interested in cyberfeminism and I became part of Radio Paca, a feminist net-radio from Barcelona. And I started writing.

// My current project is a research platform about biotechnology and life sciences called Soft Power. It is the natural consequence of my background up to now: a critical approach to technology; the gendered and feminist tool-box developed around the idea of the cyborg as a territory where the ideas of nature, technology and culture are re-negotiated; and the claim for an open circulation of knowledge and against the use of patents and intellectual property rights on the living.

I also contribute to GenderArtNet, an experimental and tactical map of feminist art practices in contemporary Europe that reflects upon cartography, taxonomy and global politics. I also write, on different medias, about different topics, I perform as a teacher, a lecturer and a consultant. Coming back to the first question (wtf are you then?) I consider myself as a cultural researcher.

/// I don't want to sound nostalgic but I do miss that energy of the early times, all gathering online like hyper-active kids in an unexplored playground. For me the most interesting stuff happening on the internet was not specifically artistic but cultural in a wider sense. Basically: the un-complexed exchange of knowledge between peers (which was just anyone with a close interest) without any disciplinary boundary, the feeling of hacking the academia as the only legitimate place to produce and distribute knowledge, the copyleft attitude, the hacker amateur ethics, this confidence on sharing and collaborating all over the place. We can see now that these early years were a living laboratory for what has later become the social media, which is basically the same idea turned into a business and a mainstream phenomenon (this of course makes all the difference). We were saying “become the media” but we didn't expect it to be this way. I guess we were too naive.

I am a product of the web, both from a personal and professional perspective. The network culture has changed the way I work, the way I behave, the way I communicate, the way I conceive personal relations too... This is the exciting and emancipating side of it. But then, on the other side, there is also the anxiety related to permanent connection, the speed in which informations are produced, disseminated and forgotten, the over-exposure of social networks, the economy of attention... All these “collateral damages” are also part of the impact of the digital culture in our lives.

/// The web is still an interesting territory to explore, and it will be. But we cannot keep on approaching it as we did 10 years ago. We need new tools, new attitudes, new forms of knowledge that take into consideration the current state of the internet, not the memory of what it was. It is not an independent, marginal, avant-garde territory anymore but a mainstream and over-controlled market place. This is for me a very challenging situation. I would point out 2 examples of creative territories online. One is obvious: it is social media. The other one is amateur porn, a huge social space closely linked to the history of internet, DIY culture and the emergence of a multiplicity of behaviors and representations of sexuality that didn't have so much exposure before.

MARIE PETIT

www.chambrebleue.eu

/ Je suis Marie Petit, artiste, auteur. J'ai étudié le théâtre et les arts plastiques. En 2002, j'ai commencé à m'intéresser au web, d'un point de vue artistique. Je découvrais un moyen facile pour récolter de l'image, du son, de la musique et du sens. Je prenais conscience de la masse d'information disponible, et de la facilité de la partager, de la diffuser. J'ai eu envie de m'approprier ce système et de voir comment je pouvais m'intégrer dans le réseau.

En tant qu'auteur de théâtre, je me suis rapidement intéressée au chat, cette forme de dialogue, et eu envie de créer ma propre base pour inviter les gens à dialoguer d'une certaine façon.

Le lien hypertexte était comme un moyen magique pour dérouler, présenter et communiquer sa pensée. Dans le cadre de l'écriture, c'était un moyen parfait pour entraîner de nouvelles formes de narration.

// Le réseau s'est présenté à moi comme une scène, de tout ça est sortie ma première œuvre sur Internet : *E-majordome.com*, le Web jeu réalité : www.e-majordome.com/ Je souhaitais construire une plateforme où chacun pourrait développer une identité créée, et prendre son temps pour la mettre en valeur et l'aboutir suivant un but idéal, avec un parcours de vie élaboré à l'aide de missions données par les internautes. Par la suite, j'ai créé un autre jeu de communauté *Chambre Bleue* : www.chambrebleue.eu

Le système est moins ouvert, et la participation plus contrôlée. Je propose une fiction avec des dialogues tout prêts que les gens viennent interpréter dans un mini studio de tournage, ensuite les vidéos sont mises en ligne sur le site de *Chambre Bleue*. L'interactivité, le système combinatoire mis

en place sur le site permet de faire rencontrer virtuellement les participants et de mélanger les couples, d'échanger les dialogues, et faire varier le sens.

/// Le Web a permis la création de nouveaux systèmes, de nouvelles formes. C'est cette notion de liberté d'invention qui me plaît. Socialement, politiquement, l'utilisation du réseau a permis de regrouper et d'investir des masses importantes de population.

Le web a permis de créer un espace de réflexion avec un système indépendant qui fonctionne avec ses propres règles. Ainsi les communautés virtuelles peuvent devenir des micros nations indépendantes.

Je crois qu'au début du web, vu qu'il n'y avait pas de repères, on ne pouvait pas vraiment savoir où on allait. On faisait, on inventait suivant ce que l'on sentait comme impératif. Certaines idées viennent grâce à l'évolution de la technique et celle-ci vient aussi des impératifs des idées artistiques. J'aime que le web raconte une histoire surprenante et inattendue; cette manière qu'on a sur le réseau de s'introduire, de découvrir un nouveau monde... comprendre ou non, voyager, se laisser porter par un non sens, une nouvelle narration.

L'intérêt principal de l'interactivité, pour moi, est le moyen de communiquer avec le public et de l'intégrer dans l'œuvre.

Les systèmes interactifs sont intéressants pour toutes les possibilités et ouvertures qu'ils génèrent dans le rapport avec le public au niveau de la diffusion et des différentes formes artistiques sur lesquelles on peut déboucher.

Mais cette notion d'interactivité est maintenant utilisée à tout propos.

Le web design et les systèmes interactifs sont de plus en plus exploités en tant que

moyen commercial. L'interactivité augmente le potentiel d'infiltration et de manipulation, d'infiltration dans la pensée, dans le processus de vie... manipulation des choix, des désirs peut-être.

Il est pour moi indispensable de laisser des traces d'art sur la toile, que ce réseau ne soit pas juste la représentation d'une société commerciale et calculatrice. Qu'il y ait aussi une part de critique et de fantaisie, d'acte gratuit, de plaisir, de réflexion.

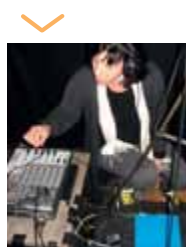
/// Le web commence à être analysé, référencé, catégorisé, domestiqué, régularisé... c'est une façon de récupérer cet espace pour des systèmes cloisonnés et contrôlés.

Le net art lui aussi est maintenant classifié par buts et moyens.

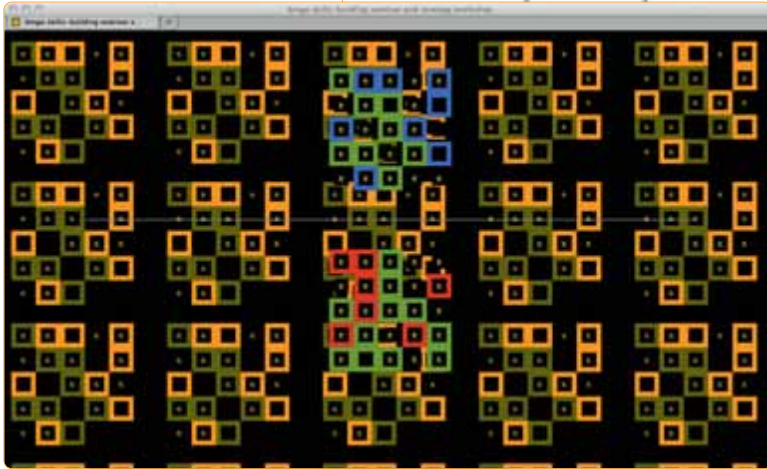
Les plateformes du net ont des directions qui peuvent être regroupées par genre. Les sites deviennent plus standardisés.

L'excitation des premières années est pour moi un peu retombée, les gros systèmes ont pris le dessus et ont pris leur place dans les mœurs. Le rôle du net s'est défini, chacun y trouve son utilisation personnelle et son réseau préféré, on cherche de moins en moins à faire exploser ses limites. C'est un outil de communication et de diffusion "pratique". De plus, la rapidité de l'évolution des systèmes fait que les concepts deviennent vite obsolètes, et les sites illisibles. Le web a alors un côté éphémère, perpétuellement renouvelable qui me lasse un peu.

Pour ce qui est du futur du web, de son envergure et de son potentiel, je pense qu'il faut maintenir la présence d'un web créatif et libre, représentatif des diverses formes. Continuer à créer des univers originaux... conserver au web une identité et une envergure artistique, pour qu'il y reste une part de magie !



MARIE PETIT
auteur, metteur en
scène de théâtre
author, theater director
(FR)



////

- < www.e-majordome.com >
- < <http://nateboyce.net/menu14.html> >
- < www.yhchang.com >
- < www.radio-astronomy.net/Listen.htm >
- < www.potatoLand.org >
- < http://data.filmlarchive.org.nz/search/view_video.php?ref_no=F18597&no=1 >
- < <http://bookchin.net/intruder/index.html> >
- < www.intima.org/0html/ >
- < <http://you-talking-to-me.com/> >
- < <http://cyborg.d-o-e-s.com/main.html> >
- < <http://blacknetart.com/keepingupappearances.html#aIready> >
- < www.zuper.com/Form/index.html >
- < www.superbad.com >
- < www.yhchang.com/Lotus_blossom.html >
- < www.art-bag.org/snowfields/index.html >
- < www.refugee.org >
- < www.etoy.com/ >

// I am Marie Petit, an artist and an author. I studied theater and visual arts. In 2002, I began to be interested in Web, from an artistic point of view. I discovered an easy way to collect images, sounds, music and to give them a meaning. I became aware of all the available information, and of the ease of sharing and diffusing it. I wanted to adopt this system and to see how I could become integrated into the network. As a playwright, I was quickly interested in the chat, this form of dialogue, and I wanted to create my own platform to invite people to interact in some way. The hypertext link was as a magical way to unfold, present and communicate one's thoughts. It became the perfect framework to drive new forms of narration.

// The network appeared to me as a stage, this is how my first work on the internet was born: the virtual reality game *E-majordome.com* (www.e-majordome.com). I wanted to build a platform where everyone could develop a fictitious identity, and take time to grow and succeed according to an ideal purpose, with a life path elaborated through missions given by Internet users. Afterwards, I created another community game, la *Chambre Bleue* (www.chambrebleue.eu). The system is less open and the participation is more controlled. I propose a fiction with ready-made dialogues, which people come and perform in a mini film studio, the videos are then posted on the *Chambre Bleue* website. Interactivity - the combinatorial system implemented on the website allows you to virtually meet the participants and mix the chatting pair, swap dialogues, and vary the meaning.

/// The Web has enabled the creation of new systems, new forms. It is this notion of freedom of invention that I enjoy. Socially, politically, using the network brought together and reach massive amounts of people. The web has created a space for reflection with an independent system which works with its own rules. Besides, virtual communities can become independent micro-nations. I think that at the beginning of the Web, since there were no markers, we could not really know where we were going. We were just inventing what felt essential. Some ideas come from the evolution of technology but also essential artistic ideas. What I love is when the Web tells a surprising and unexpected story; the way which can, on the network, reach and discover a New World to understand... or not, to travel, to be carried by nonsense, by a new story. The main aspect which interests me in interactivity, is when it is used as a means of communicating with the public and integrating it into the artwork. Interactive systems are so interesting because of all the openings and the opportunities they generate in the relationship with the public, in terms of diffusion and the different artistic forms which can result. Nowadays, however, the notion of interactivity is used everywhere; web design and interactive systems are increasingly used as business strategies. Interactivity raises the potential of infiltration and manipulation, infiltration into the mind, into our daily life and thus, our choices and our desires can be manipulated. Therefore, it is crucial for me to leave art traces on the web, so that the network won't be just a representation of a commercial corporations and marketing strategies. I want it to include a part of criticism and fantasy, gratuity, fun and reflection.

//// The web has started to be analysed, referenced, categorised, tamed, regularized... It is a way of getting this space back in order to form divided and controlled systems. Net art is equally classified, according to its purposes and means. The tendencies of net platforms can be grouped by genre. The websites have become increasingly regulated. My early days excitement is a bit weaker now, the big systems have taken over and invaded social habits. The purpose of the net has been defined, each of us can find a personal use and a preferred network, and we are looking less and less to push its limits. It's a "practical" communication and diffusion tool. Furthermore, the speed of the evolution of these systems make the concepts very quickly obsolete, and the websites become illegible. Therefore, the web has an ephemeral, continuously renewable aspect, which tires me a bit. As for the future of Web, its scale and its potential, I think it is necessary to maintain the presence of a creative and free Web, representing a great variety of forms... It is important that we continue to create original environments to preserve an identity and an artistic reach within the Web, so that a part of magic remains there!

MICHAËL SELLAM

<http://michaelsellam.com/>



MICHAËL SELLAM
 artiste
 artist
 (FR)

/ Diplômé du Fresnoy - Studio national des arts contemporains, en 2005, j'ai participé au Collège Invisible, post-diplôme des Beaux-Arts de Marseille en 2003, puis j'ai été artiste invité en résidence à l'École régionale des Beaux-Arts de Nantes pour les années 2009 et 2010. Je viens de terminer la résidence La Box de l'École Nationale Supérieure d'art de Bourges en juin 2012. Appartenant à une génération qui a intégré l'utilisation de l'informatique et des nouvelles technologies, je m'appuie sur ces instruments techniques en les mixant aux pratiques populaires pour produire des rencontres esthétiques monstrueuses et distordues.

// Mes projets se caractérisent souvent par une certaine idée de la rencontre. J'ai commencé par pratiquer intensément la peinture avant de m'intéresser à l'informatique et à Internet. L'achat d'un ordinateur m'a ensuite permis d'habiter avec ces technologies, de les incorporer, d'en saisir le fonctionnement; ma compréhension du monde, ma position sociale, ma manière de travailler et de créer s'est donc trouvée modifiée, amplifiée et transformée. L'accès à Internet m'a aussi permis de rencontrer de nouvelles formes communautaires et j'appartiens à une génération d'artistes pour qui les outils Google, Youtube, Myspace et Wikipédia sont incontournables. La dérive sur les pages et les contenus de ces sites est devenue une pratique quotidienne qui alimente et motive mon travail.

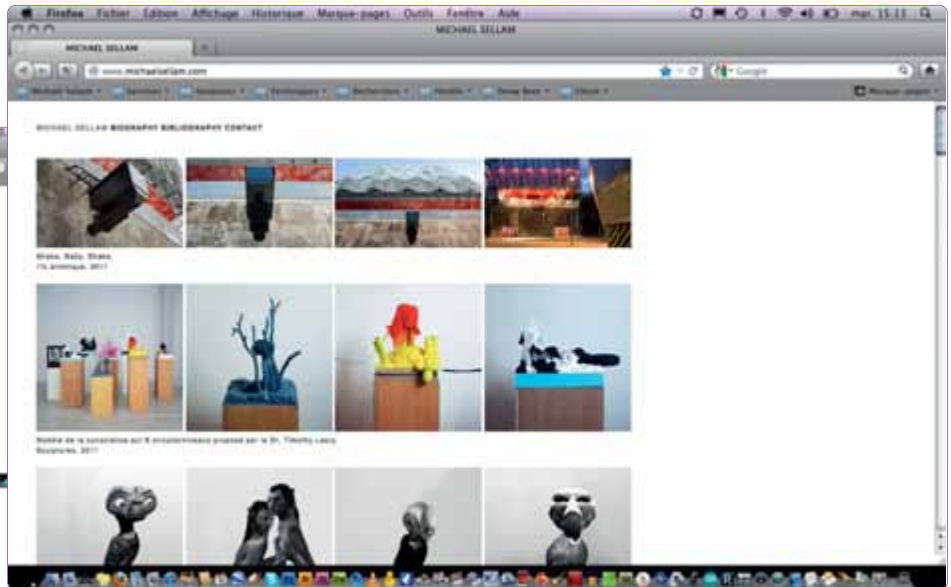
/// Ma pratique artistique consiste aujourd'hui principalement à jouer avec des formes, à les réunir, les confronter, les associer dans des dispositifs et des installations étranges, spectaculaires et comiques à la



composante sonore et musicale particulièrement importante et présente. De manière générale, une œuvre m'intéresse lorsqu'elle donne envie aux autres d'y répondre, de la prolonger, de continuer l'expérience. En ce sens, plusieurs de mes travaux se calent sur le rythme particulier d'Internet, ce sont des initiatives en cours, des prototypes et l'ensemble de mes recherches exemplifie une intention simple, faire très sérieusement de quelque chose qui ne l'est pas.

//// Questionner l'usage actuel d'Internet au regard de son archéologie ? Voilà qui pourrait résumer en une phrase courte et simple mes intentions pour les projets à venir. Je souhaite me concentrer sur un certain nombre de formes choisies qui caractérisent toutes notre usage contemporain d'Internet et des

nouvelles technologies. Les motifs dessinés par ces formes envahissent notre usage quotidien du réseau. Ces objets, peu ou très connus du grand public sont des motifs présents en filigranes des formes et contenus que nous contemplons et découvrons sur Internet. Ils nous guident et imposent un regard précis sur nos désirs et nos besoins. Ces patterns, constituent un langage, un vocabulaire de formes qui orientent et définissent notre propre perception. Dans une démarche aux croisements de l'art et de l'expérience scientifique, je souhaite me concentrer précisément sur ces formes pour en extraire une forme d'essence. Rendre visible, plus encore, ce qui l'est partout en soulevant la question : comment le folklore médiatique dirige nos modes de penser ?



////

- < <http://rhizome.org/profiles/michaelseLlam/> >
- < <http://michaelseLlam.free.fr/projects/Mothershipunion/index.html> >
- < <http://web.archive.org/web/20091027223039/> >
- < www.mygale.org/ >
- < <http://fr.wikipedia.org/wiki/Mygale> >
- < <http://musicclub.web.cern.ch/MusicClub/bands/cernettes/firstband.html> >
- < <http://Lebout.org/> >
- < <http://clubinternet.org> >
- < www.youtube.com/watch?v=-Pm3n5q8HZU >
- < www.youtube.com/watch?v=P00g3Y4sdu4 >
- < http://fr.wiktionary.org/wiki/what_the_fuck >
- < www.ubu.com/film/keLley.html >
- < www.ubu.com/sound/keLley.html >
- < www.LeLieuunique.com/arts_plastiques/safari/spaghetti.jpg >
- < www.youporn.com/watch/88415/hat/ >
- < www.youtube.com/michaelseLlam >
- < www.tate.org.uk/context-comment/video/charles-ray >
- < www.editions-aLlia.com/fr/Livre/420/Les-misceLlaneous-de-mr-schott >
- < www.vienna-rss.org/ >
- < www.vvork.com >
- < <http://remue.net/spip.php?article2257> >
- < http://a6.sphotos.ak.fbcdn.net/hphotos-ak-snc4/163413_479288597199_9445547199_5658562_838860?_n.jpg >
- < www.facebook.com/michaelseLlam >
- < www.amazon.com/Beer-Art-Philosophy-Drinking-Friends/dp/1891300172 >
- < www.elgoog.fr/ >

/ In 2005, I Graduated from Fresnoy – the National Contemporary Art Studio, I took part in the Invisible College. In 2003, I got my post-graduate diploma from the Arts University in Marseille, then in 2009 and 2010 I was invited as artist in residence at the Regional Arts School in Nantes. In June 2012, I finished my residence at La Box, at the Ecole Nationale Supérieure d'art de Bourges. Being part of the generation who's been integrating the use of computing and new technologies, I focus on combining these technical instruments with popular practices, in order to produce some monstrous and distorted aesthetic results.

// My projects are usually characterised by the idea of encounter. I started by painting intensively before starting to be interested in computing and the internet. Buying a computer allowed me to live with these technologies, to understand how they work and to incorporate them in my work; my understanding of the world, my social position, my way of working and

creating – they were all transformed and amplified. The access to the internet has also given me access to new communities and I now belong to a generation of artists for whom tools such as Google, Youtube, Myspace and Wikipédia are essential. Surfing on these pages and their content has become a daily practice fueling and motivating my work.

/// Nowadays, my art practice mainly consists in playing with artistic forms, to gather and confront them, to associate them within strange, spectacular and comic devices and installations, where the sound and musical component is particularly important and present. Generally, an artwork interests me because it makes others want to respond, to extend it, to continue the experiment. Thus, many of my artworks adjust to the pace of the internet, they are ongoing initiatives, prototypes, and all my research illustrates a simple intention, to do something which is not serious at all in a very serious way .

//// Questioning the current use of the internet in terms of its archeology -this could briefly summarize my intentions for future projects. I want to focus on a particular number of chosen artistic forms which characterise our contemporary use of the internet and new technologies. The patterns drawn by these forms invade our daily use of the network. These objects, more or less known by the public, are in fact, patterns/motives in watermarks of the forms and the contents which we contemplate and discover on the internet. They guide us and impose a precise outlook on our desires and our needs. These patterns constitute a language, a vocabulary of forms which direct and define our own perception. Being interested in the cross-fertilisation between artistic and scientific experiments, I precisely wish to focus on these forms, in order to extract their essence. My purpose is to make all of this visible, and even more, to raise the following question: how does the media razzmatazz influence our ways of thinking?

MILTOS MANETAS

http://manetas.com

/ Je suis un artiste plasticien né en Grèce. J'ai étudié l'art conceptuel à l'Académie de Brera, à Milan. Ma génération était focalisée sur "l'Esthétique Relationnelle", et quand Nicolas Bourriaud m'a invité à participer à son exposition *Manifeste de l'Esthétique Relationnelle* (*Traffic*, au CAPC de Bordeaux, 1996), j'ai apporté mon ordinateur portable au musée pour faire une performance.

À ce moment-là, cela faisait deux ans que je travaillais avec l'espace informatique à l'esprit. C'est-à-dire que je m'intéressais davantage à ce qui pouvait être réalisé dans l'espace virtuel de la page électronique qu'à ce qui se passait ou pourrait se passer dans l'espace réel des galeries et des musées. Pourtant, comme je m'intéressais aussi énormément à ce qui pouvait être dit (et peut encore l'être) exclusivement par le biais de la peinture, j'ai également apporté avec moi ma première huile sur toile (*Sad Tree*, 1995).

/// Émerveillé par le contraste entre l'ordinateur et la peinture, j'ai commencé à chercher des sujets à représenter autour de moi et j'ai finalement décidé de faire le portrait de mon ordinateur portable. J'ai commencé à le peindre vu de haut et fermé. Il ressemblait à une simple boîte grise et ces tableaux s'apparentaient à du Rothko. Ensuite, je l'ai peint ouvert mais ÉTEINT, face au mur et enfin avec son écran ALLUMÉ, face à moi. Dans le même temps, j'ai commencé à faire des portraits du premier appareil photo numérique (le *Quicktake 100* d'Apple), et plus tard je les ai peints ensemble comme s'il s'agissaient d'aristocrates New Age. Rapidement, j'ai peint des portraits de câbles, de périphériques et consoles de jeux vidéo, parfois associés à d'autres objets emblématiques de cette époque (comme des pantoufles Nike et des bottes Helmut Lang). J'inclusais parfois des gens en train de jouer avec ces objets. En peignant des contrôleurs de Nintendo et de Playstation,

j'ai remarqué que c'était la première fois qu'une machine nous tendait la main et j'ai décidé de la saisir et de commencer à avancer avec elle. En explorant les jeux vidéos (davantage comme un artiste qu'un joueur), j'ai commencé à rencontrer des personnages tels que Super Mario et Lara Croft : j'ai utilisé ces sujets pour mon travail photographique, mais aussi pour en faire les protagonistes de mes vidéos (ex : *Supermario Sleeping*, 1997).

À cette époque, les gens commençaient à bâtir des villes dans les nuages du monde virtuel et en collaboration avec un architecte, j'ai moi aussi commencé à construire la première ville d'artiste hébergée sur la plateforme Active Worlds (*Chelsea*, 1998-2000). Je gardais un atelier flottant dans cette ville, mais quelques années plus tard je l'ai déplacé dans Second Life. Quant à mon atelier du monde réel, je l'ai également déplacé à Los Angeles et c'est comme ça qu'*electronicOrphanage* (2000-2003) est né dans une vitrine située dans le quartier chinois de Los Angeles.

À *electronicOrphanage*, nous passions nos journées à parcourir le web à la recherche de toutes sortes de choses intéressantes. J'avais conçu cet endroit comme un site web installé dans la vie réelle et lié à ma quête comme une sorte de safari dans la nature sauvage numérique. C'est à *electronicOrphanage* que nous avons commencé à faire *Neen*, terme que j'ai commandé à la société de création de marques LEXICON. Faire "Neen" ne nécessitait aucune expérience ou CV liés à l'art, si bien que différents jeunes ont commencé à s'y mettre, quelques-uns ont même fini par adopter le rôle d'artiste. En 2002, j'ai convié tous les Neensters que je connaissais à l'anti-exposition en ligne *WhitneyBiennial.com...*

/// Depuis six ans, je travaille sur le concept d'"informatique existentielle" et l'idée des

"Mneems". Les Mneems sont un type mixte de créatures : en partie humains et en partie faits d'information. Richard Dawkins a déjà décrit les "mèmes" (des idées, des comportements ou des styles qui se propagent à partir d'une personne à l'intérieur d'une culture), mais les mèmes (comme les gens) existent dans une continuité temporelle (un certain style ou une idée peuvent être oubliés pendant un certain temps tout en existant toujours quelque part, enfouis dans la culture ou dans les livres).

Les Mneems, au contraire, sont des "créatures instantanées" : elles naissent spontanément, sorties de nulle part, chaque fois qu'une personne créative parvient à "activer" une certaine possibilité (quand, par exemple, un peintre commence à travailler sur les frontières de l'influence créée par l'œuvre d'un autre peintre). C'est ici que naît le Mneem, à la jonction d'un être humain et d'un ensemble d'informations et il disparaît lorsque cette association se termine. En 2009, j'ai fondé le Pavillon Internet de la Biennale de Venise. Pour le premier pavillon, j'ai travaillé avec un architecte suisse, sur l'idée de "l'excès de matériau" et j'ai aussi invité les membres de PirateBay à utiliser le pavillon comme l'Ambassade leur Piraterie. Après la Biennale, reprenant de la distance par rapport à Internet et au monde virtuel, j'ai commencé à prêter à nouveau attention au monde qui nous entoure.

/// À l'heure actuelle je peins avec un Blackberry et un pinceau de peintre, traçant de façon invisible un sujet que mon Blackberry enregistre en temps réel. Tout en essayant de créer un nouveau "Internet lent", diversifié, j'enseigne cette technique à quiconque est intéressé et, en même temps, j'effectue toujours une recherche en ligne de ce qui a capté mon intérêt dès le départ: la possibilité d'un désert.



MILTOS MANETAS
 artiste
 artist
 (GR)



////

- < <http://alberotriste.com> >
- < afterneen.com >
- < aftervideogames.com >
- < electronicorphanage.com >
- < existentialcomputing.com >
- < fourfortyfour.com >
- < iamgonnacopy.com >
- < jacksonpollack.org >
- < jesusswimming.com >
- < luciofontana.com >
- < maninthedark.com >
- < padiglioneinternet.com >
- < piracymanifesto.com >
- < supermariosleeping.com >

/I am a visual artist, born in Greece. I studied conceptual art at the Academy of Brera, in Milan. My generation was busy with "Relational Aesthetics" (1), and when Nicolas Bourriaud invited me to participate at his *Relational Aesthetics Manifesto Exhibition* (Traffic, CAPC Museum, Bordeaux, 1996), I brought my laptop to the Museum to do a performance.

At that point, I was working with the computer space in mind for two years already. That is to say, I was a lot more interested about what could be done in the virtual space of the "Electronic Page" (2) than about what was happening-or could happen- in the real space of galleries and Museums. Yet, as I was also very interested about what can be said still, exclusively with painting, I also brought with me my very first oil on canvas (*Sad Tree*, 1995).

// Amazed by the contrast between the computer and the painting, I started looking around for subjects to represent and finally I decided to portrait my laptop. I started doing this by paint it first from above while closed. It looked like a simple gray box and those paintings look a bit like Rothko's. Then I painted it opened but turned OFF; looking towards a wall and finally with its screen turned ON, looking at us. At the same time, I also started making portraits of the first digital camera, (*Quicktake 100* by Apple) and later I painted them together as if they were some kind of New Age aristocrats.

Soon I was painting portraits of cables, peripherals and video-game consoles, sometimes together with other emblematic objects of those days — such as Nike sleepers and Helmut Lang boots — sometimes with people who are playing with them. While painting these Nintendo and Playstation controllers, I noticed that it was the first time a machine was offering its hand to us and I decide to grab it and to start walking with it. Visiting videogames — more as an artist that a player — I start meeting such characters as SuperMario and Lara Croft: I turned these into subjects for my photographic work but also into protagonists of my videos (ex: *Supermario Sleeping*, 1997).

Those days, people started building cities into the clouds of virtual and together with an architect, I also started building the first art city hosted in a platform called Active Worlds (*Chelsea*, 1998-2000). I used to keep a floating studio in that city, but a few years later I moved it in SecondLife. As for my real-life studio, I moved it also to Los Angeles and that's how *electronicOrphanage* (2000-2003) was born in a storefront located in LA's Chinatown. At *electronicOrphanage*, we would spend our days roaming the web, looking for all kinds of interesting stuff. I thought of that place as a website installed in real life and about my quest as some kind of safari in the digital wilderness. It was at the *electronic-Orphanage* where we start doing Neen, a term I commissioned to the Branding company LEXICON. Doing "Neen" didn't require any art experience or curriculum so different young people start making it, a few of them finally assuming the role of artists. In 2002, I invited any Neensters I knew to the online anti-exhibition *WhitneyBiennial.com*.

/// The last six years, I am working over the concept of "Existential Computing" and the idea of "Mneems". Mneems are a mixed type of creatures: partly humans and partly information. Richard Dawkins has already described "memes" (ideas, behaviors or styles that spread from person to person within a culture) but Memes — like people — exists in a continuity of time (a certain style or idea can be forgotten for a while still it always exists somewhere, buried in culture or in books).

Mneems instead, are "instant creatures": they come into existence suddenly, out of nowhere. Whenever a creative person succeeds to "activate" a certain possibility-when for example a painter starts working on the borders of the influence created by the work of another painter. A Mneem is born right there, on the junction of a human with a body of information and disappears when this togetherness is over.

In 2009, I founded the "Internet Pavilion" for the *Venice Biennial*. For the first Pavilion, I worked together with a Swiss architect, on the idea of "excess material" and I also invited the crowd of the PirateBay to use the Pavilion as their Embassy of Piracy. After the Biennial, taking some distance now from the internet and the realm of Virtual, I start paying attention again to the world around us.

/// These days, I "paint" with a Blackberry and a painter's brush, tracing my subject in an invisible way that my Blackberry records in real-time. Trying to create a new, diverse "Slow Internet", I am teaching this technique to whomever is interested and at the same time, I am still looking online for what grabbed my interest in the first place: the possibility of a desert.

MINDAUGAS GAPŠEVIČIUS

www.triple-double-u.com



**Mindaugas
Gapševičius**
artiste, curateur,
chercheur
artist, curator,
researcher
(LT)

/ Avant de répondre à la question de savoir qui je suis, je préfère commencer par énoncer ce qui m'intéresse et les idées que je transmets. Depuis que j'ai commencé à travailler avec les ordinateurs et Internet, j'imagine une machine à calculer qui irait au-delà du simple outil nous aidant à résoudre des problèmes plus vite et avec plus de précision. J'ai toujours considéré la machine à calculer comme un partenaire, un organisme vivant, qui tout en exécutant des tâches en temps réel pourrait un jour remplacer l'être humain.

Une telle vision m'a mené à des projets qui soulèvent la question de la paternité, dans laquelle la machine devient auteur à la place de l'homme. Par exemple, en tant qu'artiste et être humain je suis exclu de mes œuvres, *Mailia* (qui consiste à répondre aux emails de ma messagerie) ou *carpet/??s* (qui génère des motifs visuels issus de contenu trouvé sur Internet).

Ici, la machine parle à ma place.

Le dernier grand projet que j'ai entamé, il y a quelques années, est une recherche approfondie sur les systèmes artificiels évolutifs. Mon but est de construire un environnement P2P qui pourrait "vivre" par lui-même en utilisant des données existantes sur Internet pour des analyses et des (re)productions.

Les projets ci-dessus mentionnés peuvent paraître utopiques, voire ironiques, parce que personne n'oserait s'imaginer devenir le complément d'un ordinateur. Si l'on se place du point de vue de mon travail, on pourrait me percevoir comme un cyborg ou quelque chose s'en approchant.

// Si je tente de réfléchir aux pratiques artistiques de ces 15 dernières années, je peux dire qu'Internet a engendré une révolution en abrogeant les frontières entre les arts, les sciences et le quotidien. Pouvoir publier son propre contenu en temps réel en se passant de tous les curateurs, les censeurs, les rédacteurs en chef et les éditeurs, c'est déjà beaucoup. Nous vivons dans une ère de changement en termes d'interaction sociale. Si je pense aux activités du réseau, la gamme variée de formes, d'idées et de comportements expérimentés revêtaient la même importance. Si les projets de net.art de la fin des années 90 étaient en majorité liés à des solutions techniques et esthétiques (JODI, Alexey Shulgin, Arcangel), le début du millénaire a vu naître les concepts de données et d'activisme politique (Hans Bernhard aka übermorgen, RYBN, The Yes Men) et, récemment, les activités d'un réseau épuisé par une variété de projets de Web 2.0 (vwork : nous faisons de l'argent pas de l'art). Internet (ou pour être plus précis les machines inter-réseau), s'est affirmé en tant qu'outil aux côtés de formes d'arts traditionnels comme la vidéo ou la performance.

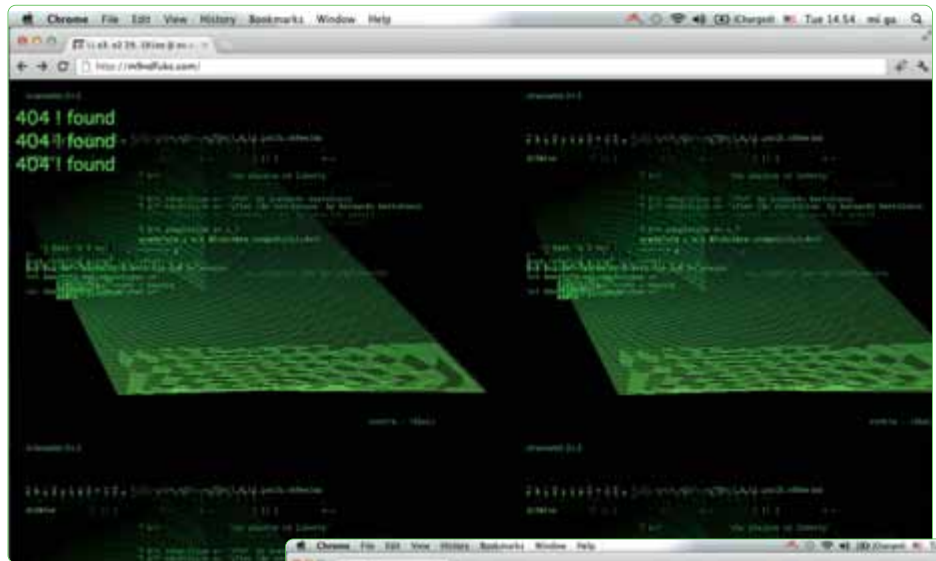
Dans l'ensemble, il est impressionnant de voir à quel point Internet a pu rassembler les gens et à quelle vitesse les idées ont pu se propager. *Vote-Auction*, *Etoy* ou *The Suicide Machine* ont attiré non seulement des artistes mais aussi des entreprises et des institutions étatiques. À travers de tels projets, l'art a repris sa place dans nos vies; y compris dans la politique, l'économie et l'interaction sociale. Depuis l'utilisation d'Internet par le grand public, l'esthétique

des cubes noirs ou blancs au sein de l'art semble quelque peu dépassée.

/// Avant toute chose, je vois Internet comme un lieu où l'on échange des idées, des expériences et des contenus. Cette attitude façonne naturellement mes points de vues politiques, artistiques et philosophiques, là où l'idéologie néolibérale basée sur "le mécanisme des prix" n'est plus prépondérante. Partager des contenus ou travailler en collaboration avec d'autres, y compris dans son propre intérêt peut mener à une situation inattendue.

//// Rêver est toujours un grand plaisir. À l'avenir, Internet sera assurément un territoire digne d'exploration. On lui donnera peut-être un autre nom lorsqu'il fusionnera naturellement avec les corps humains. On pourrait l'appeler "réseautage" ou "réseautage social". Le réseau deviendra plus puissant en tant que cerveau unique. Imaginez seulement pouvoir lire les données de votre partenaire, suivre son raisonnement en temps réel ou télécharger des algorithmes fraîchement compilés directement dans votre corps !

Chaque personne deviendra l'extension d'une autre, tout comme un bâton devient l'extension d'une main lorsqu'il s'agit d'atteindre une pomme dans un arbre. Ou encore, pour paraphraser Marshal McLuhan, le média deviendra notre partenaire. Les artistes pourraient vouloir explorer les voies des flux de données ou essayer de soulever plus souvent les questions de l'étiquette, de la vie privée et du piratage.



////

```

ar be t
pl se t
ctrl-space.c3.hun ec
ar in r dt hn
xs4all.nl/-leege .p hn
. - dor a
or p sero.org
g ea om gj t
u k ec n2
. emptywebsite.com
co .com t
asc-o.com o
exonemo.com r r
triple-double-u.com g g
l
t

```



// Before answering the question of who I am, it is probably better to start with what interests me the most and what ideas I communicate. Since I started to work with computers and the internet, I was always thinking of a calculating machine being more than a tool, which helps solving tasks faster and more precisely. I saw calculating machine as a partner, as a living organism, who along processing tasks in real time, could evolve replacing in the future human being. Such a vision lead me towards projects which raise up a question of authorship, where the author is a machine instead of a usual human. For example *Mailia* was a project answering emails coming to my mailbox. Or *carpet/?s* which generates visual patterns from content found in the internet. As an artist and at the same time as a human being in these projects I am excluded. Machine speaks here instead of me. My last big project I started few years ago is a further research into artificial evolving systems. My aim is to build a P2P environment which could "live" on itself while using existing data on the internet for further analysis and (re)production. The mentioned projects might be seen utopian and ironic, because no-one would even dare thinking of being a supplement to a computer. From a perspective of my work one could define me though as being a cyborg or at least approaching such a state.

// If I would try to reflect upon the past 15 years within art practices, I could say that the internet made a revolution erasing borders between arts, sciences and daily lives. Being able to publish own content in real time, avoiding curators, censors, editors and publishers is a lot. We live in the time of changes in terms of social interaction. If I would think of net based activities, the range of experienced variety of forms, ideas and attitudes was similarly broad. If within the net based projects the end of 90s was in most cases linked to technical solutions and aesthetics (JODI, Alexey Shulgin, Arcangel), the beginning of the millennium brought data mining concepts and political activism (Hans Bernhard aka übermorgen, RYBN, The Yes Men) and the recent net based activities exhausted with a variety of Web 2.0 proposals (vork, we make money not art). The internet, or to be more precise internetworking machines, as a tool became established along traditional art forms, such as video or performance. Overall it is impressive how the internet could consolidate people and how fast ideas could spread around. *Vote-Auction*, *Etoy* or *The Suicide Machine* attracted not only artists, but also corporations and state institutions. With these projects art again became an integral part of our lives, including politics, economics and social interaction. Since appearance of public internet,

white or black cube aesthetics within arts look pretty much outdated.

// First of all I see the internet as a place for sharing ideas, experience and content. This attitude naturally shapes my political, artistic or philosophical views where neoliberal ideology based on "price mechanism" isn't taking the first place any more. Sharing content or working in collaboration with others even for the sake of its own sake could lead to something unexpected.

//// To dream is always a big pleasure. In the future Internet will be definitely a territory to explore. It might be just called differently as it will naturally merge into human bodies. Let's call it networking. Social networking. The network will become more powerful as a single brain. Just imagine reading the database of your partner, following his thinking in real time or imagine uploading freshly compiled algorithm straight into his body! Every person will become an extension of another person just like a stick becomes an extension of hand reaching for an apple in some tree. Or paraphrasing Marshal McLuhan, medium will become your partner. "Artists" might be keen exploring the ways of data flow or might try raising more often questions of etiquette, privacy and hacking.

NICOLAS MALEVÉ

www.constantvzw.org



NICOLAS MALEVÉ
 artiste, programmeur
 & activiste
 artist, programmer
 & activist
 [BE]

J'ai commencé à suivre de près l'évolution d'Internet lorsque j'ai rejoint l'association Constant pour les Arts et Media à Bruxelles en 1998. En cette période, le succès de masse du logiciel de téléchargement Napster donna lieu aux premières tentatives de répression à grande échelle du partage en réseau. Quand la Recording Industry Association of America (RIAA) obtint la fermeture du service en 2001, sa victoire ne fut pas seulement d'ordre légal. Elle se gagna aussi sur le terrain de la communication. Les rôles étaient distribués : les artistes étaient des victimes d'internautes sans scrupules, les geeks des voyous et les représentants de l'industrie du divertissement les protecteurs des artistes. Cette rhétorique à sens unique se révéla très puissante et par la suite allait servir à justifier des politiques de contrôle du réseau de plus en plus drastiques.

Pourtant l'amalgame "artistes = victimes de l'Internet" ne correspondait pas à la réalité de nombreux artistes. Inspirés par les activistes du logiciel libre, une série de créateurs, distributeurs se regroupaient autour de nouvelles licences qui, loin d'interdire la copie, l'encourageaient. En diffusant leurs œuvres sous la licence art libre ou des variantes des Creative Commons, de nombreux créateurs utilisaient le réseau comme une plate-forme de collaboration. Refusant de reconnaître cette dimension positive pour la création, tant les défenseurs des intérêts des majors que les législateurs poursuivirent des projets de contrôle de plus en plus ambitieux. Plus question de se limiter à fermer un site et à demander au coup par coup les adresses IP des utilisateurs aux fournisseurs d'accès. Avec la vague de projets de contrôles nationaux comme l'Hadopi en France ou le 3 Strikes en Angleterre, il s'agit d'une surveillance

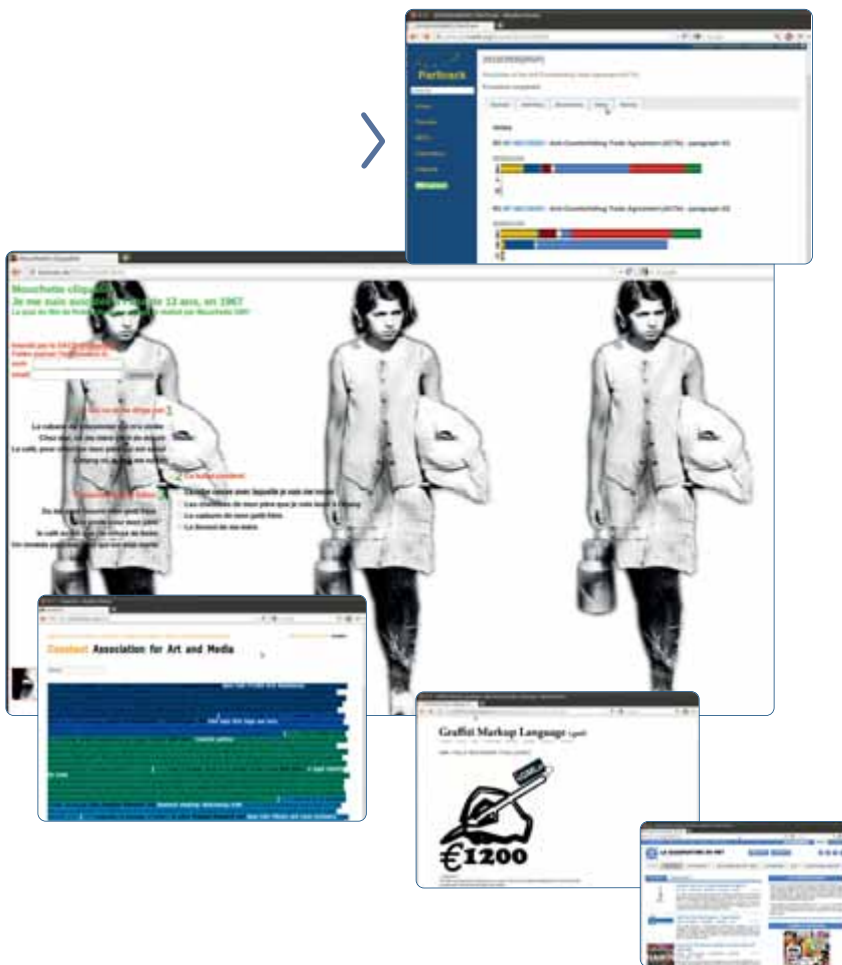
active du comportement des utilisateurs de la part des industries du divertissement relayée par les fournisseurs d'accès qui effectuent la punition.

// L'évolution de la forme de ces systèmes s'explique en grande partie par le coût que représente ce contrôle à grande échelle. En effet, pour les sociétés de gestion de droit, tenter procès après procès se révèle cher. Pour cette raison, elles obtinrent des États qu'ils facilitent cette politique agressive en assouplissant la procédure judiciaire, voire en l'automatisant. Et les États eux-mêmes se tournèrent vers les entreprises de télécom pour financer l'opération. En Europe particulièrement, c'est une histoire de famille. Les sociétés de gestion de droit ont souvent hérité d'un monopole d'État et les télécoms sont des entreprises la plupart du temps dénationalisées avec lesquels les états continuent à entretenir des rapports de grande proximité.

/// Mieux encore, le fournisseur d'accès serait bien placé pour faire plus qu'un envoi de mails ou couper des connections. Il pourrait effectuer un filtrage à la source et bloquer les "mauvais" internautes. On voit donc comment chacun trouverait son compte dans un scénario catastrophe. Les sociétés de gestion collective se déchargent d'une partie du coût de la chasse à l'utilisateur. L'État bénéficie d'un système de surveillance qui peut s'étendre à des comportements "subversifs" bien éloignés de la copie illégale. Et, pour service rendu, les fournisseurs d'accès peuvent utiliser la technologie de filtrage pour favoriser leurs intérêts commerciaux : selon que son client visite un site partenaire (s'il a un partenariat avec iTunes pour la distribution de mp3s) ou concurrent (Skype qui fournit des services de télépho-

nie gratuite ou un protocole peer-to-peer considéré comme concurrent de iTunes), le fournisseur est en mesure de lui offrir une connexion de haute qualité ou dégradée voire nulle.

/// Pour l'instant, heureusement, la mise en place concrète de tels systèmes reste partielle et présente de nombreuses lacunes. La tendance globale néanmoins reste inquiétante et les progrès de cette technologie font froid dans le dos surtout quand on la voit, vendue par les entreprises occidentales à des régimes dictatoriaux, déployée dans toute sa crudité. On peut donc observer une continuité du mouvement qui va du blocage de Napster à un filtrage généralisé. Un obstacle majeur à son implantation à un niveau international est qu'il n'existe pas de cadre législatif commun pour les différents pays. Les pays promoteurs de la surveillance des utilisateurs comme la France ou l'Angleterre essaient à de nombreux niveaux de pousser à l'adoption de conventions ou d'accords qui forceraient les pays réticents à adopter leurs techniques. En ce sens, la victoire remportée par les opposants à l'ACTA, l'accord anti-contrefaçon qui tentait d'officialiser la collaboration des fournisseurs d'accès avec les sociétés de gestion sous le regard bienveillant des états est encourageante. Une mobilisation de citoyens soucieux de leur liberté de communication, d'artistes de la propriété intellectuelle et d'artistes qui refusent de cautionner des mesures faites pour soi-disant protéger le fruit de leur travail a donné un signal clair : si l'on veut pouvoir imaginer un futur pour Internet, il faudra se battre pour garder les conditions légales qui lui permettront de se développer.



////

- < <http://gorgomancy.net/intro.html> >
- < <http://aporee.org/equator/> >
- < <http://web.archive.org/web/20000226133629/> >
- < <http://artlibre.org/> >
- < <http://creativecommons.org/choose/> >
- < <http://web.archive.org/web/20000123071414/> >
- < <http://mouchette.org/> >
- < http://copycult.constantvzw.org/home/List_mirrors.php >
- < <http://mirror.constantvzw.org/filmxx/> >
- < <http://boisset.de/filmxx/> >
- < <http://subnote.net/filmxx/> >
- < www.autistici.org/zenmai23/trenitalia/ >
- < www.geostrategie.com/cogit_content/a_Lire_voir/WoLFowitzrc-Lame265.000euro.shtml >
- < www.stormy-weather.be/slides/atlac3.html >
- < www.bxlug.be/ >
- < www.debian.org/ >
- < www.fsf.org/ >
- < <http://osp.constantvzw.org/> >
- < <http://liwoli.at/> >
- < <http://ffffff.at/> >
- < www.forkable.eu/ >
- < <http://goto10.org/> >
- < <http://pzwart.wdka.nl/networked-media/> >
- < <http://medialab-prado.es/> >
- < http://labtoLab.org/labtoLab/wiki/index.php/Acta_expression_of_concern >
< <http://www.laquadrature.net/> >
- < <http://ffil.org/> >
- < <http://parltrack.euwiki.org/> >
- < euwiki.org/Pippilongstrings >
- < <http://pippi.euwiki.org/pippies> >

/I started following the development of the internet more closely when I joined the organization Constant for Arts and Media in Brussels in 1998. At that time, the massive success of the downloading software Napster had given rise to the first large-scale attempts to repress online sharing. When the Recording Industry Association of America (RIAA) managed to have Napster shut down in 2001, its victory was not just legal. RIAA also won on the playing field of communications. The roles were assigned: artists were victims of unscrupulous Netizens; geeks were delinquents; entertainment industry representatives were protectors of artists. Thereafter, this one-way rhetoric proved to be very powerful, as it was used to justify increasingly drastic policies of online monitoring. Yet the equation "artists = victims of the internet" hardly described the reality of many artists. Inspired by activists for free software, a series of creators and distributors came together around new licenses which, instead of prohibiting copies, encouraged them. By distributing their works under free art or Creative Commons licenses, many artists were using the internet as a platform for collaboration. Refusing to recognize this positive dimension for creativity, both legislators and those defending the interests of the majors pursued ever more ambitious projects to control online activity. It was no longer a question of simply closing a site and demanding users' IP addresses from the service providers. With national Internet monitoring policies such as Hadopi in France or 3 Strikes in the UK, this control became active surveillance of user behavior by the entertainment industries, relayed by service providers that administered the punishment.

// The formal evolution of these systems can be explained by the cost of this large-scale monitoring. Indeed, for law management firms, initiating trial after trial is expensive. For this reason, they convinced the government to facilitate their aggressive policies by relaxing, and in some cases even automating, judicial proceedings. Governments in turn relied on telecom companies to finance the operation. In Europe in particular, it's all in the family. Law management firms have often inherited a national monopoly, and telecoms are mostly denationalized companies which maintain a close relationship with the government.

/// Better yet, service providers would be in an ideal position to do more than just send e-mails or cut off access. They could filter traffic at the source to block the "bad" users. It's easy to see how each player could get something out of the worst-case scenario. Collective management firms already pass on part of the cost of chasing down users. The government benefits from a surveillance system which can extend to "subversive" behavior that is quite distant from illegal downloading. In return, service providers can use filtering technology to promote their own commercial interests: according to whether a client visits a partner's site (for example, iTunes for music downloads) or a competitor's site (Skype, which offers a free chat service or a peer-to-peer protocol that is considered a rival to iTunes), the service provider could offer the client either a high-bandwidth quality connection or a slow one, or none at all.

//// For now, fortunately, the actual implementation of such systems remains incomplete, with many shortcomings. The global trend is nonetheless disturbing, and its technological progress is chilling, especially when we see it sold by Western countries to dictatorial regimes to be deployed in all its crudeness. We can thus observe the logical progression from blocking Napster to general filtering. A major obstacle to implementing this technology on an international scale is that there exists no common legislation among various countries. Those in favor of user surveillance, like France and the UK, have tried to pass conventions or agreements on many levels which would force the hand of countries that are reticent to adopt their techniques. In this sense, the victory of the opponents of ACTA, the anti-piracy agreement which attempted to officialize the collaboration between service providers and law firms under the benevolent gaze of governments, is encouraging. The mobilization of citizens who are concerned about their freedom of communication, of activists for intellectual property, of artists who refuse to support measures that are supposedly made to protect the fruits of their labor, has given a clear signal: in order to conceive of a future for the internet, we will need to fight to preserve the legal conditions that allow it to develop.

PAULA PERISSINOTTO

<http://filefestival.org>



PAULA PERISSINOTTO
Ingénieure culturelle numérique
digital cultural engineering
(BR)

// Avec une formation dans le domaine des arts visuels et l'accent mis sur la relation entre l'art et la technologie, depuis les milieu des années 90 je cherche à comprendre comment le monde numérique a transformé notre gamme d'outils de création dans divers domaines artistiques (musique, danse, arts visuels, performances, etc.). Je travaille actuellement comme ingénieur culturel et essaie de créer des systèmes pour animer et promouvoir les productions esthétiques réalisées à partir d'outils numériques. La relation pratique à l'outil numérique a débuté par l'accès à Internet.

// Au Brésil, l'Internet haut débit est disponible depuis la fin des années 90. À cette époque, on s'est rendu compte qu'un nouveau potentiel de production artistique et de communication relationnelle s'ouvrait à nous. En 2000, Ricardo Barreto et moi-même avons lancé le projet *FILE Electronic Language International*, qui rassemble des œuvres d'art produites spécifiquement pour Internet. Pour la première édition, nous avons rassemblé 70 productions artistiques de plus de 23 pays. Il s'agissait d'une étape importante qui nous a permis de prendre conscience du potentiel que nous avions à portée de main, non seulement par l'accès à la production artistique, mais aussi par le début d'une relation en réseau avec des gens qui recherchaient la même approche esthétique. Maintenant, *FILE* a 13 ans et a beaucoup changé en termes de production artistique d'Internet.

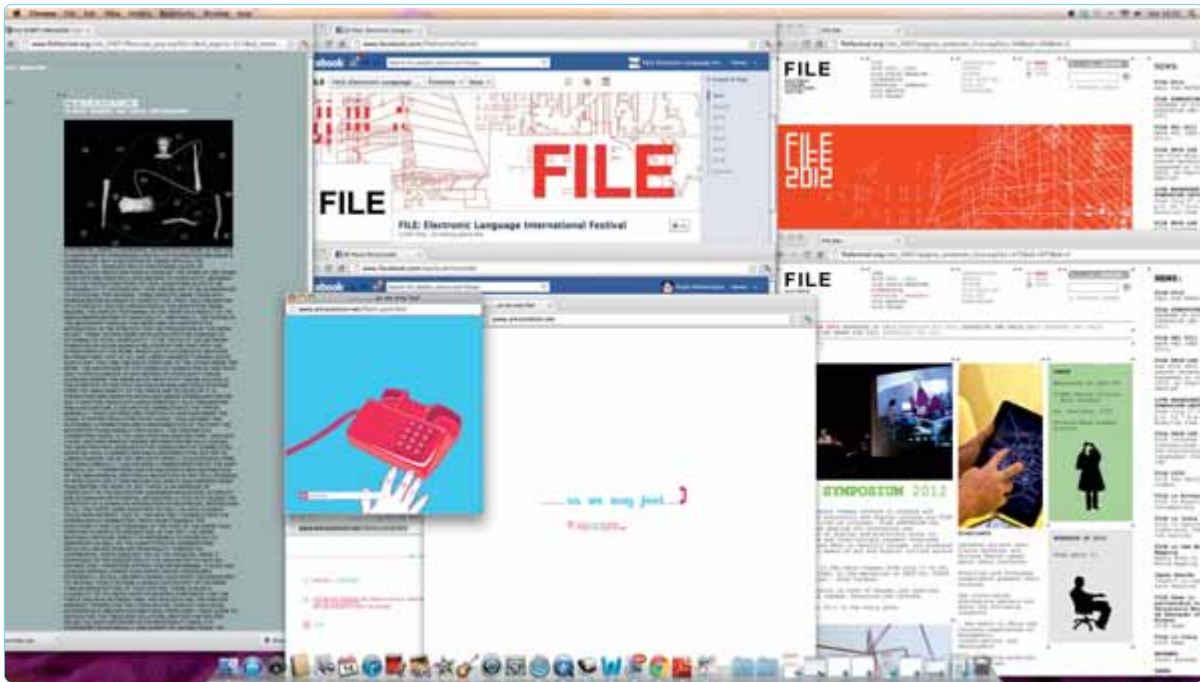
/// La mise en avant de la création esthétique ne porte pas nécessairement sur Internet car la technologie s'est imposée dans de nombreux autres domaines (comme la robotique, l'intelligence artificielle, Arduino, les logiciels, le matériel etc.). Internet est devenu une vaste source de référence qui couvre tout, de la recherche de produits de consommation courante jusqu'à une recherche scientifique élaborée. Quand on pense à l'art et à la technologie d'aujourd'hui, l'accent n'est plus mis sur Internet comme il l'était en l'an 2000. La production esthétique par le biais d'outils numériques est une évolution constante qui nécessite que les artistes s'engagent dans cette relation complexe.

Ceci ne diminue en rien l'importance d'Internet et ayant passé une cinquantaine d'années à essayer de comprendre la vie, je peux dire qu'Internet a radicalement changé la mienne. À la différence de la jeune génération qui est née avec Internet, je garde clairement à l'esprit la différence entre une société avec et sans Internet. Depuis l'an 2000, ma vie est entrée dans un processus de connexion globale qui a tout changé autour d'elle. Un réseau professionnel international complexe se construit depuis lors.

Le potentiel d'une vie sur le réseau peut générer une certaine complexité et une imprévisibilité du comportement humain, les proportions de l'existence ont indubitablement changé. Depuis cette époque, la relation entre l'espace et le temps a acquis

une autre dimension, les distances ont incroyablement rétréci et la mobilité de l'information a engendré une augmentation de la productivité. Il est à noter que parfois nous donnons la priorité à ce qui est éloigné alors que nous sommes connectés, ignorant en quelque sorte ce qui se trouve au plus près de nous et qui est potentiellement tout aussi important. Parfois, l'information provenant du lointain peut détruire un moment crucial autour de nous. Il ne fait aucun doute qu'Internet est l'invention la plus démocratique et innovante que j'ai connue dans ma vie, mais à coup sûr sa relation à l'accès à la connexion devrait être une équation mathématique visant à l'équilibre juste du vécu en ligne et hors ligne.

/// Il est aisé d'imaginer qu'à l'avenir Internet sera un territoire passionnant à explorer, simplement de par son inhérence au contexte technologique. Sa transformation constante et la transformation elle-même (bonne ou mauvaise) aiguisent notre conscience, nous l'explorons par-dessus tout pour en saisir la complexité. Une fois la complexité d'une certaine transformation élucidée, cette dernière peut devenir un espace propice à la création. Il est difficile de savoir avec certitude si des mutations artistiques plus intéressantes sont amenées à se produire dans le monde physique, mais je suis à peu près sûre que les univers physiques et virtuels sont davantage susceptibles de muter, se fondre et fusionner que d'entrer en collision.



////

nowadays:

- < <http://highlike.org/facebook.com> >
- < <http://pinterest.com/all/?category=art> >
- < <http://pinterest.com/all/?category=architecture> >
- < www.designboom.com >
- < <http://alceshao.tumblr.com> >
- < www.artransition.net >

always:

- < www.google.com >
- < <http://translate.google.com.br> >
- < [youtube.com vimeo.com](http://youtube.com/vimeo.com) >

archive:

- Arcangel Constantini: < www.unosunosunosceros.com/ >
- Shane Cooper: < www.shanecooper.com/ >
- Igor Strömayer: < <http://expunction.wordpress.com/2011/06/12/33-revolution/> >
- Marina Zerbarini: < www.marina-zerbarini.com.ar/sitezerbarini.html >
- Paul Vanouse & Group: < www.walkerart.org/gallery9/dasc/vanouse/g9_cfe_right.html >
- PixelJam: < www.pixeljam.com/ >
- Tomoaki Suzudo: < <http://www.001.upp.so-net.ne.jp/suzudo/personal.html> >
- Ursula Hentschläger: < www.zeit.genossen.com/binaryart/site/ >
- Ricardo Barreto: < www.satmundi.net/ >

File:

- < www.file.org.br >
- < www.fileprik.lux.org >
- < www.hipersonica.org >
- < www.filepai.org >

// With a background in the area of visual arts and emphasis on the relationship between art and technology, since the mid-90s I have been seeking to understand how the digital world transformed the range of choice of design tools in various areas of the arts (music, dance, visual arts, performances, etc.). I currently work as a cultural engineer trying to create systems to stimulate and promote the aesthetic productions done with digital tools. The practical relationship with digital tools started with the internet access.

// In Brazil, broadband Internet became available in the late 90's. At this point it was realized that there existed a new potential of artistic production and communication relationship. In 2000, Ricardo Barreto and I launched the *FILE Electronic Language International* proposal, which aimed to bring together the works of art, produced specifically for the internet. In this first edition we brought together 70 artistic productions from over 23 countries. It was a milestone, because we realized the potential that we had on hand, not only for the access to the artistic production, but the beginning of a networked relationship with people who were seeking the same aesthetic approach. Now *FILE* is 13 years old and much has changed in terms of Internet artistic production.

/// The emphasis of aesthetic creation is not necessarily on the internet since technology has dominated many areas (robotics, artificial intelligence, Arduino, software, hardware and so on). The internet has become a great reference that covers everything from a banal product search for consumption to a sophisticated scientific research. When one thinks of art and technology today the emphasis is no longer the internet anymore as it was in the year 2000. The aesthetic production made out of digital tools is a constant change which requires artists to be committed to this complex relationship. This does not diminish the importance of the internet, as from my almost 50 years old of trying to understand life, the internet has changed mine completely. Unlike the young generation born with the internet; I have a clear in mind about what is living in a society with and without the internet. Since the year 2000, my life started a global connection, which changed everything around it. A complex international professional network has been build since. The potential of a life on the network can generate a certain complexity and unpredictability of human behavior, life has certainly acquired other proportions. Since then the relationship of space and time gained another dimension, distances incredibly shrunk and the mobility of information may have imposed an

increased productivity. It is worth noticing that sometimes we end up giving priority to what is distant whilst being connected, somehow ignoring what we have close to us, which can be as crucial. Sometimes information coming from faraway can destroy an important moment near us. I have no doubt that the internet is the most democratic and innovative invention that I have experienced in my lifetime, but for sure the relationship of accessible connection to it should be a mathematical equation for the right balance between being online and being offline.

//// It is not so hard to imagine the future with the internet as an interesting territory to explore just because it is inherent to this technological background. Its constant transformation and transformation itself (good or bad) is something that makes you be aware, you most explore it to understand its complexity. Once you understand what the complexity of a certain transformation is, this can become a fertile space for creation. It is difficult to confirm if this will produce more interesting artistic mutations in the physical world but I am pretty sure that physical and the virtual world are more likely to mutate, merge and fuse than to collide.

PEDRO SOLER

http://root.ps

// Je suis Pedro Soler. Je trace et je retrace, entre curateur, écrivain, organisateur, voyageur, créateur & MC.

// Nous avons découvert un médium. De quelques pages de html nous sommes passés à des immenses multinationales de l'information, au "big data", au noosphère (*). Certains disent que l'Internet est le faux noosphère — que pour le vrai nous n'avons besoin d'aucune machine : l'Internet c'est toi, c'est Gaia. Comment serait la communication entre des planètes, étoiles, je veux dire, entre elles ?

Le réseau est essentiel à une vie durable dans le milieu rural. Non seulement du point de vue économique, mais également éducatif & communicatif. Une nouvelle forme émerge — les hackers jardiniers. Comme disait Hakim Bey "où sont mes patates ?" Le réseau devient la terre, immanent. (*)

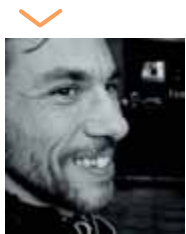
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Noosph%C3%A8re>

/// Je sens que le web n'est qu'une sous-section de ce grand être communicant que nous sommes. Je prévois que le plus intéressant sera le devenir d'immanence qu'annonce la biologie comme champs d'investigation privilégiée.

//// Quand un aborigène souhaite appeler à l'aide ou envoyer quelque autre message à un autre membre de sa tribu, il attire d'abord son attention par un signal de fumée. M. Uninpon explique : «L'homme qui voit le signal de fumée, s'efforce alors de faire une chose très difficile : vider son esprit de toute pensée et de devenir pleinement réceptif aux messages qui lui sont adressés. L'homme qui a émis signal de fumée concentre alors ses pensées sur le

message désiré et bientôt il est reçu et retransmis au reste de la tribu. La nuit, lorsqu'un signal de fumée ne peut être vu, l'aborigène attend jusqu'à ce que la personne avec qui il souhaite communiquer ait perdu conscience dans le sommeil. Son subconscient, qui est alors tout à fait réveillé, peut recevoir le message. 06.08.1931. The Argus, Melbourne.

<http://trove.nla.gov.au/ndp/del/article/4400765>



PEDRO SOLER
expert
expert
(ES)





////

- < www.astro.com/ >
- < <http://mono.org/?static=connect> >
- < <http://cuttlefish.net/oscilate/hia/discography.html> >
- < www.FontFont.com/ >
- < <http://www.wwwwwwww.jodi.org/> >
- < www.0f0003.com/ >
- < <http://root.ps/fiftyfifty/ffmedia/history01.html> >
- < www.m9ndfukc.org/ >
- < www.ljudmila.org/ >
- < <http://asciidyne.org/> >
- < www.010010110101101.org/blog/ >
- < http://bootsquad.com/old_site/nato/nato02.html >
- < <http://hackitectura.net/blog/> >
- < <http://giss.tv/> >
- < <http://golLum.artefacte.org/tss/> >
- < www.minipimer.tv/ >
- < <http://Laquimerarosa.blogspot.com/> >
- < <http://didascalie.net/tiki-index.php> >
- < <http://code.sat.qc.ca/trac/scenic> >
- < http://adrianplatts.com/webcam/index_fr.html >
- < www.flickr.com/photos/ramyraoof/5814392791/sizes/L/in/photostream/ >
- < www.livestream.com/ >
- < www.anfucultura.cl/anfucultura.php/noticia/show/id/183 >
- < www.rtve.es/noticias/20110201/impactante-respuesta-tecnologica-bloqueo-internet-egipto/400140.shtml >
- < <http://100radiostation.com/> >
- < <http://desrealitat.blogspot.com/> >
- < <http://harassmap.org/> >
- < <http://detektors.org/?cat=4> >
- < <http://ganzeer.com/cairostreetart/index.html> >
- < <http://trendsmap.com/topic/%23spanishrevolution> >
- < <http://acampadabcn.wordpress.com/> >
- < www.thedailybeast.com/blogs-and-stories/2011-05-28/Libyas-explosive-music-revolution-ibn-thait-and-more/ >
- < <http://metiendoruído.com/2012/09/eL-buen-vivir-como-eL-otro-mundo-posible/> >

/ I am Pedro Soler. I move back and forth between being a curator, a writer, a curator, a traveller, a creator and an M.C.

// We found a medium. From a few html pages we went to huge multinational information, to "big data", to the noosphere (*). Some say that the internet is the fake noosphere – that in reality we do not need any machine, that YOU are the internet, that GAIA is the internet. What would communication entail between planets and stars?
 The network is essential to a sustainable living in rural areas. Not only economically but also from an educational & communicative point of view. A new form emerges – gardeners-hackers. As Hakim Bey said "where are my potatoes?" The network is becoming the Earth, immanent.
 (*) [Http://fr.wikipedia.org/wiki/Noosph%C3%A8re](http://fr.wikipedia.org/wiki/Noosph%C3%A8re)

/// I feel that the web merely is a sub-section of the great communicating being we are as a whole. I expect the most interesting element will be by the future immanence foreseen by biology as fields of privileged investigation.

//// When an aborigine wishes to appeal for help or to send any other message to another member of his tribe he first attracts attention by a smoke signal. said Mr. Uninpon ' The man who sees the smoke signal then strives to do a very difficult thing - to clear his mind of every thought and so to become fully receptive to messages sent to him. The man who made the smoke signal then concentrates his thoughts on the desired message and soon it is received and re-transmitted to the rest of the tribe. At night when a smoke signal would not be seen the aboriginal waits until the person he wants to communicate with will most likely have lost consciousness in sleep. His subconscious mind is then fully awake and it will receive the message.
 06.08.1931 The Argus, Melbourne.
<http://trove.nla.gov.au/ndp/del/article/4400765>

PER PLATOU

www.perplatou.net



PER PLATOU
 artiste, curateur
 artist, curator
 (NO)

/ Je suis un artiste et curateur basé à Oslo. J'ai étudié la théorie des médias, la criminologie, l'histoire des idées, et le cinéma/théâtre à Oslo et à Londres. J'ai participé à des radios libres, à des fanzines et à différents médias alternatifs. En 1989, j'ai fondé dBUT, à la fois société de distribution, maison de disques et agence de production alternative.

Dès 1994, j'ai réalisé des projets axés sur l'échange de sons et la performance en direct sur Internet - le plus souvent en collaboration avec Ulf Knudsen (alias Nood) et/ou avec la chorégraphe et artiste Amanda Steggell sous le nom collectif de Motherboard.

En tant que curateur, j'ai souvent mis l'accent sur l'échec artistique et technologique, par exemple, à travers des expositions et des colloques tels que *Glitch*, *Reality Check*, *Hot Wired Live Art* et *Written in Stone - a net.art Archaeology*.

Je travaille actuellement sur des installations acoustiques solos et du son pour le théâtre, principalement au sein du groupe Verk Productions. Depuis 2007, je dirige PNEK (réseau de production pour les arts électroniques), et je suis en train de mettre en place une vaste archive d'art vidéo en open source en Norvège.

// Ce qui m'a toujours intéressé, c'est la résistance inhérente à un support technologique donné à un moment donné. J'ai eu la chance d'aller sur Internet avant qu'il ne devienne trop lisse. Vers 1994, nous utilisions tous des modems 14.4k et tout était super leeeennnnt... (il m'a fallu environ trois jours et trois nuits de travail acharné pour trouver, télécharger, décoder et écouter mon premier fichier son : le son d'une pendule à coucou !)

Auparavant, l'ordinateur était essentiellement utilisé pour le traitement de texte, la mise en page, les inventaires... et c'est tout. Le fait de passer beaucoup de temps devant la "machine à données" ne paraissait ni très révolutionnaire, ni subversif. Je me suis abonné à deux serveurs BBS privés pendant

un an ou deux avant d'accéder au véritable Internet. Le fait de pouvoir télécharger une carte générique ou la photo d'un éléphant fantastique que ça, c'était juste un moyen pratique d'être un peu plus productif. En gros, nous avons compris que le réseau était simplement constitué d'ordinateurs qui se parlaient entre eux par l'intermédiaire de connexions téléphoniques longue-distance, un véritable bavardage.

/// En tant qu'activiste politique au début des années 1990, j'ai touché au piratage visant de grandes entreprises par le biais d'outils technologiques simples. Par exemple, on enroulait et encollait une page noire sous forme de cylindre, la faisons passer dans un fax, puis composions le numéro de la compagnie pétrolière Shell (à l'époque du boycott), ce qui faisait planter leur fax en quelques minutes en utilisant toute l'encre et tout le papier thermique. Extraordinairement simple et efficace !

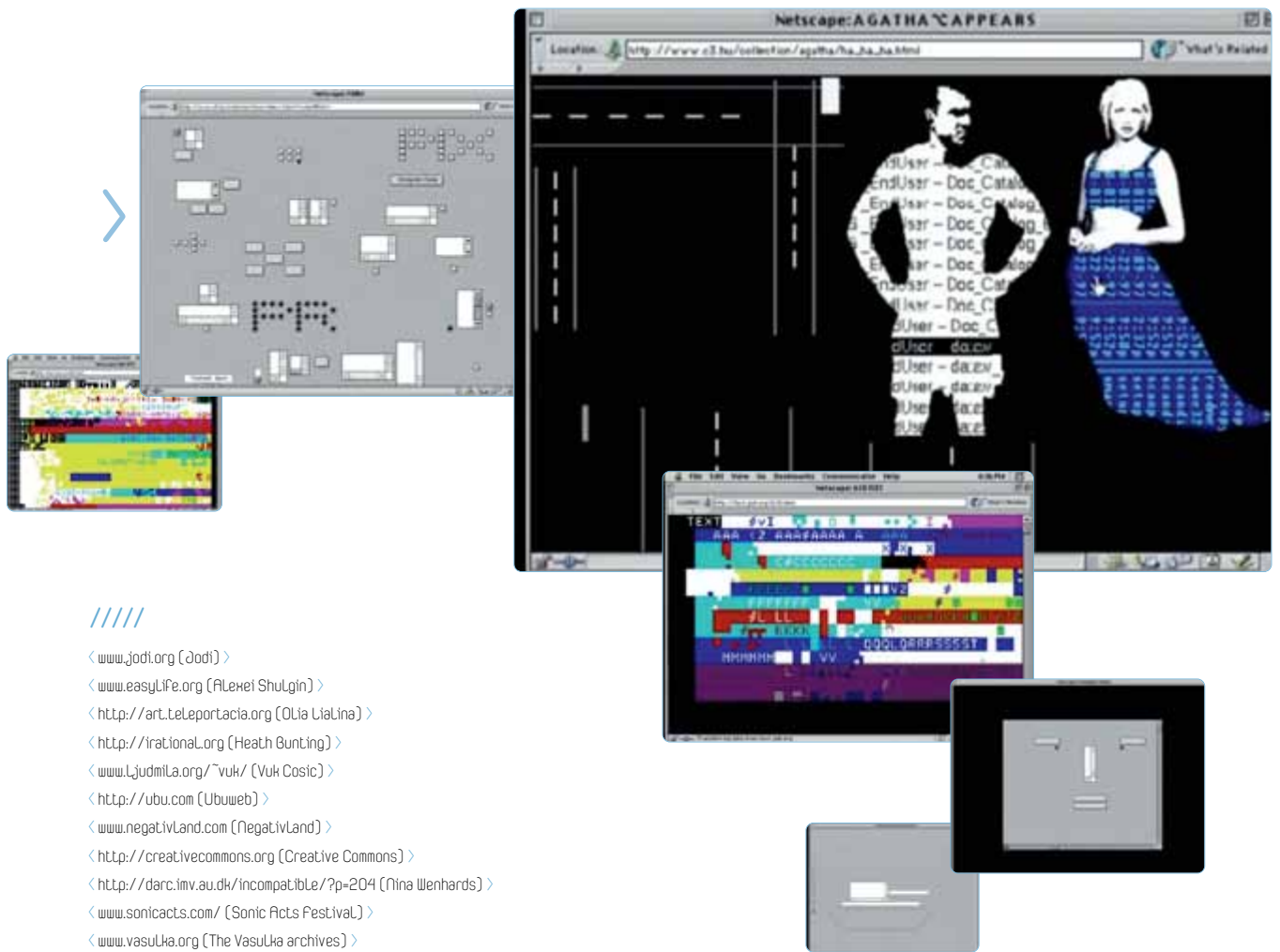
Hormis peut-être une poignée de scientifiques et d'agents militaires du renseignement, aucun d'entre nous ne savait vraiment ni comment, ni dans quel but, utiliser cette chose nouvelle, cette toile globale appelée Internet. Il y avait donc une abondance de protocoles techniques étranges et très rébarbatifs.

De nouveaux types de comportements sociaux se sont développés à travers les MUDs et MOOs des jeux, sans parler de l'IRC - "la cocaïne d'Internet", comme on l'appelait parfois en raison de la dépendance qu'il créait. Évidemment, je me suis vite retrouvé assis, nuit après nuit, chez moi, à explorer des canaux minables et à discuter avec des avatars prénommés # Raindoll (poupedepluie) et # Miaow (miaou). Chaque soir, c'était comme si un nouveau roman Philip K. Dick se déroulait en direct et que j'en faisais partie !

En 1995, j'ai rejoint le tout premier groupe Internet, les Res Rocket Surfer, essentiellement

constitué d'un serveur avec un séquenceur MIDI, d'un logiciel client et d'un groupe d'amis et de musiciens. C'est ce qui a tout déclenché pour moi. Nous avons vite compris que les accidents et les fêtes extrêmes dans les coulisses étaient artistiquement bien plus intéressants que tout ce qui pouvait s'apparenter à du musicallement "productif". Nous avons donc ajouté protocole après protocole à nos spectacles, intégrant de plus en plus d'éléments et de personnes, et avons ensuite imbriqué les choses les unes dans les autres pour créer un espace-temps délirant de performances déjantées (inspiré des expériences audio/vidéo réalisés par Woody et Steina Vasulka à la Kitchen de NY vers 1970). Puisant dans tout ces merveilleux accidents et défauts des premiers jours de l'interaction sociale en direct sur Internet, j'essaie depuis de propager cette énergie magique et de découvrir le sens ontologique des ratés et des erreurs. En 2005/6, j'ai ainsi organisé trois soirées à Oslo intitulées *Reality Check*, où les artistes étaient invités à présenter des projets qui avaient lamentablement échoué - une sorte de confessionnal public. Pour faire court, le concept lui-même s'est rapidement avéré être un grand succès, ce qui à son tour a tout gâché. N'est-ce pas existentiel ?

/// De nos jours, Internet lui-même est en voie accélérée d'extinction. La matrice a été remplacée par le grand *Ubik*. Nous sommes privilégiés d'avoir vécu ces folles tensions entre le virtuel et le réel, les protocoles technologiques et sociaux, et les réalités en/hors ligne. À présent, il est temps de soustraire Internet à l'"art d'Internet" et de laisser l'art trouver sa propre voie. Je propose de s'asseoir et de boire un verre autour d'un feu de camp jusqu'à ce que la dernière tempête solaire ait tout emporté sauf ce groupe étrange et merveilleux de créatures humanoïdes, curieuses et avides que nous sommes. Le net, c'est nous et nous sommes le net.



////

- < www.jodi.org (Jodi) >
- < www.easylife.org (ALexei ShuLgin) >
- < <http://art.teleportacia.org> (Olia LiaLina) >
- < <http://irrational.org> (Heath Bunting) >
- < www.Ljudmila.org/~vuk/ (Vuk Cosic) >
- < <http://ubu.com> (Ubuweb) >
- < www.negativland.com (Negativland) >
- < <http://creativecommons.org> (Creative Commons) >
- < <http://darc.imv.au.dk/incompatible/?p=204> (Nina Wenhards) >
- < www.sonicacts.com/ (Sonic Acts Festival) >
- < www.vasulka.org (The Vasulka archives) >
- < <http://en.wikipedia.org/wiki/Moondog> (Moondog) >

/ I am an artist and curator from Oslo. I studied media theory, criminology, history of ideas and film/drama in Oslo and London, and have been involved in free radio, fanzines and various alternative media. In 1989 I founded dBUT, an alternative distribution, record label and production company.

From 1994 I made projects focusing on sound exchange and live performance on the internet – most often together with Ulf Knudsen (aka Nood) and/or with choreographer and artist Amanda Steggell under the group name Motherboard.

As a curator I have often focused on artistic and technological failure, e.g. through exhibitions and symposiums like *Glitch*, *Reality Check*, *Hot Wired Live Art* and *Written in Stone - a net.art Archaeology*.

I currently work on sound-based solo installations and theatre sound, mainly in the group Verk Productions. Since 2007 I have been director for PNEK (Production Network for Electronic Art), and I am currently setting up a fullscale open source video art archive in Norway.

// What has always interested me is the inherent resistance in any given technological medium at a given time, and I was lucky to be on the internet before it got too smooth. Around 1994 we were all using 14.4k modems so everything was super slooow (it took about three days/nights of hard work to find, download, decode and play my first soundfile - the sound of a cuckoo clock!)

Before that, computers were useful for writing text, layout purposes and making inventories, and that was it. It didn't feel very revolutionary, or subversive to spend a lot of time in front of the "data machine".

I subscribed to a couple of BBS home servers for a year or so before I got onto the real internet. The fact that I could download a generic map or photo of an elephant for my fanzine didn't feel all that fantastic, just a practical way of being slightly more productive. We understood somehow that the network was just computers talking to each other via long distance phone connections, literally speaking.

/// As a political activist in the early 1990s I had some experience with hacking big corporations by simple technological tools. E.g. to stick a black page rolled into a paper loop into a telefax machine and then dial the number to the oil company Shell (during the boycott years). That would crash their fax machine in a matter of minutes by using up all the ink and thermal paper. Very simple, and very effective!

None of us really knew exactly how and why to make use this new thing called internet, the global world wide web, except maybe a handful of scientists and military intelligence. So there was an abundance of strange and very user-unfriendly technical protocols.

New ways of social behaviour developed through the gaming MOOs and MUDs, not to speak of IRC – "the cocaine of the internet" as it was sometimes called because of its addictive nature. And sure enough, soon I found myself sitting up night after night at home, scouting the seedy channels and chatting to avatars named #Raindoll and #Miaow. Every evening was like a new Philip K. Dick novel unfolding itself live, and I was part of it!

In 1995 I joined the first ever Internet band, Res Rocket Surfer, which was basically a server with a MIDI sequencer, a client software and a bunch of friends and musicians.

That's what started everything for me. We soon learned that the crashes and farout backstage parties were artistically far more interesting than anything slightly musically "productive". So we added protocol after protocol onto our live shows, incorporating more and more elements and people, and then fed everything into each other to create insane time-space warped performances (inspired by the audio/video experiments conducted by Woody & Steina Vasulka in their NY Kitchen around 1970).

Inspired by all these wonderful mistakes and glitches from the early days of live social interaction on the internet, I have since tried to distill that magic energy and sought to discover the ontological meaning of mistakes and errors. In 2005/6 I curated three social evenings in Oslo entitled *Reality Check*, where artists were invited to bring forward projects that had failed miserably - a kind of public confession chair. To cut a long story short, the concept very soon turned out to be a great success, which in turn ruined everything. Ain't that existential?

//// The internet itself is rapidly disappearing these days, the matrix has been replaced by the great *Ubik*. We are privileged to have experienced those crazy tensions between virtual/reality, tech/social protocols and on/offline realities. Now it's about time to take the internet out of "Internet art" and let art find its own path. I propose we sit down and have a drink around the campfire until the last sunstorm has wiped away everything but that weird and wonderful bunch of curious, hungry, humanoid creatures that we are. The net is us, we are the net.

RAPHAËL BASTIDE & YANNICK ANTOINE

<http://raphaelbastide.com>
<http://yhnck.com>



RAPHAËL BASTIDE
& YANNICK ANTOINE
artistes
artists
(FR/BE)

/ **Raphaël Bastide** : vit et travaille à Paris où il a une activité de designer graphique ainsi qu'une pratique artistique qui aborde l'archivage, la parenté de l'œuvre numérique ainsi que l'identité de l'artiste. Après avoir étudié le design graphique en France, il a poursuivi ses études à l'ERG (Bruxelles) en se spécialisant en arts numériques et typographie.

Yannick Antoine : touche à tout, ancien de l'ERG, collaborateur d'iMAL et conférencier à l'ESA Saint-Luc (Bruxelles).

Nous avons choisi d'aborder un sujet transversal : la parenté de l'œuvre (authorship). Comment les artistes revendiquent-ils leurs travaux en ligne, quelle est l'influence de cette revendication sur le travail final et en quoi Internet comme médium artistique favorise cette question de la paternité ?

// **Pseudonyme.** La création d'un nom d'utilisateur était jusqu'il y a peu une sorte de passage obligé pour être présent sur le réseau. Choisir une nouvelle identité était en phase avec cette idée d'Internet comme Nouveau Monde. Les net.artistes ont embrassé cette identité, s'inscrivant dans le mythe de l'artiste caché derrière un pseudonyme, s'inspirant aussi de la culture des hackers et du graffiti. Un pseudonyme peut être temporaire; il permet d'explorer différents aspects d'une personnalité, ou de créer un nouveau personnage. Ce dernier devient à la fois médium et sujet d'une œuvre, comme avec Luther Blisset, Darko Maver et Mouchette. Leur activité sur le réseau leur donne une existence, voire une vie. Mais une vie fragile: une fois leur nature réelle révélée,

leur statut - et celui de l'œuvre - change.

L'artiste en son nom. L'œuvre est signée par l'artiste lui-même, en son nom. C'est la manière la plus traditionnelle depuis la Renaissance. Au vu des pratiques d'Internet, cela élève la création à une échelle parfois trop sérieuse, ou du moins qui hérite de la tradition du monde réel. L'artiste signant à son nom sera indexé sur le web et laissera une trace influente sur son identité. C'est donc un choix important et réfléchi, choix qui exclut la prise de risque et une certaine légèreté de la création spontanée.

Collectifs. Les collectifs d'artistes sur le web, formés au mépris des distances géographiques, produisent typiquement une série d'œuvres sous une même bannière, dans un même espace virtuel. Thewebweb est un cas particulier intéressant d'un collectif collaborant à un même projet.

/// **Imageboards.** Il existe des collectifs plus massifs, non liés à l'art, mais sources d'inspiration. 4chan est le plus emblématique. Chacun peut participer de façon anonyme, toutes les créations appartiennent à la communauté, sans paternité. Le geste créateur est gratuit (dans tous les sens du terme), très spontané. Le format "forum" favorise les variations et appropriations (memes), parfois au dépend du contenu original. Par essence, ces communautés sont non-équilibrées, leur force étant aussi leur faiblesse.

Surfing Clubs. Les Surfing Clubs sont des blogs collaboratifs d'artistes du net, auto-proclamés "pro surfer". Spirit Surfers est un des rares encore en activité. Ses participants postent sous des pseudonymes d'"INFO-

monks" tel sounder2, Omario, InfoDwarf, Brad... Le créateur de Spirit Surfers écrit à ce propos : *the web as a whole is more important to me than my own name.*

GitHub. À l'avenir, une plateforme comme GitHub pourrait devenir un outil de création sans précédent. C'est un service d'hébergement et de gestion de développement de logiciels qui permet entre autres la collaboration en ligne. L'auteur n'a, sur GitHub, qu'une position d'initiateur car les projets sont open sources, donc dupliquables, modifiables et évolutifs.

L'œuvre sans l'artiste. Dans certains cas, on découvre que l'artiste s'efface entièrement derrière l'œuvre. La culture du remix d'Internet favorise largement ce genre de non-paternité. Ces travaux ne participent pas au mythe de l'artiste, ils ne sont pas compatibles avec le "marché de l'art" et suscitent l'attention du public car sans auteur. Il s'agit la plupart du temps d'images ou de simples vidéos, mais il n'est pas rare de voir des œuvres sans auteur de plus grande envergure.

/// **En conclusion.** Au plus l'œuvre est signée par un nom réel au plus elle va être sérieuse, consistante, communicable et promotionnée de manière traditionnelle, liée à un style précis, celui de l'auteur

Au plus la création est anonyme plus vite elle risque d'être oubliée, au plus elle va faire partie d'un large groupe de créations, au plus elle devra faire partie d'un large réseau de diffusion établi (elle ne peut exister en autonomie) au plus elle risque d'être une création spontanée.



////

- < <http://fabien-mousse.fr/p/noop/> >
- < <http://sleepingshepherdboy.com/2.html> >
- < www.whitetrash.nl/ >
- < <http://avastard.loufi.es/> >
- < www.jimpunk.com >
- < www.-reverse.-flash.-.back.-/Event_View/40.html >
- < <http://010010110101101.org/home/darkomaver/index.html> >
- < <http://mouchette.org/indexf.html> >
- < www.lutherblissett.net >
- < <http://thewebweb.net/death/> >
- < <http://static.tumblr.com/wtrxjmk/4RVLv6n3z/anon.jpg> >
- < <http://i.imgur.com/ThiFs.jpg> >
- < <http://i.imgur.com/cv2DW.jpg> >
- < http://pics.blameitonthemoives.com/112011/small_jimmy%20wales%20on%204chan.jpg >
- < <http://www.computersclub.org/club/> >
- < www.spiritsurfers.net/ >
- < <https://github.com/msporny/dna/issues> >
- < <https://github.com/ryderr/git-poetryhttp://tempub.net/> >
- < <http://i.imgur.com/iH2HS.gif> >
- < <http://www.youtube.com/watch?v=1FTpLcJ5sPQ&list=UUqDSLtKzSgc3dtVb5MlW13g> >

Raphaël Bastide: lives and works in Paris as a graphic designer and artist dealing with archiving, digital authorship and the identity of the artist. After studying graphic design in France, he continued his studies at ERG in Brussels, where he specialized in digital arts and typography.

Yannick Antoine: jack-of-all-trades, ERG alumnus, iMAL contributor and lecturer at ESA Saint-Luc in Brussels.

We decided to tackle a horizontal issue: authorship. How do artists claim their online works, what is the influence of this claimed authorship on the final work, and how does the internet as an artistic medium favor this question of authorship?

Pseudonym. Until recently, creating a user name was almost a rite of passage in order to be present on the internet. Choosing a new identity was in line with the idea of the internet as New World. Net artists embraced this identity, following the myth of the artist hidden behind a pseudonym, also inspired by hacker and graffiti culture. A pseudonym can be temporary; it allows you to explore different aspects of a personality, or to create a new character. This character is both the medium and the subject of an artwork, as is the case with Luther Blisset, Darko Maver and Mouchette. Their online activity gives them an existence, even a life. But this life is fragile: once their true nature is revealed, their status—as well as the artwork's—changes.

The artist's own name. The artwork is signed by the artist herself, in her own name. This is the most traditional way since the Renaissance. In the context of the internet, this elevates the work to a scale that is sometimes too serious, or at least inherited from real-world tradition. The artists who sign her own name will be indexed on the Web and will leave an influential mark on her identity. Therefore, this is an important and thoughtful choice, which excludes taking risks and the lightness of spontaneous creation.

Collectives. Online artist collectives, formed despite geographical distances, typically produce a series of works under the same banner, in the same virtual space. Thewebweb is an interesting exception of a collective working together on the same project.

Imageboards. More massive collectives exist, not art-related but inspiring. 4chan is the most emblematic. Anyone can participate anonymously, and all the contributions belong to the community, without authorship. The creative gesture is free (and gratuitous), very spontaneous.

The “forum” format favors variations and appropriations (memes), sometimes at the cost of the original content. These communities are in essence unbalanced, as their strength is also their weakness.

Surfing Clubs. Surfing Clubs are collaborative blogs by self-proclaimed “pro surfer” Net artists. Spirit Surfers is one of the rare blogs that is still active. Its participants post under “INFO-monks” pseudonyms such as sounder2, Omario, InfoDwarf, Brad... The founder of Spirit Surfers writes: *The Web as a whole is more important to me than my own name.*

GitHub. In the future, a platform like GitHub could become an unprecedented creative tool. This hosting and software development management service facilitates online collaboration, among other things. On GitHub, the author is merely an initiator, as the projects are open source, and as such, they are replicable, changeable and evolving.

Artwork without an artist. In some cases, the artist disappears completely behind the artwork. The remix culture of the internet largely favors this kind of non-authorship. These works do not follow the myth of the artist, they are not compatible with the “art market”, and their lack of an author attracts public attention. Most often they are images or simple videos, but it's not uncommon to see larger-scale works without authors.

In conclusion. The more the artwork is signed with a real name, the more it will be serious, consistent, communicable and promoted in the traditional manner, linked to a specific style, that of the author.

The more anonymous the artwork, the faster it risks being forgotten; the more it belongs to a large group of works, the more necessary it will be for it to integrate an established distribution network (it can't exist on its own), and the more it risks being a spontaneously artistic.

REYNALD DROUHIN

www.reynalddrouhin.net

/J'ai étudié les arts plastiques à l'Université Paris 1 (Maîtrise, 1994) et aux Beaux-Arts de Paris (DNSAP et Mastère Hypermédia Multimédia, 1998). J'étais un des premiers étudiants à passer mon diplôme avec un projet dématérialisé ("net-art") en 98 avec pour Directeur de recherche Paul-Armand Gette. Aujourd'hui j'intègre dans ma pratique les outils numériques, la photographie, la vidéo, l'installation et la sculpture. Je ne me contente pas d'un espace dédié (celui de l'Internet, d'une surface de projection ou de la spatialité d'une galerie) mais cherche à appréhender différents possibles et à révéler autre chose que le visible, tel un espace parallèle, fantomatique, étrange, ou résultant de données codifiées. Je suis aussi enseignant (multimedia) à l'école des Beaux-Arts de Rennes et membre du collectif incident.net depuis 1996.



REYNALD DROUHIN
artiste
artist
(FR)

// J'ai longtemps été exclusif en ne travaillant que sur Internet; jusqu'en 2002 environ. J'ai fait beaucoup de projets qui existaient exclusivement de par et pour le réseau (tels que *Rhizomes* ou *Des Frags*). Après le projet *Des Frags*, j'ai commencé à réfléchir à la possibilité de traduire le travail sur un autre support (comme des tirages ou des installations) et depuis 10 ans, je l'ai intégré comme un outil à part entière mais aussi comme sujet. Je souhaite faire sortir les projets de l'ordinateur, comme par exemple le projet *Monochrome(s)* (photographies) ou *Cité* (sculpture venant du projet *IPC*). De manière générale, ça fait environ 15 ans que cette forme d'art est parquée dans le "net-art" ou "art numérique". Paul Armand Gette m'avait dit avoir eu à faire face à cet

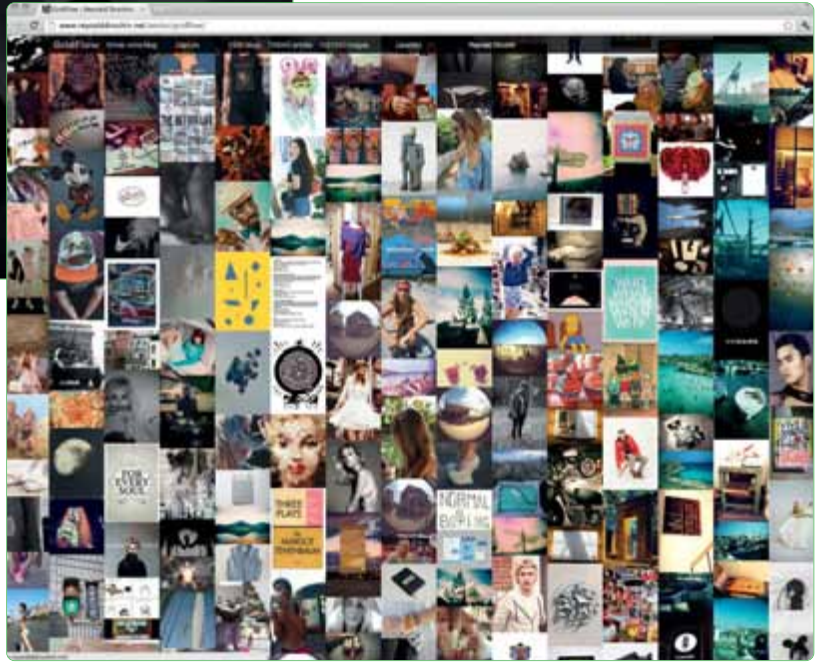
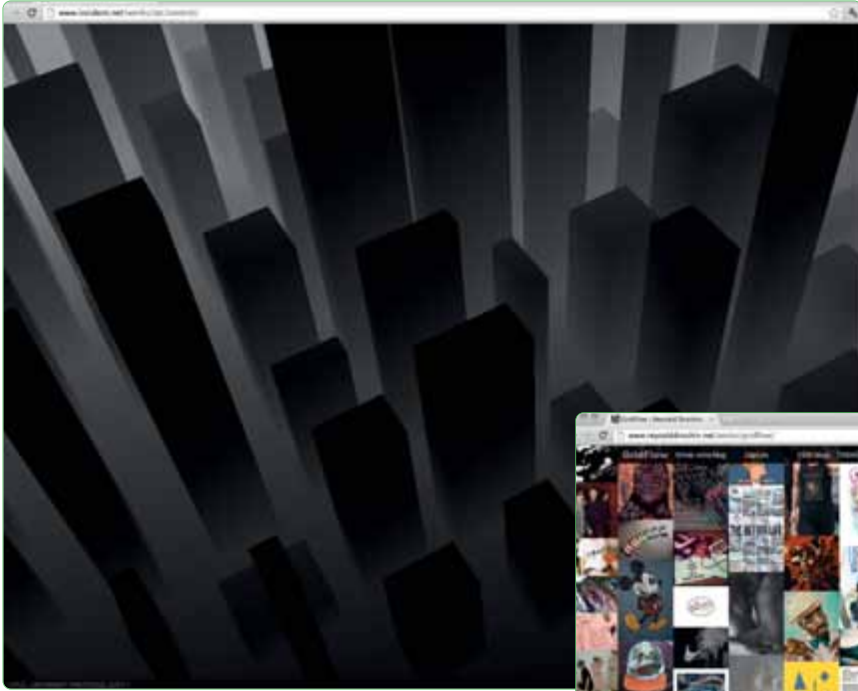
forme de ghetto avec la vidéo et qu'il faudrait 30 ans pour que cette pratique soit admise artistiquement par les institutions. Peut-être nous reste-il alors encore 15 ans à attendre avant que les artistes travaillant avec le numérique ne soit plus étiquetés, interrogés et perçus autrement que comme des artistes plasticiens. Ce sont pourtant simplement des artistes contemporains, utilisant les outils d'aujourd'hui. C'est assez regrettable que l'on se souviennent des œuvres pour leur technicité. Il va falloir longtemps avant que les projets puissent être vus pour leur contenu sans que l'aspect technicoïde ne viennent interférer. Les avancées techniques sont pourtant fulgurantes, bien plus rapides qu'à l'apparition de la photographie ou la vidéo. Les réseaux sociaux, les outils (téléphones, tablettes...) offrent mille possibilités et utilisations, interprétations. Ma pratique est un enchaînement : les projets se propagent, se modifient, s'auto-alimentent, se ré-approprient comme un flux continu ponctué d'arrêts (œuvres). C'est une démarche qui me semble être justement une approche très "multimédia" et liée au réseau dans son fonctionnement. Je peux avoir en parallèle des projets très différents mais tout est lié et se mixera certainement à un moment ou à un autre.

/// Le réseau est amplificateur du réel. Il est parfois parallèle, en différé, mais de plus en plus en temps réel. Son temps est néanmoins différent, on peut s'y arrêter, il peut se rejouer, se ré-interpréter. Mon dernier projet, *GridFlow*, agrège sous forme d'une mosaïque les images d'articles dont les flux RSS sont enregistrés. Le projet donne ainsi à voir une tranche de temps sans début ni fin, tel un

rhizome, et révèle l'humeur du temps ("Zeitgeist") par l'accumulation ou la répétition d'éléments marquants dans l'actualité du net. La fresque subit les assauts des vagues de mises à jour du flux, créant le remous et la perpétuelle recomposition de la grille. Celle-ci, mouvante, semble prendre vie; elle dessine un ruban infini d'images qui se déroule tout au long du mur. La mosaïque telle qu'elle est à présent n'est déjà plus : "carpe diem" permanent, elle est par essence éphémère, par la rapidité d'affichage des images et leur disparition. À tout moment, il est possible de générer une archive grand format, capture d'un instantané de la grille, et de figer ainsi la mosaïque comme un ensemble, la verrouiller entre deux instants.

/// Il n'y a même plus lieu de s'interroger sur le fait que le web soit un territoire à explorer à l'avenir ou à se questionner sur la fusion hybride du monde physique et du "virtuel". C'est une évidence, car cela a largement commencé : le réseau est un prolongement fantomatique de chacun de nous.





////

- < www.reynalddrouhin.net/works/gridflow/ >
- < www.incident.net/works/tpc/ >
- < www.incident.net/works/ipm/ >
- < <http://incident.net/> >

/I studied visual arts at Paris 1 University (Bachelor, 1994) and at the National School of Fine Arts in Paris (DNSAP and Hypermedia Multimedia Master, 1998). I was one of the first students to earn a degree with a dematerialized project ("Net art") in 1998, with Paul-Armand Gette as my research director. Today I integrate digital tools, photography, video, installation and sculpture into my work. I search beyond a dedicated space (Internet, projection surface, gallery space) in order to apprehend various possibilities and reveal something other than what is visible, such as a parallel, phantom or strange space, which might have resulted from codified data. I am also a (multimedia) teacher at the School of Fine Arts in Rennes and a member of the collective incident.net since 1996.

// For a long time, up until about 2002, I worked exclusively online. Many of my projects existed exclusively through and for the internet (such as *Rhizomes* and *Des Frags*). After the project *Des Frags*, I started to think about translating this work into other media (like prints or installations), so for the past decade, I have integrated the internet not only as a tool but also as a subject. I want to take the projects out of the computer, for example *Monochrome(s)* (photographs) or *Cité*

(a sculpture that came out of the project *I.P.C.*). Generally speaking, for the past 15 years this art form has been categorized as "Net art" or "media art". Paul-Armand Gette had told me that he had faced the same kind of ghettoization with video, and that it took 30 years for this practice to be artistically admitted by the institutions. Maybe we will have to wait another 15 years before artists working in digital media are no longer labelled, interrogated and perceived as anything less than visual artists. They are nonetheless contemporary artists, using today's tools. It's too bad that artworks are remembered for their technicity. It will be a while before projects are considered for their content alone, without techno-interference. And yet, technology has been progressing at the speed of light, much faster than at the dawn of photography or video. Social networks, tools (smartphones, tablets...) offer thousands of possibilities, uses, interpretations. My work is a chain of activity: projects are propagated, modified, self-nourished and reappropriated like a continuous flow punctuated by stops (artworks). I consider this approach to be very "multimedia" and linked to the way the internet works. I can have very different parallel projects, but everything is linked and will certainly mix together at some point.

/// The internet amplifies reality. Sometimes it's parallel, delayed, but increasingly in real-time. However, its time is different: it can be stopped, replayed, reinterpreted. My last project, *GridFlow*, aggregates images from RSS articles into a mosaic. It shows a slice of time without a beginning or end, like a rhizome, revealing the mood of the moment ("Zeitgeist") through the accumulation or repetition of salient elements in current events online. The fresco is assaulted by waves of updated data streams, creating ripples and perpetually recomposing the grid. The moving grid seems to come alive, drawing an infinite ribbon of images that extends the length of the wall. The mosaic as it currently stands is already no more: as a permanent "carpe diem", it is essentially ephemeral, given the speed at which the images display and vanish. At any moment, you can generate a large-scale archive, a freeze-frame of the grid, in order to capture the mosaic as a whole, lock it between two instants.

//// There is no longer any point in pondering the fact that the Web is a territory to be explored in the future, or in considering the hybrid fusion of physical and "virtual" worlds. This is now obvious, as the evolution has already begun: the internet is a phantom extension of each one of us.

RICARDO MBARKHO

www.ricardombarkho.com

/ Je m'appelle Ricardo Mbarkho. Je suis un artiste basé au Liban, et j'enseigne l'art à l'Académie Libanaise des Beaux-Arts – Université de Balamand à Beyrouth. En 1996, quand je suis arrivé en France aux Beaux-Arts de Paris, c'était comme si j'avais subitement plongé dans un autre monde, le monde du réseau. C'est dans cet environnement que j'ai rencontré plusieurs artistes avec qui des collaborations professionnelles ont eu lieu plus tard. En 1999, je suis parti en échange à la Carnegie Mellon University (CMU) aux États-Unis, où j'ai fait des études de développement informatique et d'images de synthèse.

// À Paris, tout le monde autour de moi parlait le langage du réseau; des mots comme ftp, http, Palace, IRC, IP, TCP/IP circulaient tout autour de moi dans la base infographie de l'ENSBA où je me sentais au départ un peu submergé par la technique et par la théorie qui me dépassaient. Aujourd'hui, le réseau numérique est un médium dans lequel je me retrouve en tant qu'artiste. Je suis quelqu'un qui opère dans le champ de l'art en utilisant de multiples supports pour questionner et dramatiser le comportement humain et l'(in)communication : *Connected* (site Web, 2003). Dans mon approche, je présente souvent la société comme un environnement où l'échec de la cohabitation sociale est précieusement maintenue et gelée dans un continuel conflit de pouvoir et d'appartenance : *Grading the Lebanese Constitution* (site Web, 2011). Au départ j'ai principalement utilisé Internet comme support de communication. Je n'ai donc pas été affecté par la lenteur de la connexion du réseau. Puis l'ADSL est arrivé,

mais mes projets à ce moment-là ne requerraient pas du tout de vitesse de connexion. C'étaient des projets simples d'une seule page, de type compteurs de visiteurs ou compteurs de connectés au moment actuel, "connected" / "visitors".

C'est comme si je maintenant ainsi l'état primitif du réseau afin de remettre en question l'état actuel de ce réseau qui, à mon avis, était en fait en train de régresser en termes de vitesse, à travers les années. Par le passé, par exemple, il nous fallait une minute environ pour envoyer 500 Ko, alors qu'aujourd'hui, nos besoins d'envoi sont bien supérieurs et se chiffrent en mégas et en gigas, ce qui requiert beaucoup plus de temps à l'envoi. Donc en réalité, alors qu'on a l'impression que la vitesse du réseau a progressé, pratiquement parlant ce n'est pas le cas vu que la connexion est encore lente par rapport aux minimums de vitesse requise, notamment pour la transmission de données multimédias.

/// Pour ma part, je ne pense pas qu'il y ait eu techniquement des révolutions spectaculaires dans le réseau depuis 15 ans. Par ailleurs, on peut dire que d'un point de vue sociopolitique, le réseau a gonflé de manière considérable la conscientisation et la connaissance. Rappelons-nous de l'effet détonateur et explosif des réseaux sociaux sur les récentes révolutions dans les pays Arabes.

Personnellement en tant qu'artiste, je veux donner à réfléchir sur les médias de masse et le mainstream, dont le réseau est une expression très concrète. C'est d'une certaine manière une volonté de remettre en question la communication de masse, par le biais de

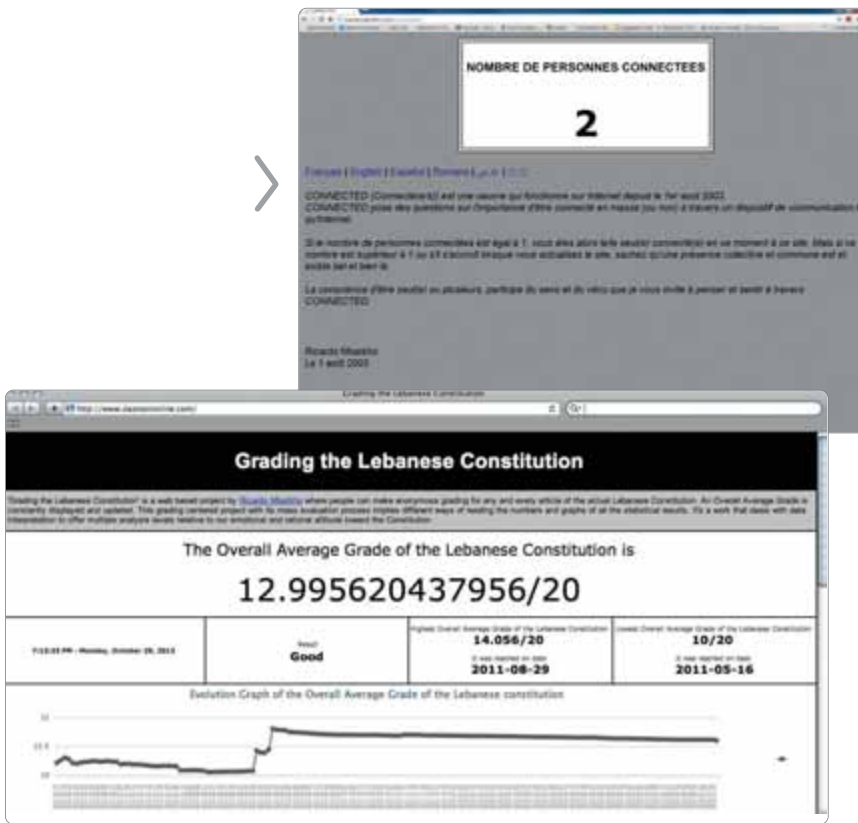
la mise en cause de la complexité de la navigation et de la vitesse de connexion; ceci en créant des œuvres qui requièrent le minimum en termes de connexion: une page web et un compteur de connexion.

Je veux bien mentionner ici l'exposition *Lebanon Now* qui a eu lieu en 2008 à Beyrouth. C'était la première exposition au Liban dédiée uniquement à l'art numérique. Plusieurs œuvres en ligne ont été produites pour l'événement. Elles questionnent dans leur ensemble la problématique d'être ici et maintenant au Liban. On y trouve du théâtre en ligne, du jeu en ligne, des sites expérimentaux, des dispositifs de téléprésence. Et c'était un premier événement de groupe d'artistes autour du numérique.

//// Concernant le futur du réseau, je pense que dans un avenir pas si lointain, le monde virtuel et le monde physique vont fusionner dans l'espace et le temps. Les avancées technologiques vont sortir des laboratoires pour s'implanter dans notre quotidien. Nous allons bientôt avoir la possibilité de voir ce monde parallèle comme s'il existait réellement autour de nous; et même plus, nous pourrions naviguer grâce à notre propre avatar dans le monde réel. Le monde virtuel va dupliquer le monde réel pour établir une géographie confondue, fusionnée, et surtout équivalente avec la géographie matérielle; il va donc augmenter la géographie matérielle. Vivre dans un "monde augmenté" veut dire, par exemple, que les clefs de mon appartement ne me suffiront plus. Il va falloir contrôler les clefs virtuelles de ce même appartement. Tout aura son équivalent virtuel, absolument tout.



RICARDO MBARKHO
artiste
artist
(LB)



////

- < www.facebook.com/ricardombartho >
- < www.dastoonline.com >
- < www.digitalart.com/en/user/ricardo_mbartho >
- < www.ensba.fr >
- < www.esec.edu >
- < www.cmu.edu/art/ >
- < www.alba.edu.lb >
- < <http://en.calameo.com/read/0000112774f261a4667d9> >
- < www.palaceplanet.net >
- < www.media.uoa.gr/yasmin/ >
- < www.creanumerica.org/conferences/communautes-et-reseaux-internationaux-de-creation-numerique/ >
- < www.creanumerica.org/conferences/enjeux-de-la-creation-numerique >
- < www.lebaneseartistsassociation.org/html/en/pages/show_info_06_en.php >
- < www.leoalmanac.org/index.php/Lea/entry/on_new_media_and_creativity_in_the_Lebanese_setting/ >
- < www.nadiaoufrid.com/dialogue >
- < <http://rami.zinclairfriche.org/spip.php?article> >

/ My name is Ricardo Mbartho. I am an artist based in Lebanon, and I teach art at the Lebanese Academy of Fine Arts in Beirut. In 1996 when I arrived in France at the Paris Fine Arts School (ENSBA) it was as if I had suddenly dived into another world, the networked world. In this environment, I met many artists with whom I later conducted a couple of professional collaborations. In 1999, I went on an exchange at Carnegie Mellon University (CMU) in the United States, where I studied software development and graphics.

// In Paris, everyone around me was talking “the network language”: inside the ENSBA, words such as ftp, http, Palace, IRC, IP, TCP/IP were always present, and at the beginning I was feeling quite uncomfortable, overwhelmed by the techniques and the theory out of which I couldn't make much sense. Today, the digital network is a medium in which I feel comfortable as an artist. I operate in the field of art by using multiple media in order to question and dramatise the human behavior and (lack of) communication: *Connected* (website, 2003). In my approach, I often present society as an environment where the failure of the social cohabitation is carefully maintained and frozen in a continual struggle of power and belonging: *Grading the Lebanese Constitution* (website, 2011). At the beginning, I was mainly using the internet as a communication tool. Therefore, I was not affected by the slowness of the network. Then, the broadband came; but my projects at that time were not depending at all on the connection speed. They were simple projects on one page, counting visitors or counting the visitors connected at a precise moment - "connected" / "visitors". I was somehow holding the original form of the network, in order to question its current state, which, in my opinion, has been declining, in terms of speed, throughout the years. In the past, for instance, we needed approximately one minute to send 500 Kb, while today, our sending needs have increased and they are measured in Mbs and in Gbs, requiring much more time to send. Thus, in reality, even though we get the impression that the network speed has improved, practically speaking this is not the case because the connection is still slow compared to the minimum speed required, especially for the transmission of multimedia data.

/// From my own point of view, the last 15 years saw any significant network revolution but we can say that from a socio-political point of view, the network increased awareness and knowledge in a substantial way. Let us remember the trigger and explosive effect of social networks on the recent revolutions in the Arab countries. Personally, as an artist, I want to question mass media and the mainstream, whose network is a very tangible expression. It is somehow a way to question mass communication, through accusing the complexity of browsing the speed of connection; this by creating works that have a minimum requirement in terms of connexion: a web page and a counter of the connected users. Here, I will mention the *Lebanon Now* exhibition which took place in Beirut in 2008. It was the first exhibition in Lebanon solely dedicated to digital art, and several online works were produced for the event. They question the whole issue of being here and now in Lebanon. There was online theater, online gaming, experimental websites, telepresence devices and it was the first digital artists group event.

//// Regarding the future of the network, I think that in the not too distant future, the virtual and the physical worlds will merge in space and time. Technological advances will come out of laboratories and they will be implemented in our daily lives. We will soon be able to see this parallel world as if it actually was around us, and even more, we will be able to browse the real world with our avatar. The virtual world will duplicate the real world, in order to build a blurred, merged geography and particularly similar to our physical geography; it will therefore create an augmented geography. To live in "an augmented reality" will mean, for example, that the keys to my apartment will no longer be enough. I will need a virtual set of keys for the same apartment. Everything will have its virtual equivalent, absolutely everything.

SAKROWSKI

www.curatingyoutube.net

/ Je suis né et vis à Berlin. Historien de l'art, j'ai organisé plusieurs expositions autour des pratiques artistiques et de l'art du web, ces thèmes sont également au centre de mon projet www.curatingyoutube.net.

// La technique dresse la cartographie des caractéristiques de l'être humain et les dispositifs concrets sont toujours de nouvelles bousculades et donc des illustrations de ce processus. Le matériel (hardware) est une expression réelle de la technique et celle-ci définit notre être social. Les phénomènes du net.art sont profondément liés au matériel et celui-ci établit une connexion au sein même d'Internet. Le web résulte de l'une de nos caractéristiques : la communication coopérative (im Austausch Miteinander). Dans les années 80 et 90, Internet en tant que support du net.art, avait intégré tous ces éléments subversifs comme étant constitutifs (communication libre et égalitaire, non-centralisée), l'échange non réglementé et la distribution des informations/données (données équivalentes à des marchandises : image, texte, audio).

À cette époque, Internet s'apparentait encore à une forme d'art. Il en allait ainsi de la définition on ne peut plus précise du net.art par Heath Bunting : "net=art". Les signes du New Age, d'une autre modernité utopique et les caractéristiques de l'ère numérique, des réseaux sociaux se cristallisent dans les caractéristiques structurelles du net.art. La notion d'auteur est remise en question par la forme collaborative, interactive, dynamique procédurale et relationnelle des œuvres de net.art. L'authenticité et le concept d'original sont délayés par les caractéristiques spécifiques du support numérique.

/// Les œuvres de net.art n'existent pas en tant qu'entités ontologiques. Le combat est illustré dans le domaine du net.art, de la culture existante et ses mécanismes de domination parce que les notions de paternité et d'origine constituent le champ conceptuel du droit d'auteur. Cette idée est

en effet étroitement liée à la propriété, et la propriété est l'une des pierres angulaires de la véritable forme de notre société.

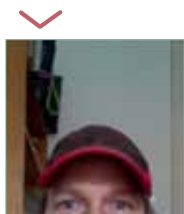
Tout cela est questionné par le net.art. Les concepts d'auteur et d'original justifient la distribution inégale et injuste des biens et permet ainsi la construction d'immenses richesses, l'incroyable puissance d'accumulation de capital par certains individus. Je pense donc que la discussion imposée par les modes numériques de production concernant le droit d'auteur est indissociable d'une discussion sur la réorganisation sociale de la production et des rapports de domination. Ce discours est lié aux nouvelles notions de privé et de public à l'ère du réseau-social-numérique. Notre comportement quotidien, dans la société actuelle, génère un corps de données, c'est à dire la représentation numérique d'un être social, d'un profil. Les opérations sur ces corps de données se font à travers des algorithmes contrôlés par des entreprises ou des états et en tant qu'individus nous n'avons aucune idée ou influence sur ces algorithmes. Cependant, les algorithmes nous contrôlent en analysant, évaluant et exploitant nos corps de données. Les participants au réseau travaillent sur des données et évaluent les données obtenues à partir d'autres données qu'ils ont générées. Nous sommes les esclaves qui creusent la fosse de l'exploration des données. Le corps de données pourrait ou devrait acquérir quelque chose qui ressemble à des droits individuels. Je milite pour que ces algorithmes aboutissent à la nationalisation des moyens de production et rendent au public ce qui est produit par ou grâce à lui. Ce qui est ensuite fabriqué à partir de ces processus, doit être décidé démocratiquement. Les appareils-portables-intelligents comme l'iPad/iPhone nous font entrer dans une nouvelle ère de l'Internet, dite "Internet-mobile"

//// L'Internet basé sur un réseau de textes codés appelés "pages web" qui se consolident mutuellement, directement, sont disponibles et interdépendants, va évoluer vers une utili-

sation d'apps fermées, en lieu et place de ces sites. En outre, au lieu du serveur administrable libre et autonome, des boutiques et magasins contrôlés par des multinationales offriront du contenu. Ces apps ne sont pas des territoires isolés du net, mais plutôt des canaux. Comme pour les développements de la radio et de la télévision, Internet doit être administré dans un circuit contrôlé.

Cet exemple sert à montrer que les implications politiques de ces techniques du fait que chaque participant est également un émetteur en contradiction avec l'auto-compréhension du complexe militaro-économique. Celui-ci, initialement voué à déterminer la société industrielle, commence à définir la nouvelle société numérique sociale et à la transformer selon ses intérêts, dont les paradigmes s'impriment dans le matériel. Étant donné que le réseau est une part cruciale de notre société, il restera toujours un moyen d'expression artistique. D'une part, la complexité croissante des outils (je pense en particulier aux Apps), une collectivisation nécessaire du processus de production de type collaboratif, avec davantage de spécialistes dans différents domaines sont nécessaires pour réaliser un concept unique. D'autre part, simplifier l'interface des appareils d'enregistrement mènera à une captation et une diffusion des images, des chants et des danses, etc., en direct.

Partant de ce constat, je pense qu'outre l'archivage, la sélection, le commissariat et la visualisation des pratiques qui définissent notre vie au sein du Nouveau Modernisme, toutes ces pratiques (archivage/documentation/commissariat/sélection et visualisation/design) constituent des pratiques artistiques. Quelles formes d'Internet, d'art et donc de société, seront les nôtres : nous décidons par nous-mêmes, parce que c'est à nous qu'il appartient de rendre hommage aux utopies ou bien de refléter les structures existantes.



SAKROWSKI
artiste, curateur
artist, curator
(DE)



////

- < <http://www.jodi.org> >
- < <http://delicious.com/tag/Lery> >
- < www.irational.org >
- < www.youtube.com/watch?v=nKLCfvpuq5c&feature=plcp >
- < www.petraortright.com/slnews.html >
- < www.youtube.com/user/martinOkohout/videos >
- < www.easyLife.org/desktop/ >
- < <http://expunction.wordpress.com> >
- < www.ubermorgen.com/EMRZ_TriLogy/ >
- < www.netart-datenbank.org >
- < www.curatingyoutube.net >
- < <http://net.artdatabase.org> >
- < <http://archive.org/web/web.php> >
- < <http://boards.4chan.org> >
- < www.internetarchaeology.org >

/ Born and live in Berlin. Art historian. I have created various exhibitions dealing with questions circling art and art practices connected to the web; these themes are also the main focus of my project www.curatingyoutube.net.

// Technique maps the characteristics of our human being and the concrete devices are always new precipitations and thus illustrations of this process. The Hardware is a real Expression of Technic. And Technic is defining our social being. The phenomena of Netart is deeply related with the hardware, and these hardware builds within there nexus the internet. The internet is the result of one of our characteristics: Communicate in the cooperation (Austausch im Miteinander). The internet as a medium of net art, had in the 80ies and 90ies all these subversive elements integrated as constitutive—free and equal, non-centralized communication —, unregulated exchange and distribution of information / data (data equivalent to the commodities - image, text, audio) The internet was even at this time such a thing as art. So was the most accurate definition of what net art is by Heath Bunting: "net = art". In the structural characteristics of net art the signs of the New Age, a New Utopian Modernity; the characteristics of the digital- social-network era crystallize. The concept of the authorship is being questioned by the collaborative, interactive, procedural, and relational dynamic form of the works of net art. Authenticity, as well as the concept of the original are softened by the specific characteristics of the digital medium.

/// Works of net art as ontological entities do not exist. In the field of netart the struggle is exemplified, the struggle of the existing culture and its ruling mechanisms. Because the notions of authorship and original, consti-

tute the conceptual field of copyright. The idea of copyright is strongly related to property; and the property is one cornerstone of the actual form of our society. All this is being questioned by NetArt. The concepts of the author and the original justify the unequal and unjust distribution of property and thus enable the realization of immense wealth, of the incredible power of capital accumulation by individuals. I therefore think the discussion, forced by the digital modes of production, of copyright law is inseparable from a discussion of the social reorganization of production and relations of domination. This discourse is linked to a new form of the idea of private and public in the digital-social-network era. Our daily behavior in society today generates a data body, ie a digital representation of a Social-being, a profile. The operations on these data bodies are done through algorithms controlled by companies or countries, and we, as individuals, have no insight or influence on these algorithms. But, the algorithms control us, as they analyze, evaluate and exploit our data bodies. The network participants work out data and evaluate data obtained from other data they have generated. We dig into the data mining pit as servants. The data body could or should get something like personal rights. I advocate these algorithms to nationalize the means of production and make public what is produced by or with their help. What is then produced by it, must be agreed democratically. The smart-mobile-devices like the iPad / iPhone are ushering us in a new era of the internet, the so called "mobile- internet".

//// The internet, based on a network of directly available, interlinked and mutually supportive text code docu-

ments, called web pages will change so that we will use closed-APPS in lieu of such websites. And instead of free and self administrable server, shops and stores controlled by multinational companies will offer the contents. These APPs are no islands in the net, but rather channels. Similar to the developments in radio and television, the internet is to be directed into controlled channels. Because this example is to show the political implications of these techniques the idea that each participant is also a sender contradicts the self-understanding of the military-economic complex, which was to determine the Industrial Society and now also begins to determine the new digital social society and to transform it according to its interests, in which they print their paradigms into hardware. Since the network is an indispensable part of our society; it will always remain the medium of artistic expression. On the one hand, brings the increasing complexity of the material (I am thinking in particular of the APP), a necessary collectivization of the production process understood as a collaboration, as more and more specialists in different fields are needed to realize a single concept. On the other hand, Simplifying the surface of the recording devices leads to the fact that pictures, songs and dances, etc. are directly, recorded, processed and immediately distributed. Starting from this observation, I think that will be in addition to the archiving, the selecting, the curating and the visualizing one of the defining practices of our life in the New Modernism. And all of these practices (archiving / documenting, curating / selecting and visualizing / designing) are, in my imagination, artistic. Which form of the internet, the Art and therefore what kind of society we will have, we decide by ourselves, because it's up to us to honor the utopias or to mirror existing structures.

SHU LEA CHEANG

<http://mauvaiscontact.info>



SHU LEA CHEANG
 artiste multimédia,
 conceptualiste,
 networkeuse et
 cinéaste
 media artist,
 conceptualist,
 networker and
 filmmaker
 (US)

/ Mon travail est à la croisée des domaines hard/soft, sexe/politique, fiction/réalité, fantaisie/terre-à-terre. J'applique la technologie de réseau à une collaboration de transgenre mixte visant à organiser des installations et des performances publiques participatives. Mon travail BRANDON, le récit Web d'une année (1998-1999), marque mon premier projet de net.art commandé et acquis par le Musée Guggenheim de New York. Depuis que j'ai déménagé dans la zone euro, en 2000, je développe la communication publique en réseau avec plusieurs groupes de travail, j'ai co-initié *Kingdom of Piracy* (2002-), *TAKE2030* (2003-), *Mumbai Streaming Attack* (2004-), *AKA the castle* (2008-), *LaptopsRus* (2009-). Mes récents travaux incluent : *UKI*, une performance virale doublée d'un jeu viral; *Baby Work, the third part of Locker Baby project* (2001-2012) dont fait partie *Baby Play* (2001, exposé au NTT[ICC], Tokyo), *Baby Love* (2005, Palais de Tokyo, Paris); *Composting the city / Composting the net*, une performance événementielle de compostage matériel/immatériel [de déchets alimentaires/de données net] est prévue comme à la *Transmediale 2013* à Berlin.

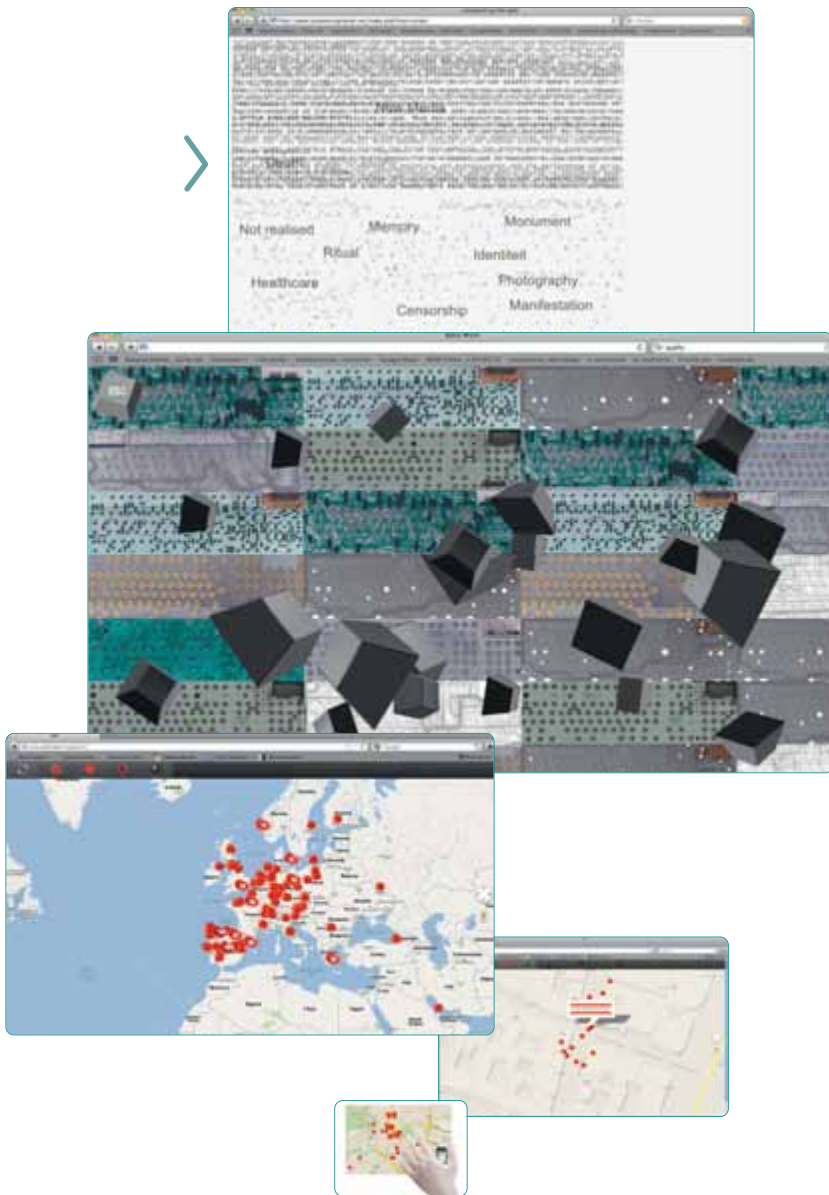
// J'ai perdu le fil de mes étiquettes — interchangeables — telles que celles d'artiste d'installation, artiste du net, artiste des nouveaux médias ou tout simplement artiste qui transgresse les frontières. Il y a quelque temps nous avons bavardé, entre "artistes du net", sur la meilleure façon d'exposer les œuvres basées sur le Web, comment percevoir des taxes de visites sur le site, comment/de qui archiver/préserver/collectionner les œuvres. À l'heure actuelle, chacun de nous a fait une mise à jour (tant au niveau matériel que logiciel) — reprendre

une appli de portable, maintenir sa ligne chronologique facebook, contempler le suicide fb; voler des visages; vendre son identité artiste, vendre ses avatars, les ressources et souscriptions issues du public, occuper le Net; pirater les cotes de crédit; imprimer son propre argent, mettre en place son propre système credito, acheter plus de domaines (biz, mobi, cc, xxx), manger plus de légumes...

/// Le genre de performances en réseau/installation que je m'auto-prescrits met en place un scénario fictif, élargi par des joueurs/agents rassemblés temporairement. *TAKE2030*, un collectif basé à Londres qui fonctionne dans un système parallèle de médias du net et déplace la mission des médias sociaux dans les champs de jeu de l'hypermédia, se situe dans un post-netcrash 2030. *Tramjam Rush Hour*, représentée sous l'identité collective: *Mumbai Streaming Attack* suit les itinéraires des trams de chaque ville donnée pour créer un réseau de performances sonores impromptues. Entre 2004 et 2007, nous avons effectué des performances à Zurich, Vienne, Rotterdam et Tokyo, où des artistes in-flux ont rejoint des tram-jammers locaux. *Moving Forest*, une performance diffusée pendant 12 heures, tire son récit du film de Kurosawa, *Le Château de l'araignée* représentée sous l'identité collective: *AKA the castle, Moving Forest* regroupe des artistes visuels/sonores, des écrivains, des fileurs soie, des codeurs, des décodeurs, du macro-mikro, du boombox de masse, des agents mobiles, des ruraux et des citadins du wifi, qui brandissent des branches camouflées dans la cohue de manifestations. *LaptopsRus*, installé à l'intérieur d'un ring de boîte électronique met en réseau des joueuses qui

effectuent en direct une interaction délicate sur la compassion. Tous ces projets mettent au premier plan le réseau d'ancrage dans des modules spécifiques au site, tout en pouvant se transformer en fêtes ouvertes aux populations locales.

//// Peut-on supposer qu'Internet, le Net, vivra heureux et aura beaucoup d'enfants? La doctrine de l'open source qui prescrit le P2P de partage en réseau nous laisse entrevoir un territoire ouvert, restant à déchiffrer, pirater et arpenter. Le Net, tel que nous le connaissons, est à la fois un espace fertile et un terrain en friche. La techno-euphorie peut s'arrêter brusquement. Le réseau peut être patché, laissant des ordures et des décharges de données numériques enfouies sous lui. Que reste-t-il à réconcilier? La scission virtuel/réalité? La fusion qui fait de nous des cyborgs? L'exode cyber fait-il marche arrière? Dans *UKI* (2009-2012), le diabolique *GENOM Corp. of Netporn* abandonne le net pour envahir le corps humain où les érythrocytes (globules rouges) mettent au point, à une échelle microscopique, une (toute nouvelle) marque BioNet. Cette année, j'ai lancé *Composting the city / Composting the net*, une étude sur le processus parallèle de fermentation et de fragmentation de nos bio-produits quotidiens et de nos communautés de partage numérique. Elle propose que le processus de compostage soit appliqué aussi bien au matériel (résidu corporel, restes alimentaires, documents papier) qu'à l'immatériel (info-données, archive net), le compostage, un acte inscrit dans la durée, écrit ses propres codes de vers de terre transformant les données de masse en bouillie de données.



////

- < www.entropy8zuper.org/possession/oLiaLia/oLiaLia.htm >
- < www.potatoLand.org/LandFILL/ >
- < <http://0100101101010101.org/home/Lifesharing/index.html> >
- < <http://irational.org> >
- < <http://bak.spc.org/ioid/> >
- < <http://9.waag.org/> >
- < www.Face-to-Facebook.net/ >
- < <http://whitney.org/Exhibitions/Artport> >
- < <http://galLery9.walLkerart.org/> >
- < <http://hop.hein.org> >
- < www.nettime.org/ >
- < www.subtle.net/empyre/ >
- < www.56k-bastard.tv/ >
- < www.sound-delLa.eu/ >
- < <http://poptronics.fr> >

/ My work traverses between hard/soft, sex/policies, fiction/reality, fantasia/earth-bound. I apply network-based technology for cross-genre-gender collaboration in staging public participatory installation and performance. My work *BRANDON*, a one year web narrative (1998-1999), marks the first net art project commissioned and collected by the Guggenheim Museum, New York. Since I relocated to the eurozone in 2000, I have been developing networked public performance with several work groups I co-initiated — *Kingdom of Piracy* (2002-), *TAKE2030* (2003-), *Mumbai Streaming Attack* (2004-), *AKA the castle* (2008-), *LaptopsRus* (2009-). My recent works includes: *UKI*, both a viral performance and viral game; *Baby Work, the third part of Locker Baby project* (2001 – 2012) which includes *Baby Play* (2001, exhibited at NTT[ICC], Tokyo), *Baby Love* (2005, Palais de Tokyo, Paris); *Composting the city / Composting the net*, composting material/immateral [food waste/net data], is scheduled as a performance event at *Transmediale 2013* in Berlin.

// I lost track with my name tags – interchangeable as installation artist, net artist, new media artist or simply as artist for border crossing. A while ago among 'net artists', we chatted - how to best exhibit the web-based works; how to collect website visit charges, how/who to archive/preserve/collect the works. By now, we have all done ourselves a few version update (both in hardware & software) — taking up mobile app; keeping up facebook timeline; contemplating fb suicide; steal the faces; sell artist identity; sell your avatars, crowd sourcing and resourcing; occupy the Net; hack the credit ratings; print your own money; set up your own credito system; buy more domains - biz, mobi, cc, .xxx; eat more vegetables.

/// My self-prescribed genre of networked performance/installation sets up a fictional scenario, expanded by temporarily assembled players/agents. *TAKE2030*, a London based collective that operates in parallel net media scheme and shifts the social media mission into hypermedia playing fields, situates itself in a post-netcrash 2030. *Tramjam Rush Hour* performed by the group id: *Mumbai Streaming Attack* routes tram schedule of any given tramcity to create a networked impromptu sonic performance. Between 2004-2007, we performed in Zurich, Vienna, Rotterdam, & Tokyo where in-flux artists joined local tramjammers.

Moving Forest, a 12 hours distributed performance, derives its narrative from Kurosawa's *Macbeth, Throne of Blood*. Performed by the group id: *AKA the castle, Moving Forest* gathers visual/sonic artists, writers, silk threaders, coders, decoders, macromikro, boombox mass, mobile agents, wifi fielders and urbanites in uplifting camouflaged tree branches into noises of manifestation. *LaptopsRus* set inside an electronic updated boxing ring networks woman live performers in challenging interplay with compassion. All these projects foreground network as plug in modules, site specific yet migratable as moving feasts to engage the locals.

//// Can we assume the internet, the Net, lives forever (after) ? happily? The open source doctrine which prescribes peer to peer network sharing informs us about an open territory yet to be further explored, hacked and cycled. The Net as we know it is both a fertile space and a wasteland. The techno-euphoria can come to an abrupt stop. The network can be patched, leaving data trash and digital landfill buried under. What remains unreconciled? The virtual/actual split? Did the merge that deems us to be cyborgs occur? The cyber exodus makes a U turn?

In *UKI* (2009-2012), the evil *GENOM Corp. of Netporn* abandons the Net to occupy the human body where erythrocytes (red blood cells) are micro-computing a brand (new) BioNet. This year, I launched *Composting the city / Composting the net*, a study on the parallel process of fermentation and fragmentation of our daily bio-produce and shared digital commons. It proposes the composting process which can be applied both to the material (body residue, food scraps, paper documents) and the immaterial (info-data, net archive), the composting as durational act(s) writes its own worm codes while rendering mass data into data noise.

STANZA

www.stanza.co.uk

/ Je crée des métaphores artistiques pour une nouvelle créativité utilisant les nouvelles technologies et l'intégration d'œuvres des nouveaux médias dans le domaine public. Mon processus de travail se fait en trois étapes : la collecte de données, la visualisation de données et enfin l'affichage de ces données.

Les œuvres résultant de mes interfaces et mes visualisations en ligne peuvent prendre la forme d'œuvres dynamiques en temps réel, d'installations ou d'objets concrets, fabriqués à partir de nouveaux matériaux d'exposition replacés dans l'espace physique. D'un point de vue artistique, j'exploite la dynamique changeante de la vie urbaine comme source de créativité et je crée des métaphores artistiques pertinentes en utilisant les nouvelles technologies et intégrant des œuvres des nouveaux médias dans le domaine public, dans le cadre d'une recherche continue sur la visualisation de l'espace urbain. En substance, je recherche maintenant les données comme support à la créativité et la manière dont les expériences pertinentes de nos villes peuvent en résulter. D'un point de vue technologique, j'utilise des capteurs, les nouvelles technologies d'affichage et les architectures interactives. Mes recherches portent sur les concepts de relation de l'informatique mobile à l'intérieur de l'espace urbain et de l'environnement construit. Mon art repose sur les tendances et les valeurs cachées au sein des systèmes et des réseaux, susceptibles d'être divulguées par la pratique artistique. Le verrouillage d'environnements et de variables dans ces systèmes créent d'autres optiques et différences dans des situations données.

// Je me concentre sur les choses qui changent, le flux, les données qui décrivent notre expérience de la ville comme espace. Les données multidirectionnelles dans des systèmes pouvant être modérés par tous, avec des visualisations différentes diffusées sur Internet et représentées sur divers systèmes d'affichage.

Mon travail explore des expériences dans ces domaines et reflète un changement dans la pratique des approches modernistes de collecte d'actifs (construction linéaire) aux agencements d'ensembles de données en listes ou bases de données fixes (interactivité), jusqu'à de nouvelles approches de fouille de l'information sur les réseaux en temps réel (systèmes en temps réel et génératifs... extraction de données de réseaux de télévision en circuit fermé, visualisations de villes à partir de réseaux de capteurs sans fil).

Les œuvres qui en découlent représentent les conditions en temps réel de la ville. Des pièces comme *Sensity*, créent des interprétations en temps réel d'espaces sociaux qui informent le monde (en ligne) et nous espérons créer de nouvelles expériences riches et pertinentes source de réflexion critique sur la ville en temps réel et sur le courant politico-social sous-jacent intégré dans la recherche sur la ville en temps réel.

À la base de ces œuvres d'art, on trouve toute une série de problèmes potentiels sur l'observation, la surveillance et l'éthique de l'espace de contrôle. Imaginez sortir de chez vous en sachant que chaque action, mouvement, son, micro-mouvement, pouls, et fil d'information sont suivis, surveillés, stockés, analysés, interprétés et enregistrés. Mon œuvre met l'accent sur ces actions.

Je travaille souvent avec des blocs de petites unités qui sont simplifiés puis re-construits, re-remplis, re-formés dans une approche susceptible de re-communiquer la complexité du système dans son ensemble. Les motifs que nous produisons, les forces que nous tissons, sont tous mis en réseau de manière à pouvoir récupérer leurs structures de données pour en suite les ré-imaginer et les re-cycler en informations. Tous ces modèles décrivent de nouvelles façons de voir le monde. La valeur de l'information sera une nouvelle monnaie de change pour le pouvoir. La question centrale à venir reste le privilège et l'accès à ces sources de données.

Les utilisations de ces informations et ces données devraient permettre de nouvelles et riches interprétations de la façon dont notre monde est construit, utilisé et dessiné.

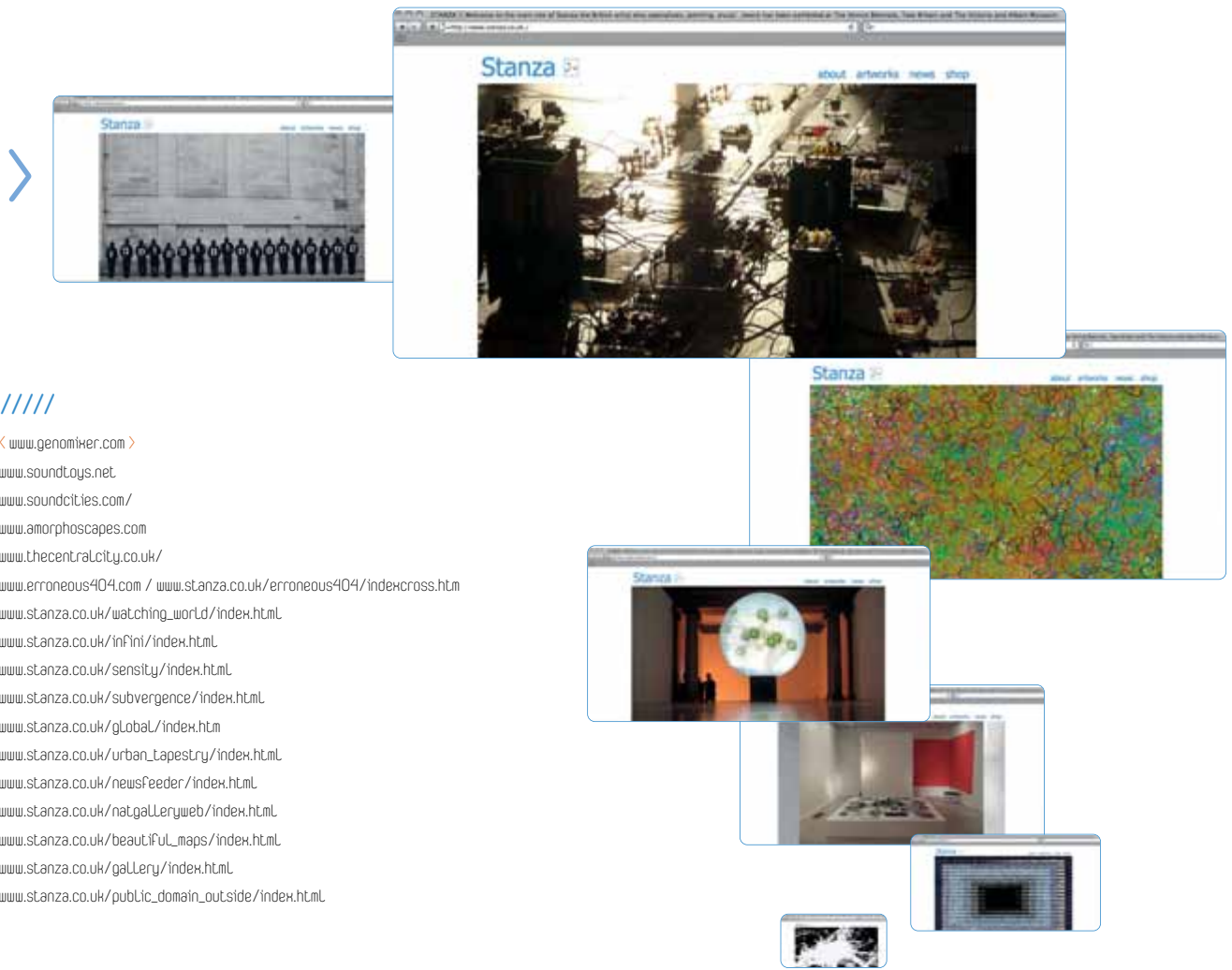
/// Le monde dans lequel nous vivons semble être un "much bigger brother", un frère beaucoup plus grand, que celui que nous avons identifié. Nous vivons dans un monde envahi de données qui peuvent aussi bien aider à comprendre les fondements de notre environnement extérieur qu'à surveiller les micro-codes de notre ADN. C'est la mère du "big brother". Le monde est désormais entièrement "surveillé" mais les données ne nous rendent ni plus libres ni plus forts. Ces projets et ces œuvres questionnent en premier lieu le moment où la technologie cessera de n'être qu'un gadget pour commencer à se mettre vraiment à notre service. En outre, les œuvres d'art font allusion à une pratique plus engagée socialement, basée sur la réflexion critique des notions de vie privée, d'espace de surveillance et d'espace de contrôle en spéculant sur la ville interactive et le sens de l'espace en temps réel.

The data is the Medium. Dans des œuvres comme *Sensity*, *Facade*, *House*, *Sonicity*, *Capacities*, je relie des réseaux de flux d'information en temps réel. Les espaces partagés de données peuvent se chevaucher et former un nouvel espace, l'espace intermédiaire uniquement partagé par deux nodules. J'ai fusionné des données provenant de diverses villes et créé une esthétisation de l'espace urbain collectif.

/// Je crois qu'un nouvel espace social existe entre ces deux réseaux indépendants. Les villes du futur seront fusionnées en villes-données connectées en temps réel. Une connexion de réseaux de flux d'informations en temps réel. Mes œuvres sont du "mash up" (remixage composite) de villes et d'expériences performatives urbaines en temps réel.



STANZA
artiste
artist
(UH)



////

- < www.genomixer.com >
- www.soundtoys.net
- www.soundcities.com/
- www.amorphoscapes.com
- www.thecentralcity.co.uk/
- www.erroneous404.com/ / www.stanza.co.uk/erroneous404/indexcross.htm
- www.stanza.co.uk/watching_world/index.html
- www.stanza.co.uk/infini/index.html
- www.stanza.co.uk/sensitivity/index.html
- www.stanza.co.uk/subvergence/index.html
- www.stanza.co.uk/global/index.htm
- www.stanza.co.uk/urban_tapestry/index.html
- www.stanza.co.uk/newsfeeder/index.html
- www.stanza.co.uk/natgalleryweb/index.html
- www.stanza.co.uk/beautiful_maps/index.html
- www.stanza.co.uk/gallery/index.html
- www.stanza.co.uk/public_domain_outside/index.html

/ I create artistic metaphors for new creativity using new technologies and integrating new media artworks into the public domain. There are three strands of my working process; this involves; collecting data, visualizing data, and then displaying this data.

The outputs from my online interfaces and online visualizations can be realized as real time dynamic artworks, installations, and real objects, made out of new display materials back in physical space.

From an artistic perspective I exploit the changing dynamics of city life as a source for creativity and create meaningful artistic metaphors utilizing new technologies and integrate new media artworks into the public domain as part of this ongoing research into the visualization of city space. In essence I now research data as a medium for creativity and how meaningful experiences of our cities may result.

From a technological perspective I use sensors, new display technologies and interactive architectures. My research includes investigations into concepts for the relationship of mobile computing within urban space and the built environment. My art is about the patterns and hidden values within systems and networks that can be disclosed through artistic practice. Interlocking environments and variables in these systems create other lenses and differences in given situations.

// My focus is on the things that change, the flow, the data that describes our experience of the city as space. Data from all sides in systems that can be mediated by all, with varying visualizations communicated over the internet and represented onto different display systems.

My work has covered experiments in these areas and traced a shift in practise from modernist approaches of asset gathering (linear construction) to arrangements of datasets in fixed lists or databases (interactivity) to new approaches of mining information across networks in real time.(generative and real time systems...culling data off CCTV networks, making visualizations of cities from wireless sensor networks.

Resulting artworks represent the real time conditions of the city. Works like *Sensity*, create real time interpretations of social spaces that inform the world (online), and hopefully create new meaningful experiences allowing critical reflection on the real time city and the social political undercurrent embedded in the search for the real time city.

Underpinning these artworks are a whole series of potential problems about observation, surveillance, and the ethics of the control space. Imagine walking out the door, and knowing every single action, movement, sound, micro movement, pulse, and thread of information is being tracked, monitored, stored, analyzed, interpreted and logged. The artwork I make focuses on these actions.

I often work with small unit blocks that are simplified then re built, re-cored re-formed into an understanding that can re-communicate the complexity of the larger system. The patterns we make, the forces we weave, are all being networked into retrievable data structures that can be re-imagined and sourced for information. These patterns all disclose new ways of seeing the world. The value of information will be a new currency as power change. The central issue that will develop will be the

privilege and access to these data sources. Uses of this information and data should allow rich new interpretations on the way our world is built, used, and designed.

/// The world we will live in seems to be a much bigger brother, than first realised. We live in a world full of data that can help understand the fundamentals of our outside environment, and monitor the micro codes of our DNA. It's the mother of big brother. The world is now "surveilled" totally but are we not liberated and empowered by data. These projects and artworks start by asking when will the technology become more than gimmick and start to actually work for us.

In addition to this, the artworks allude to a more socially engaged practise, based on critical reflection of notions of privacy, surveillance space, and control space, speculating on the interactive city and meaning of real time space.

The data is the Medium. In artworks such as *Sensity*, *Facade*, *House*, *Sonicity*, *Capacities* I connect up networks of real time information flows. The shared data spaces can overlap and there is a new space the space in between that only two nodes share. I have merged collected data from various cities and created an aestheticization of the shared city space.

/// I believe there is a new social space that exists in between these independent networks. Future cities will be merged into real time connected up data cities. A connection of networks of real time information flows. The results I have created are mashed up cities and real time performative city experiences.

STÉPHAN BARRON

www.technoromanticism.com



STÉPHAN BARRON

artiste
artist
(FR)

/ (Je n'ai pas fait les beaux-arts). Mon initiation est faite de rencontres et mon approche de l'art, intuitive et faite d'un désir fou. Méditation, imagination comme méthode, émotion et sensation de la distance comme matière. L'espace comme médium, la planète comme support. (Calligraphies). Un art de l'air, du vide, de l'esprit. Un art du contact, du toucher, de la peau. Peinture, photographie, vidéo, corps, concepts sont mes premières armes. DADA, Fluxus, art conceptuel, arts sonores.

Art classique, art contemporain, arts technologiques ; frontières invisibles, incompréhensibles. (Immanence). L'art de la communication est une perception de l'espace-temps.

(Expansion). Cette expansion spirituelle laisse comme trace, le désir d'une société écologique. Un art de la méditation comme présence au monde. (Art Planétaire). *La nuit de la télécopie*, 1986. Organisé en 6 mois, c'est la création pour une nuit, d'un réseau éphémère de 7 villes : Caen, Paris, New York, Rome, Paris, Amiens, Oxford, Bruxelles. Chaque lieu est équipé de télécopieurs — technologie rare et inédite pour l'art — détournés pour la première session d'art interactif. Aucun artiste n'avait un ordinateur. (Technoromantisme). *Orient Express*, 1987. De Paris à Budapest, je prends toutes les heures précises un polaroid. À Budapest les 25 polaroids de l'aller sont numérisés sur ordinateur et renvoyés par modem à Paris. (Espace-temps). Cette œuvre de 1987, comme la plupart des œuvres d'art de la communication des années 80, est une claire anticipation de l'art sur Internet et là, de la photographie numérique.

Voyage immobile. Art de l'instant. *Thaon/New York*, 1987. Transmission par satellite audio et télévision lente entre l'église médiévale de Thaon (Normandie) et

les Cloisters de New York. Collision de deux univers : celui du nouveau monde et de la ville de New York, celui de l'ancien monde, et de la nature. Collage, installation et interactions planétaires. Expansion de l'art vidéo et de l'art sonore. Art des lieux et du lien, un art de l'instant.

Performance sonore et visuelle transatlantique. Un art de la rencontre et de la relation. Expression de l'interdépendance et de la globalité. Art global et sans limite de temps, ni d'espace. Deux ans de travail acharné pour une transmission. L'art sur Internet à côté : trop facile. Il manque le panache. (Télécopie). *Traits*, 1989; *Les plantes de mon jardin*, 1991; (Robo-domotique) *Auto-portrait*, 1990; (Interactions géoclimatiques, psychogéographie planétaire) *Le bleu du ciel*, 1994. Des œuvres qui sont les maillons qui relient l'art du XXème siècle à l'art du XXIème siècle. De 1994 à 2000, nous créons un des premiers cédérom d'artistes; Art planétaire. Une nouvelle version sera mise en ligne en 2012.

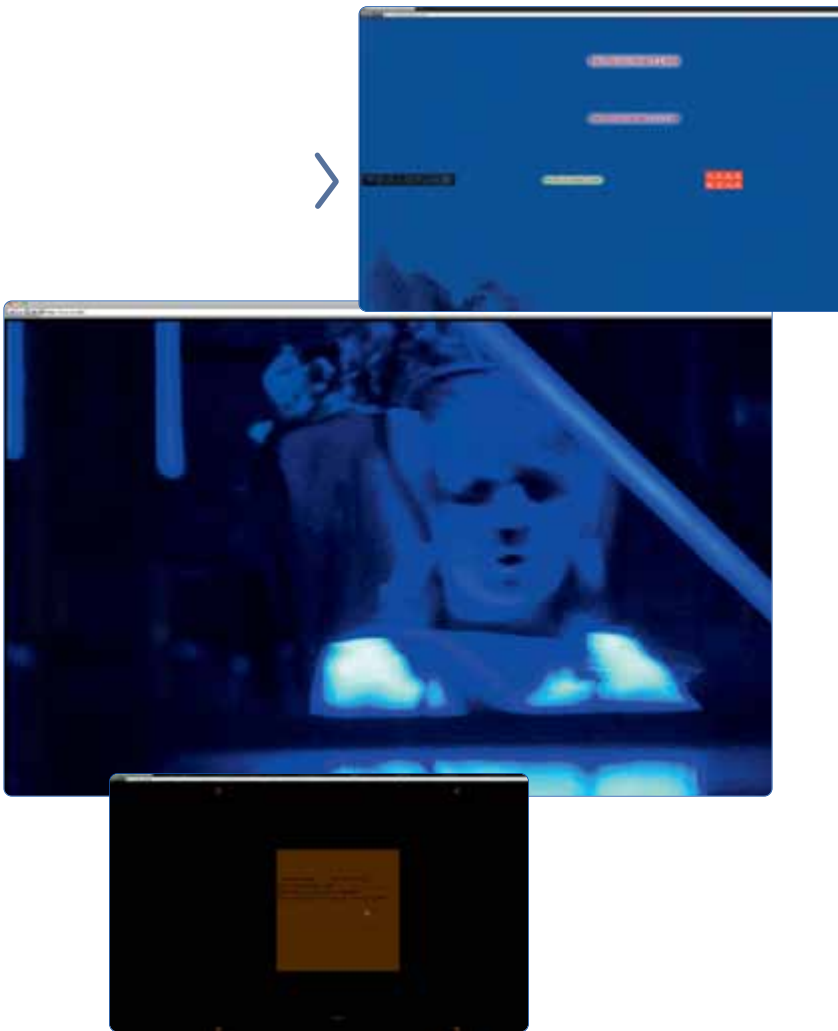
// Une des premières œuvres d'Internet : *Ozone*, 1995-96. Installation sonore transformant les mesures de la pollution par l'ozone produite par la circulation automobile à Lille et les mesures des ultraviolets traversant la couche d'ozone en Australie. Diffusée à la Biennale d'Adelaïde et dans les rues de Roubaix. (Écologie). Un art de l'air et des interactions entre l'homme et la planète. La métaphore d'une machine virtuelle qui pompe l'ozone. Les institutions scientifiques d'Adelaïde donnaient accès aux mesures des UVS et celles de Lille à la pollution par l'ozone. Organisation complexe. Internet est utilisé pour transmettre des données par ftp ; une interaction invisible est à l'œuvre. Le son d'*Ozone* englobe le

spectateur et invite l'esprit à s'étendre autour du monde.

/// *Contact*, 1997 finalisée en 2008, utilise la connexion Internet pour transmettre les données en temps réel. Pour *o-o-o*, 20085, les données du satellite qui mesure en temps réel l'épaisseur de l'ozone terrestre et l'ozone mesurée dans le lieu même sont transformées en chants. La matérialité et la sensualité de la voix chantée devant les spectateurs ajoutent à la beauté de cette œuvre d'art planétaire.

com-post et *fusil* sont des œuvres de netart plus traditionnelles, car elles utilisent l'accès graphique, et mondial à une œuvre via le réseau. Pour *com-post*, vous pouviez envoyer un texte en ligne, il était renvoyé chaque semaine pendant trois mois de plus en plus décomposé, composté. Poésie visuelle, métaphore de la mort et de la décomposition. *Le nouveau voyage*, en 2011, met en scène Google Earth détourné pour une performance textuelle et visuelle...

/// L'avenir de l'art sur Internet ? Ce sont les premiers moments d'un espace, d'une technique qui sont les plus créateurs. Après ça se normalise, les institutions n'aiment pas l'innovation, les ruptures. Les vrais artistes sont des révolutionnaires, ils aiment quand tout est possible, ouvert, sur la barricade. C'est beau quand c'est périlleux, accidentel, brut et subtil. L'art c'est la création, non ? L'invention. Je ne supporte pas la copie. Quand un art est accepté, il a cessé d'être fort, intéressant, fulgurant. Il est mort, bon pour le musée.



////

Orient Express à Dresde :
 < www.technoromanticism.com/fr/realisations/OSTRALE/orient_express_ostrale.html >

Monochromes et thermochromes :
 < www.technoromanticism.com/fr/realisations/monochromes/monochromes.html >

o-o-o :
 < www.o-o-o.info >

Le nouveau voyage :
 < www.barron.fr >

Rien de spécial :
 < www.riendespecial.com >

com_post :
 < www.com-post.org >

Fusil :
 < www.fusil.biz >

Projet DVDremix :
 < www.dvdremix.org >

Wikipedia :
 < http://fr.wikipedia.org/wiki/St%C3%A9phan_Barron >

vidéos en ligne /online videos :
 < www.youtube.com/technoromanticism >
 < <http://vimeo.com/user3497858/videos> >

/(I didn't study fine art). My initiation came from encounters and my approach to art, intuitive and made of mad desire. Meditation, imagination as method, emotion and sensation of distance as material. Space as a medium, the Earth as media. (Calligraphies). Art of the air, of the void, of the spirit. Art of contact, of touch, of skin. Painting, photography, video, body, concepts are my primary weapons. Dada, Fluxus, conceptual art, sound arts.

Classical art, contemporary art, technological arts; invisible, incomprehensible frontiers. (Immanence). The art of communication is a perception of space-time. (Expansion). The trace of this spiritual expansion is the desire for an ecological society. Art of meditation as presence in the world. (Earth Art). *La nuit de la télécopie*, 1986. Organized in 6 months, it was created for one night as an ephemeral network of 7 cities: Caen, Paris, New York, Rome, Paris, Amiens, Oxford, Brussels.

Each location is equipped with fax machines—a rare and unprecedented technology for art—reappropriated for the first session of interactive art. None of the artists had a computer. (Technoromanticism). *Orient Express*, 1987. From Paris to Budapest, I snap a Polaroid photo at the top of each hour. Once in Budapest, the 25 Polaroids of the journey are digitized and sent back to Paris by modem. (Space-time). This artwork from 1987, like most communication-based artworks from the 1980s, is a clear anticipation of art on the internet, and of subsequent digital photography.

Motionless journey. Art of the instant. *Thaon/New York*, 1987. Slow audio and television transmission by satellite between the medieval church of Thaon (Normandy) and the Cloisters in New York. Collision of two worlds: the new world and New York City with the old world and nature.

Collage, installation and global interactions. Expansion of video art and sound art. Art of places and links, art of the instant. Transatlantic sound and visual performance. Art of the encounter and of the relationship. Expression of interdependence and globalism. Earth art without limits in time and space. Two years of hard work for one transmission. Net art on the side: too easy. It lacks panache. (Fax). *Traits*, 1989; *Les plantes de mon jardin*, 1991; (Robo-domotics) *Autoportrait*, 1990; (Geoclimatic interactions, global psychogeography) *Le bleu du ciel*, 1994. Works that link 20th century art to 21st century art. From 1994 to 2000, we created one of the first artist CDs: Earth Art. A new version is online in 2012.

// One of the first Net artworks: *Ozone*, 1995-96. Sound installation that transforms levels of ozone pollution produced by vehicle traffic in Lille and levels of ultraviolet rays piercing the ozone layer in Australia. Exhibited at the Adelaide Biennial and in the streets of Roubaix. (Ecology). Art of the air and of interactions between humans and the Earth. Metaphor of a virtual machine that pumps ozone. Scientific institutions in Adelaide provided access to UVS measurements and those in Lille to ozone pollution levels. Complex organization. The internet was used to transfer data via FTP; invisible interaction at work. The sound of *Ozone* encompasses the viewer and invites the mind to spread itself around the world.

/// *Contact*, 1997 finalized in 2008, uses the internet to transfer data in real time. For *o-o-o*, 2008, satellite data that measures in real time the thickness of the ozone layer and the level of ozone at the same location are transformed into singing voices. The materiality and sensuality of the voices singing live before the audience adds to the beauty of this planetary artwork. *com-post* and *fusil* are more traditional Net artworks, as they are accessed through the graphical and worldwide interface of the Web. In *com-post*, you upload a text, which is then sent back each week for three months, more and more decomposed, composted. Visual poetry, metaphor of death and decomposition. In 2011, *Le nouveau voyage* reappropriated Google Earth into a textual and visual performance...

//// The future of art on the internet? The first moments of a space, of a technique, are the most creative. Afterward things go back to normal; institutions don't like innovation, disruption. True artists are revolutionaries, they like when everything is possible, open, on the barricade. It's beautiful when it's perilous, accidental, raw and subtle. Art is creation, right? Invention. I can't stand copies. When an art is accepted, it ceases to be strong, interesting, striking. It's dead, good for the museum.

THOMAS CHENESEAU

<https://www.facebook.com/thomas.vaneecloor>



THOMAS CHENESEAU
artiste
artist
(FR)

/ Artiste né en 1980. J'ai étudié à l'École des Beaux Arts de Rennes et à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris. C'est en 2007 que j'ai débuté mes projets artistiques avec Internet, en participant entre autre à l'évènement IN//OUT du laboratoire CITU associé à l'artiste Maurice Benayoun. J'y ai développé ma première réflexion sur l'identité numérique en réalisant des "cartels" pour iPhone captant les flux web des œuvres d'autres artistes participant à l'exposition. C'est aussi l'année où j'ai ouvert mon compte Facebook et réellement plongé dans l'ère 2.0.

J'ai participé à des aventures aussi diverses que : lafiac.com, Parcours Interactif #4 Regards d'Artistes sur les Médias Sociaux, Bordeaux, No Name Net à Cuernavaca Mexique, le Festival Glitch à Chicago, Speed Show Brussels, la rencontre Unlike Us Institute of Network Cultures à Amsterdam, ou encore le Pavillon Internet de la dernière Biennale de Venise. Aujourd'hui je poursuis mes réflexions sur les réseaux sociaux à travers des créations collectives comme Hekkah (installation qui propose aux visiteurs de se façonner un avatar à partir de flux d'informations du réseau), ou plus personnelles comme le profil Facebook de Marcel Duchamp que j'ai vendu à un collectionneur lors du Festival Futur en Seine 2011, année où j'ai co-fondé avec Michaël Borrás le SPAMM SuPer Art Modern Museum.

// Les Réseaux Sociaux sont des flux vivants, c'est une matière en constante évolution. Je pense qu'un artiste à l'écoute de son époque ne peut imaginer travailler sans cette "matière organique". Mais au delà du



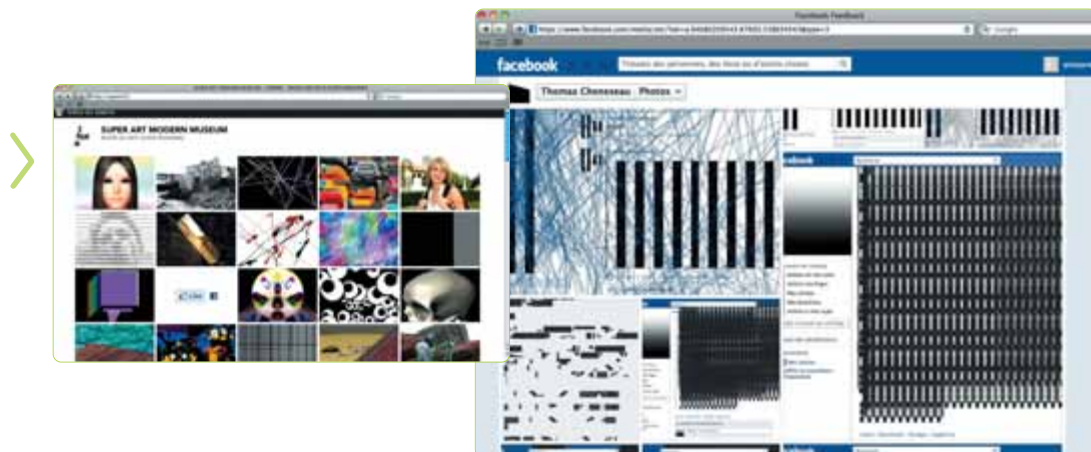
web et de ses flux, si on se penche plus particulièrement sur Facebook ce sont des données personnelles et intimes qui sont à notre disposition. C'est le vivant non seulement du web mais des individus (date de naissance, positionnement politique, religieux, passions, préférences alimentaires, artistiques), ce que l'internaute vit chaque jour. Et pour un artiste, explorer en temps réel ces vies est tout à fait passionnant. Mais c'est aussi troublant de rentrer dans cette intimité ouverte à tous vents et de façon consciente !

/// Beaucoup de gens comparent les artistes du web au Street art, mais je suis plus attaché au Land art. C'est à dire à des œuvres éphémères qui s'implantent dans une nature (qui ici serait les réseaux) et qui sont vouées à disparaître. Toute la différence étant dans une certaine relation à la disparition. L'artiste propose une image, un visuel, un environnement de détournement qui est lié, et

qui s'inscrit à travers une temporalité fragile qui dure un temps indéfinissable du jour où il poste son travail. On découvre alors une œuvre vouée à changer de forme dès le lendemain, le mois ou l'année suivante. Un travail qui va évoluer, disparaître et sans doute changer d'objet.

Une partie de mes créations, via mon profil personnel Facebook, consiste à bloquer, détruire et atteindre les limites de l'interface pour aller à l'encontre du service proposé et bousculer la vision des internautes. Le rôle d'une œuvre d'art est de dépasser son cadre et de transcender la fonction première du média travaillé qui est ici, en l'occurrence, une fonction de partage, de surenchère, de like et de choses positives. Ce qui m'intéresse c'est de choquer et de troubler le spectateur, qu'il soit aficionado de l'art ou non. C'est un acte de résistance.

//// Par sa seule existence, Internet a plusieurs effets incontournables : la disparition des intermédiaires et la disparition des frontières. Aujourd'hui le réseau est un territoire intéressant à explorer, un terrain fertile pour une création plus ouverte et libre. Demain il sera bien sûr partout, connecté à chaque objet, il est déjà une seconde nature. Cette perspective génère de nouveaux concepts pour le monde artistique; les intellectuels et les artistes d'aujourd'hui transcendent cette nouvelle relation à la matière en produisant des formes hybrides où le monde physique et le monde virtuel fusionnent. Selon moi le rôle de l'artiste est de maîtriser les nouveaux codes, et au delà d'une démarche avant-gardiste, de résister pour toujours proposer la vision d'un monde libre.



////

sites d'artistes + blogs / artists sites & blogs

- < www.sittes.net >
- < <http://chatonsky.net> >
- < www.systaime.com >
- < <http://nicolassassoon.com> >
- < www.jimpunk.com >
- < www.anthonyanoneLLis.com >
- < <http://dylanfisher.com> >
- < www.travesssmallley.com >
- < www.ricksilva.net >
- < <http://rosa-menkman.blogspot.com> >
- < <http://mesmeon.tumblr.com> >
- < www.computersclub.org >
- < www.triangulationblog.com >

galeries en ligne / online galleries

- < <http://spam.fr> >
- < spam.arte.tv >
- < <http://gli.tc/h/Online> >
- < <http://bubblebyte.org> >
- < <http://fa-g.org> >
- < www.cerma.de >
- < www.klausgallery.net >
- < www.padiglioneinternet.com >
- < <http://LaFiac.com> >
- < www.pratiquesnumerique.com/projetoctopus.php >
- < <http://cLoaque.org> >
- < <http://rhizome.org> >
- < <http://netartnet.net> >

pages Facebook / Facebook pages

- Profile Marcel Duchamp : < <https://www.facebook.com/marcelduchamp2011> >
- Page _ooq_ : < https://www.facebook.com/pages/_ooq_/188539507829810 >
- Page GLitchr : < <https://www.facebook.com/gLitchr> >
- Groupe *Screenshots* : < <https://www.facebook.com/groups/321388751239069> >
- Groupe _L_AÇÀ_L_AËL_ : < <https://www.facebook.com/groups/ABGADAVAZACHA> >



/ Artist born in 1980. I studied at the School of Fine Arts in Rennes and at École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs in Paris. In 2007, I began making art projects on the internet, including my participation in the IN//OUT event organized by CITU laboratory, associated with the artist Maurice Benayoun. I expressed my first views on digital identity by making iPhone “cartels” that captured the Web activity of artworks by other artists in the exhibition. The same year, I created a Facebook account and truly immersed myself in Web 2.0. I have been involved in adventures as diverse as: lafiac.com; Interactive Journey #4 Artists’ Views on Social Media, Bordeaux; No Name Net in Cuernavaca, Mexico; Glitch Festival in Chicago; Speed Show Brussels; Unlike Us Institute of Network Cultures in Amsterdam; and the internet Pavilion of the past Venice Biennial. Currently I am pursuing my commentary on social networks through collective artworks such as Hekkah (an installation that invites visitors to design their avatar based on Internet data flow) and more personal projects such as the Facebook profile of Marcel Duchamp, which I sold to a collector at Festival Futur en Seine 2011, the same year that I co-founded SPAMM SuPer Art Modern Museum with Michaël Borrás.

// Social Networks are living data flows, constantly evolving matter. I believe that an artist who is in tune with the times cannot imagine working without this “organic matter”. But beyond the Web and its data flow, looking more closely at Facebook, we see that we have access to very personal and intimate data. Not only is it the life of the Web, it’s the life of individuals (birthdate, political position, religion, passions, food preferences, artistic preferences), how they live each day. For an artist, it’s fascinating to explore these lives in real time. But it’s also quite troubling to knowingly enter this wide-open intimacy!

/// Many people compare Web art to Street art, but I feel more attached to Land art—that is to say, ephemeral artworks that are native to a particular environment (in this case, social networks) and that are destined to disappear. All the difference is in their relationship to disappearance. The artist offers an image, a visual, a reappropriated environment, which is linked to and expressed through a fragile temporality that will endure for an indefinite length of time from the day the piece is posted. We then discover an artwork that is destined to change form from the next day, month or year. This work will evolve, disappear and no doubt change objectives.

Part of my artwork, via my personal Facebook profile, consists of blocking, destroying and pushing the limits of the interface in order to counter the service offered and rattle the experience of online viewers. The role of an artwork is to break out of this frame and transcend the primary function of the media in question, which in this case is to share, improve, like and other positive things. I’m interested in shocking and troubling viewers, whether or not they are art fans. It’s an act of resistance.

//// By its very existence, the internet has several unavoidable effects: the disappearance of mediators and the disappearance of borders. Today, it’s an interesting territory to explore, a fertile ground for more open and free creativity. Tomorrow, of course, the internet will be everywhere, within each object, already second nature. This perspective leads to new concepts for the art world, as today’s intellectuals and artists transcend this new relationship with matter by producing hybrid forms, where physical and virtual worlds merge. I believe that the role of the artist is to master these new codes and, well beyond an avant-gardist approach, to resist, in order to always offer the vision of a free world.

THOMSON & CRAIGHEAD

www.thomson-craighead.net

/ Nous collaborons depuis le début des années 90, créant des œuvres qui explorent notre fascination pour la manière dont la mondialisation et le réseau de communications globales remodelent notre perception et compréhension du monde. Nous vivons et travaillons à Londres et à Kingussie dans les hautes terres d'Écosse.

Nous travaillons uniquement avec l'information en direct et les réseaux mondiaux de communications depuis que le World Wide Web est devenu un phénomène mondial de masse, peu après l'apparition du navigateur Mosaic, en 1993. Ceci a influencé notre vision et notre manière d'œuvrer avec ce qui était alors décrit comme les "nouveaux médias". Nous nous intéressons toujours davantage à l'impact social et métaphysique des nouvelles technologies sur nous tous lorsqu'elles s'adressent à l'ensemble de la population. Nous examinons rarement la technologie de pointe, préférant situer notre pratique dans le sillage de l'avant-garde technologique.

Pendant ce temps, les travaux d'artistes dans ce domaine ont évolué à bien des égards et, dans une moindre mesure, il en a été de même pour les perceptions du monde de l'art, mais lorsque l'on considère la situation dans son ensemble, nous pensons qu'il y a eu deux changements majeurs ces vingt dernières années :

// Tout d'abord nous avons assisté à une transition prévisible de l'époque du "ghetto des nouveaux médias" des années 1990 à une manifestation pluraliste et entrelacée de l'utilisation par les artistes de la technologie et des données comme matière première. Comme pour les artistes qui utilisaient la vidéo à partir de la fin des années 1950, nous assistons à une acceptation croissante de l'art des médias en réseau au sein de l'art contemporain. C'est à la fois confus et exacerbé par l'omniprésence de l'informatique par le biais duquel les films, les vidéos et les médias-photos sont maintenant couramment montrés sous forme numérique dans les musées, ce qui rend plus difficile la distinction avec le

travail d'artistes qui repose intrinsèquement sur un logiciel ou un ordinateur.

Dans le même temps, et c'est là qu'une scission supplémentaire a pu se produire, nous avons également constaté une maturation de "l'art des médias" (anciennement "art des nouveaux médias") dans un espace distinct pour une pratique artistique à part entière. Plutôt que d'être simplement défini par la technologie, "l'art des médias" semble avoir également fait évoluer un ensemble mouvant de positions politiques et philosophiques fondées sur une relation amour/haine avec le reste de l'institution du monde de l'art. Dans les années 1990, alors que la posture du "net.art" et de l'"art Internet" était sujet à débat sur des forums comme Rhizome-raw, Nettime ou 7-11, on parlait beaucoup de l'art des nouveaux médias comme base du changement de l'ensemble du monde de l'art. Certains considéraient que l'art des nouveaux médias offrait une alternative au modèle traditionnel du marché de l'art, de la vente et du mécénat, où la collaboration, la recherche interdisciplinaire, l'engagement social et l'exposition autonome pourrait induire une nouvelle façon de faire les choses en étant associé à la puissance d'Internet.

Bien sûr, les deux développements ne s'excluent pas mutuellement : à notre avis, ils sont les deux aspects d'une même question, mais depuis que nous produisons des œuvres, ces deux postures essentielles ont contribué à définir le discours dans ce domaine.

/// L'une des conséquences majeures de notre monde en réseau global, et à laquelle nous sommes constamment confrontés dans notre travail, est la façon dont notre propre sentiment géographique est transformé par la simultanéité du réseau, nous offrant de nouvelles façons fondamentales de comprendre les notions de Paysage dans l'art. Les gens tiennent pour acquis, aujourd'hui, qu'ils peuvent parler en personne avec des amis dans un café à Berlin, tandis que chacun autour de la table peut également envoyer d'occasionnels textos à ses collègues à New York ou

Pékin, télécharger du contenu à partir d'un serveur en Islande ou envoyer des photos à son réseau social préféré.

Toute cette activité est continuellement connectée, tandis que les smartphones, les tablettes ou ordinateurs portables poussent régulièrement le courrier électronique entrant à partir de n'importe quel lieu dans le monde et que les localisations individuelles sont diffusées sur l'ensemble du réseau !

Tout cela est seulement possible depuis quelques années mais cela fait déjà partie du tissu de notre quotidien et, lorsque vous ajoutez à ce mélange des vitesses de calcul informatique toujours accélérées et des capacités de stockage des données accrues, il n'est pas surprenant que nous devions tous constamment réécrire les règles quant à la façon dont nous visualisons l'information, faisons l'expérience du monde et examinons ce que sont vraiment nos propres limites personnelles et privées tout comme les notions de propriété.

/// Il est difficile d'imaginer ce que l'avenir nous réserve, parce que les changements et les transformations dont nous avons été témoins ces dernières décennies semblent modestes en comparaison avec ce qui nous attend. D'ores et déjà, Internet est en passe de devenir une couche de données d'expérience qui coïncide de manière visible ou invisible avec notre expérience du monde physique. Dans les années à venir, nous verrons d'autres transformations dans la façon dont nous percevons ces strates de données avec l'introduction téléspectateurs de "réalité augmentée", par exemple. En ce sens, pour les artistes, Internet sera toujours un territoire passionnant à explorer comme tout ce qui se trouve dans notre monde, mais lorsque nous essayons de voir encore plus loin, il est presque impossible d'imaginer la façon dont notre utilisation créative de ces espaces évoluera, d'autant que nous voyons la nanotechnologie, la biotechnologie, l'informatique quantique et les technologies d'impression 3D commencer à mûrir.



THOMSON &
CRAIGHEAD
artistes
artists
(U.K.)



////

Our work:

- < www.youtube.com/user/songsofInnocence100 >
- < www.animateprojects.org/Films/by_date/2009/short_film_about_war >
- < www.weathergauge.net >

Organisations and repositories:

- < www.furtherfield.org >
- < www.rhizome.org >
- < <http://ubuweb.com> >
- < www.adaweb.com >

Other artists' work:

- < <http://occupyhere.org> >
- < <http://therevolvinginternet.com> >
- < <http://0100101110101101.org/home/nofun/index.html> >
- < www.davidoresick.com/soldiers-in-their-youth.html >
- < www.julienLevesque.net/google/view1.html >
- < <http://angiewalLer.com/video/the-most-boring-places-in-the-world-2009/> >
- < www.minimovies.org/documentaires/view/iLoveaLaska >
- < http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/interface_1/index.html >
- < www.LinkoLn.net/complex/ >
- < www.mteaw.com/nad.html >
- < <http://dolLyoko.thing.net> >
- < <http://awp.diaart.org/hilLer/> >

// We have been collaborating since the early 1990s making artworks that explore our fascination with how globalisation and networked global communications reshape the way we perceive and understand the world. We live and work in London and Kingussie in the highlands of Scotland.

We have only worked with live information and global networked communications since the worldwide web became a mainstream global phenomenon, shortly after the appearance of the Mosaic web browser in 1993. This influenced our outlook and way of working with what was described then as 'New Media' and we have always been more interested in the social and metaphysical impact new technologies have on us all once they pass into the mainstream. We rarely scrutinise technology at its cutting edge, preferring to locate our practice in the wake of the technological avant-garde.

During this time, artists' work in this area has evolved in many ways, and to a lesser extent so has the art worlds' perception of it, but when considering the big picture, we think there have been two broad shifts in the last twenty years:

// Firstly we have witnessed a predictable transition from the days of the 'new media ghetto' of the 1990s to a more interwoven pluralistic manifestation of artists' use of technology and data as a medium. As with artists' using video from the late 1950s on, we see a growing acceptance of networked media art into contemporary art practice. This is both confused and exacerbated by the ubiquity of computing where films, movies, and photo-media are now routinely conveyed digitally in art museums, making it harder to single out artists' work that intrinsically relies on software or a computer.

At the same time, and this is where a complementary split may have occurred, we have also seen a maturing of 'media art' (formally 'new media art') as a distinct space for artistic practice in its own right, but rather than it being defined solely by technology, media-art also seems to have evolved a loose collection of political and philosophical stances built on a love-hate relationship with the rest of the art world establishment.

In the 1990s when the posturing of 'net.art' and 'internet art' were the talk of message boards like rhizome-raw, nettime or 7-11, there was much discussion about new media art being the basis for change in the wider art world. New Media art was seen by some as offering an alternative to the traditional art market model of sale and patronage where collaboration, interdisciplinary research, social engagement and self-exhibiting would comprise a new way of doing things when combined with the power of the internet.

Of course neither development is mutually exclusive: they seem to be two sides of the same coin to us, but since we have been making work, these two broad camps have helped define the discourse of the area.

/// One of the major consequences of our globally networked world that we keep coming back to in our work, is the way in which our own geographical sense of self is transformed by the simultaneity of the network, offering us fundamental new ways of understanding notions of Landscape in art. People take it for granted today that they can be talking in person with friends in a cafe in Berlin, while each person around the table may also be sporadically texting colleagues in New York or Beijing, downloading content from a server in Iceland or sending photos to their preferred social network and all this activity is continually logged, while their smart phones, tablets or laptops are regularly pushing for new incoming email from anywhere in the world, and broadcasting their physical location to the network at large!

All of this has only been possible in recent years yet it is already part of our fabric of daily life and when you add ever increasing speeds in computing power and data storage capacity into the mix, it is hardly a surprise that we are all constantly having to re-write the rulebook when it comes to how we visualise information, experience the world, and consider what our own personal and private boundaries and notions of ownership actually are.

//// It is difficult to imagine what the future will bring because the changes and transformations we have seen in the last decades will seem modest in comparison with what lies ahead. Already, the internet is fast becoming a data layer of experience that coincides visibly or invisibly with our experience of the physical world, and in the next few years we will see further transformations in how we perceive this data-layer with the introduction of 'augmented reality' viewers as just one example.

In that sense the internet will always be an interesting territory for artists to explore just as anything in our world is, but as we look ahead further it is almost impossible to imagine how our creative use of these spaces will evolve especially as we see nanotechnology, biotechnology, quantum computing and 3D printing technologies begin to mature.

YVES BERNARD

www.imal.org



YVES BERNARD
directeur de iMAL,
curateur
director of iMAL, curator
(BE)

/ J'ai découvert Internet en 1986 quand je suis entré au Philips Research Lab Belgium (PRLB). Après des débuts en architecture à l'Université de Liège, puis des études d'ingénieur en informatique, j'ai été 5 ans chercheur en Computer Aided Architectural Design : les débuts du 3D et de l'interactivité. J'avais pas mal d'amis artistes dans le milieu bouillonnant liégeois : musiciens électroniques, jazzmen, vidéastes et plasticiens (Lizène et autres), et c'est tout naturellement que j'ai collaboré avec certains (Dutrieux...) en utilisant l'ordinateur du labo. Mais Internet à Liège, je n'en avais jamais entendu parlé... Vivant entre Liège et Bruxelles, je n'ai pas hésité à sauter sur l'occasion inespérée d'entrer au PRLB et revenir sur Bruxelles ! PRLB était un tout petit labo de chercheurs mathématiciens et informaticiens basé dans les beaux quartiers de Bruxelles, loin de Philips Eindhoven et des usines. Le rêve ! Imaginez : en Mars 1986, j'avais ma station de travail SUN (Unix) et Internet ! Les news (usenet), l'email et quelques outils collaboratifs en réseau avec d'autres labos dans le monde. Bien assez pour découvrir toute la puissance de ces communautés virtuelles naissantes ! Et c'est par Internet que j'ai conquis ma liberté scientifique: diffusant des logiciels que j'écrivais en dilettante, ceux-ci ont été remarqués par des chercheurs dans quelques labos dans le monde puis sont remontés à la direction d'Eindhoven. Toute la force du réseau était là : l'expression et le pouvoir de tout individu dans les communautés ! Début des années 90, j'ai fondé un des premiers studio de réalisation multimédia, Magic Media, au début orienté vers la réalisation de CD-ROMs. Mais dès 95, Magic a été une des premières sociétés belges à avoir son propre serveur et son site web (www.magic.be). On a réalisé et hébergé les premiers sites d'émissions de la RTBF et pas

mal de monde. Magic Media a fait beaucoup de projets web, de projets européens (grâce au réseau), puis a connu la fin du CD-ROM et l'éclatement de la bulle Internet vers 2000. Mais c'était aussi une des premières équipes interdisciplinaires (créatifs et développeurs), un labo ouvert à tous les artistes de Bruxelles et Belgique voulant expérimenter avec les nouvelles technologies, la préfiguration de iMAL que je co-fonde en 1999, medialab arts et sciences et centre d'art que je dirige aujourd'hui.

// Internet m'a d'abord fasciné en tant qu'incroyable outil social, d'échanges scientifiques et culturels, de partage de connaissance et d'idées, avec ces milliers de communautés, une pour chaque niche, pour chaque centre d'intérêt du plus anecdotique au plus général. J'ai vite compris qu'Internet allait bousculer les modes de diffusion des contenus culturels avec l'arrivée en 1993 de l'IUMA (Internet Underground Music Archive), un des premiers serveurs musicaux. Mais au niveau artistique, le cd-rom et les installations offline concentraient pour moi les débuts des oeuvres numériques interactives, algorithmiques, multimédia. La pauvreté des premières pages web et la lenteur des connexions étaient trop limitatives. Ce n'est que vers 96 avec www.jodi.org (par Joan et Dirk que je connaissais par leur premiers essais publiés sur le CD-ROM *Blindrom* de Mediamatic en 93) puis en 98 avec vaticano.org de 0100101110101101.org (Eva et Franco Mattes) que je découvre Internet comme véritable médium artistique, territoire global de happenings et performances en ligne, d'opérations artistico-activistes.

/// En 2012, Internet est devenu omniprésent pour tous : un média participatif de masse, réseau social de toutes les expressions, disque dur mondial et chaîne média-

tique locale et globale accessible à tout instant, de partout et nourri par tous. Historiquement il a y a un monde avant Internet et un autre après. C'est le début d'une nouvelle ère avec la transformation excitante et effrayante de notre façon de penser, se souvenir, communiquer, interagir socialement, apprendre, percevoir l'espace (global/local), le temps (réel/différé), organiser la société et le politique. Et ce n'est pas fini. Si dans les années 80 et 90, on parlait de cyberspace et réalité virtuelle, aujourd'hui Internet est partie du monde réel : notre réalité est simplement devenue complexe constituée de multiples couches interconnectées, l'hybridation entre ce qui est in the clouds et la réalité sensible, physique est inévitable.

/// Deux tendances me semblent marquantes :
- La révolution de la fabrication numérique ou personnelle qui bouleverse un des derniers fondements du monde pré-Internet, la production industrielle, en généralisant les processus de partage, de communautés et d'échanges (tels l'open source) à la conception, production et distribution des objets physiques. Ce n'est pas par hasard que iMAL ouvre son Fablab.
- L'infiltration lente mais certaine des mécanismes du réseau (partage et échange libre, transparence, gestion collaborative et démocratie directe) au monde de la finance (ex. crowdfunding) et de la politique (émergence de mouvements tels les Partis Pirates pour re-designer la démocratie)
Et l'un et l'autre se rejoignent quand on voit l'exemple du projet *Form 1* sur Kickstarter levant un million de \$ en un peu plus de 2 jours pour produire une nouvelle génération d'imprimante 3D. Ce ne sont pas des utopies, si l'on défend un Internet libre et égal pour tous.

////

1995

Jodi:

< <http://www.jodi.org/> >

1998

Eva et Franco Mattes:

< <http://0100101110101101.org/home/darkomaver/index.html> >

Heath Bunting:

< www.irational.org/heath/_readme.html >

1999

The Yes Men:

< www.gatt.org/ >

Netochka Neznanova - nato.0+55:

< www.m9ndfukc.org >

< www.membank.org/0002/0002.html >

< www.membank.org/0002/*bonjour >

1999-2000

eToy.coporation:

< www.etoys.com/projects/toywar/ >

< www.rtmark.com >

2000-2002

Joshua Davis:

< www.praystacion.com/ >

< <http://ps3.praystacion.com/pound/v2/> >

2002

Christophe Bruno:

< www.iterature.com/adwords/ >

2003

Processing:

< www.processing.org >

< www.imal.org/proce55ing/ >

2004

Re-Code:

< www.re-code.com/ >



2005

Alex Tew:

< www.milLiondollarhomepage.com/ >

2007

Perry Bard:

< <http://dziga.perrybard.net/> >

Suwud:

< www.suwud.com/googorama/ >

2009

Aaron Koblin & Daniel Massey:

< www.bicyclebuiltfortwothousand.com/ >

2010

YouTube PLaY:

< www.youtube.com/user/playbiennial >

2011

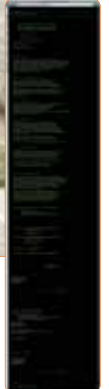
Carlo Zanni:

< <http://mycountryisalivingroom.com/> >

2012

Kickstarter:

< www.kickstarter.com/projects/FormLabs/form-1-an-affordable-professional-3d-printer >



/I discovered the internet in 1986 when I entered Philips Research Lab Belgium (PRLB). After beginning my studies in architecture at the University of Liège, followed by studies in computer engineering, for five years I was a researcher in Computer Aided Architectural Design: the very beginning of 3D and interactivity. I had quite a few artist friends in the bubbling Liège scene — electronic musicians, jazz men, video and visual artists (Lizène and others) — so naturally I collaborated with some of them (Dutrieux...) using the computer in the lab. But I had never heard of the internet in Liège...

Living between Liège and Brussels, I didn't hesitate to jump on the opportunity to work at PRLB in Brussels! PRLB was a very small laboratory of mathematicians and computer engineers based in uptown Brussels, far from Philips Eindhoven and the factories. A dream come true! Just imagine: in March 1986, I had my own SUN (Unix) workstation with access to the internet—news (usenet), e-mail and a few online tools for collaborating with other labs worldwide. More than enough to discover all the power of these budding virtual communities! And it's through the internet that I gained my scientific freedom. As I distributed software that I wrote in my spare time, these programs caught the attention of researchers in other labs around the world, before eventually coming back to Eindhoven management. All the strength of the internet was in the expression and power of each individual in the communities!

In the early 1990s, I founded one of the first multimedia production studios, Magic Media, focused on the production of CD-ROMs. But in 1995, Magic became one of the first Belgian companies to have its own server and website (www.magic.be). We made and hosted the first program sites of Radio Télévision Belge Francophone

(RTBF) and many others. Magic Media made several Web projects and European projects (thanks to the internet), then witnessed the end of CD-ROMs and the bursting of the internet bubble around 2000. But it was also one of the first interdisciplinary teams (creatives and developers), a lab that was open to all artists in Brussels and Belgium who wanted to experiment with new media, and the precursor to iMAL, an art and science medialab and art center, which I co-founded in 1999 and continue to direct today.

// The internet first fascinated me as an incredible social tool for scientific and cultural exchanges, sharing knowledge and ideas, with these thousands of communities, one for each niche, each interest group, from the most anecdotal to the most generalist. I quickly understood that the internet would upset our modes of cultural distribution with the appearance of IUMA (Internet Underground Music Archive), one of the first music servers, in 1993. But in terms of art, CD-ROMs and offline installations were for me the beginning of interactive, algorithmic, multimedia digital artworks. The poor quality of the first Web pages and slow connection speeds were too limiting. It wasn't until around 1996, with www.jodi.org (by Joan and Dirk, whom I knew from their first experiments published on the CD-ROM *Blindrom* by Mediamatic in 1993), then in 1998 with vaticano.org by 0100101110101101.org (Eva and Franco Mattes), that I rediscovered the internet as a true artistic medium, a global territory of online happenings and performances, of artistic-activist operations.

// In 2012, the internet has become ubiquitous for all: a participative mass media, social network for all expressions,

worldwide hard drive, local and global media channel accessible at any moment from anywhere and fed by all. Historically, there is a world before the internet and another one after it. It marks the beginning of a new era with the both exciting and terrifying transformation of our way of thinking, remembering, communicating, interacting socially, learning, perceiving space (global/local), time (real/delayed), and organizing society and politics.

And that's not all. If in the 1980s and '90s we spoke of cyberspace and virtual reality, today the internet is part of the real world. Our reality has simply become more complex, composed of multiple interconnected layers; the hybridization of what is in the Cloud and our tangible, physical reality is inevitable.

// I see two outstanding trends:

- A revolution in digital or personal manufacturing, which upsets one of the last foundations of the pre-Internet world, industrial production, by generalizing the processes of sharing, forming communities and exchanging information (such as open source) for conceiving, producing and distributing physical objects. It's no coincidence that iMAL is opening its Fablab.
- The slow but certain infiltration of online mechanisms (open sharing and exchange, transparency, collaborative management and direct democracy) in the world of finance (ex. crowdfunding) and politics (emerging movements such as Partis Pirates to redesign democracy). Both of these meet in the example of *Form 1* on Kickstarter, which raised 1 million dollars in just over two days to produce a new-generation 3D printer. This is no utopia, if we imagine a free and equal Internet for everyone.



FRANÇOIS BAYLE
50 ANS D'ACOUSMATIQUE
Coffret 15 CD + livret

En vente sur boutique.ina.fr
50€

ina
EDITIONS
by GRM

LE LABORATOIRE DES DÉCALAGES

L'agence d'innovation
par l'art contemporain
et le design exploratoire

Une tool box pour l'innovation :

- Recherche et veille
- Conférences, séminaires
- Animation équipes marketing, R&D, prospective
- Projets d'innovation avec des artistes et des designers

www.decalab.fr



Sirène
Installation, 2006-2007
S.Bianchini et T.Fournier

décalab

23 January 2013 - Brussels

20pm

CONCERT
PIONNIER

beatriz ferreyra

A meeting between Annette
Vande Gorne and Beatriz
Ferreyra about her work...

Organized by
Musiques & Recherches
and L'Espace Senghor

www.musiques-recherches.be

WJ-SPOTS REMERCIEMENTS/THANKS

Jean-Christophe Théobalt, Chargé de mission numérique Ministère de la culture et de la communication, Secrétariat général (SG) Service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation (SCPCI), Département de l'éducation et du développement artistiques et culturels (DEDAC)

Yves Bernard, directeur de iMAL et co-curator de l'événement WJ-SPOTS à Bruxelles,
Isabelle Arvers < www.isabellearvers.com >, Anne Laforet < <http://sakasama.net> >, Systaime, Jodi.

WJ-SPOTS PARTENAIRES /PARTNERS

Ministère de la Culture et de la Communication, < www.culture.gouv.fr >

Institut Français, < www.institutfrancais.com >

Communauté Française de Belgique, < www.federation-wallonie-bruxelles.be >

Région de Bruxelles capitale Vlaamse Gemeenschapscommissie, < <http://stijlhandboek.vgc.be> >

Relais Culture Europe Production, < www.relais-culture-europe.org >

Sidebyside Studio, I-Wei Li, < www.sidebysidestudio.net >

Maison Laurentine, Pierre Bongiovanni, < www.laurentine.net >

Transmediale, Ela Kagel, < www.transmediale.de >

Betahaus, < <http://betahaus.de> >

iMAL, Yves Bernard, Marie-Laure Delaby, Elodie Delaigle, Yannick Antoine,

Felix Luque, Greg Bertrand, < www.imal.org >

Festival Mal au Pixel, Mathieu Marguerin, Kevin Bortolli, Marika Dermineur,
Hugo de Oliveira, Corinne Laurent, Thomas Pigache, Catherine Lenoble (PING),

Elie Kongs, < www.malaupixel.org >

La Gaité Lyrique, Jérôme Delormas, Anne Darey, Jos Auzende, Vincent Cavaroc,
Clémence Seurat, Catherine di Sciullo, Harold Foucher, Élise Schweisguth, Jean-Phillipe Larue,
Vincent Lecerf, Grégoire Lefèbvre, Amhed Assid, Dinah Randrianarivo, < www.gaite-lyrique.net >

Arsenic, Quentin Drouet, Gael Duongvandang, < www.arsenic.info >

Selfworld, Ivan Chabanaud, < www.selfworld.net >

WJ-S, Laura Mihai, James Hudson, Sébastien Turpin, Naiky Era, Stéphane Kyles,

Nadine Bonnefoi, Leila Ben Salem, < www.wj-s.org >

Digitalarti, Laurent Hentz, Sarah Taurinya, Malo Girod de l'Ain, < <http://www.digitalarti.com/fr> >

MCD, Hadda Fizir, Anne-Cécile Worms, Laurent Diouf, < www.digitalmcd.com >

WJ-SPOTS CONFERENCES PARTICIPANTS : Alejo Duque, Alessandro Ludovico, Atau Tanaka, Aymeric Mansoux, Carl.Y, Domenico Quaranta, Florian Cramer, Géraldine Gomez, Gordan Savičić, Hans Bernhard, Heath Bunting, Helen Thorington, I-Wei Li, Jaromil, Jean-Baptiste Bayle, Jodi, Josephine Bosma, Julian Oliver, Julien Levesque, Julien Ottavi, Karen Dermineur, Laboiteblanche, Margrét Elísabet Ólafsdóttir, Maria Ptqk, Marie Petit, Michael Bauwens, Michaël Sellam, Miltos Manetas, Nicolas Malevé, Olia Lialina, Paolo Cirio, Pedro Soler, Per Platou, Pierre Bongiovanni, Rafael Rozendaal, Raphaël Bastide, Régine Debatty, Ricardo Mbarkho, Sakrowski, Yannick Antoine.



ΩΩ-SPOTS *2



mcd #51



mcd #52



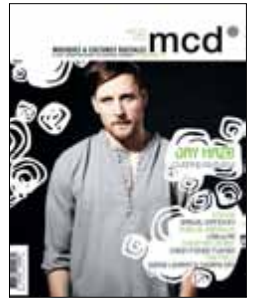
mcd #53



mcd #54



mcd #55



mcd #56



mcd #57



mcd #58



mcd #59



mcd #60



mcd #61



mcd #62



mcd #63



mcd #64



mcd #65



mcd #66



mcd #67



mcd #68

ANCIENS NUMÉROS ET ABONNEMENT EN LIGNE

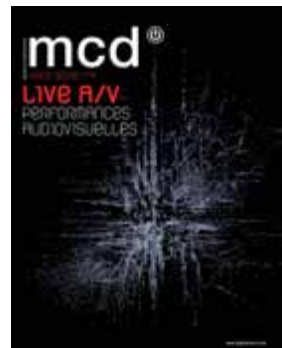
WWW.DIGITALMCD.COM



Arts Numériques,
"Tendances, Artistes, Lieux
& Festivals"
FR



ΩΩ-SPOTS #1
15 ans de création artistique
sur Internet
FR/UK



Live A/V
Performances audiovisuelles
FR/UK



Internet des Objets
Internet of things
FR/UK

MCD' ABONNEMENT

- Je souhaite me réabonner pour 1 an (4 numéros)
au tarif de **30€** au lieu de 36€
+ frais d'envoi France et Europe 5,20€ Monde 8,60€

REVUES ET HORS-SERIE A L'UNITE

Depuis janvier 2011, la revue MCD nouvelle formule trimestrielle thématique et bilingue est à 9 €.

- Revue MCD** (FR/UK) : 9€ TTC

Numéro(s) souhaité(s) :

- Internet des Objets** (FR/UK) : 9€ TTC

- Live A/V - performances audiovisuelles** (FR/UK) : 10€ TTC

- WJ_SPOTS, 15 ans de création sur Internet**
(FR/UK) : 9€ TTC

+ frais d'envoi par numéro/hors série :

- France et Europe 3,10€ Monde 4€

- Le Livre : Arts numériques, tendances - Artistes - Lieux & Festivals** : 29,55€ TTC
+ frais d'envoi : France et Europe 2,50€ Monde 4,15€

Tous ces numéros sont disponibles à la commande pour réception au format papier ou numérique (pdf) en téléchargement sur le boutique de notre site www.digitalmcd.com

Je joins un chèque d'un montant total de€
incluant les frais d'envoi

Prénom :

Nom :

Structure :

Profession :

Email :

Tél. :

Adresse :

Pays :

Ville :

C.P. : Date :

Signature :

Chèque à l'ordre de Musiques & Cultures Digitales, à envoyer accompagné de ce formulaire à Musiques & Cultures Digitales, 8 rue du Général Renault, 75011 Paris



MCD LA REVUE CULTURE ET SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

- > des numéros thématiques trimestriels,
- > des éditions bilingues français / anglais,
- > une analyse des pratiques artistiques et usages innovants,
- > des articles de fond et des entretiens,
- > + de 100 pages,
- > une collection de référence

Parutions MCD

- > mcd#68 : la culture libre
- > mcd #67 : guide des festivals numériques
- > mcd #66 : machines d'écritures
- > mcd#65 : l'Internet voit vert
- > mcd#64 : la culture des jeux vidéo
- > wj-spots#1 : 15 ans de création sur Internet

www.digitalmcd.com

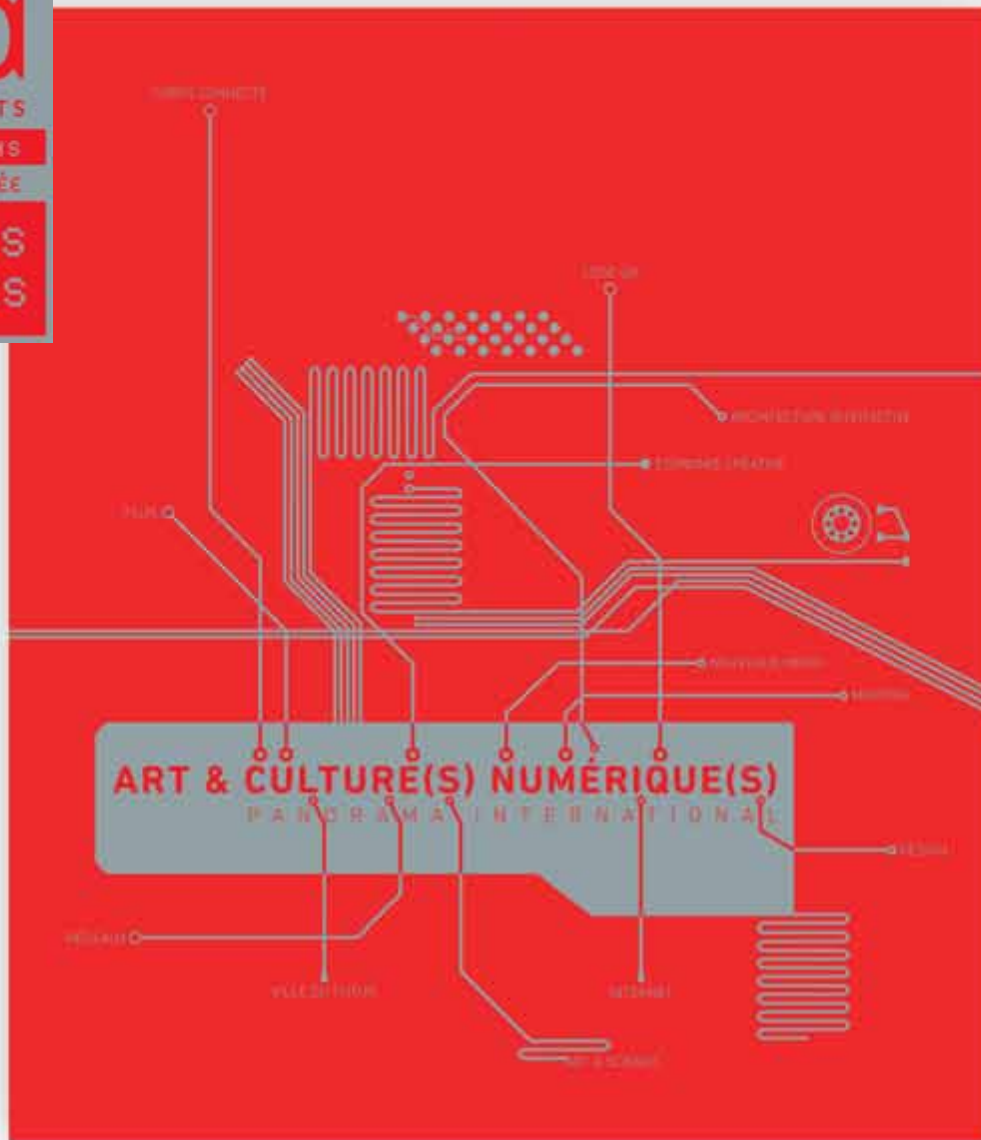
c d a

CENTRE DES ARTS

ENGHIEU-LES-BAINS

SCÈNE CONVENTIONNÉE

ÉCRITURES
NUMÉRIQUES



Co-édition / Co-publishers :

Centre des Arts d'Enghien-les-Bains & Institut Français

Avec le soutien / With the support of :

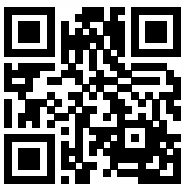
Ministère de la Culture et de la Communication

Conception éditoriale / Contents:

Centre des arts & Musiques & Cultures Digitales (MCD)

Digital Art & Culture(s)

Digital art, new media art, open art... There are a multitude of possible definitions when the relationships between art and science are explored. This publication offers a snapshot of international artistic practices in the digital age.



Avec les contributions éditoriales de / With the editorial contributions of:

Yves Michaud, Louise Poissant, Caroline Seck Langill, Peter Murvai & Dominique Scheel-Dunand, Dooeun Choi, Jean-Luc Soret, Jean-Paul Fourmentraux, Marco Mancuso, Zhang Ga, Jean-Marie Dallet, Annick Rivoire, Anne Laforet, Dominique Moulon, Maurice Benayoun...

Et la participation de: Fred Forest, Edmont Couchot, Guy Tortosa, Geert Lovink, Jakob + MacFarlane, Hiroko Tasaka, Malcom Levy, Alif Riahi, Bruce Benderson, Michel Jaffrenou, Martine Neddham, Emmanuel Guez, Anne Huybrechts...

Commander le livre / Order the english book, 20€

www.digitalmcd.com

MCD' SUBSCRIPTION

I wish to subscribe for one year (4 issues)

€30 rate instead of €36

+ shipping rates

France and Europe €5,20 Worldwide €8,60

UNIT MAGAZINE AND SPECIAL ISSUES

Magazine MCD (FR/UK): €9 ATI

Issue wanted:

Internet of things (FR/UK): €9 ATI

Live A/V - Audiovisual performances (FR/UK): €9 ATI

WJ-Spots - 15 Years of Artistic creation on the internet
(FR/UK): €9 ATI

+ shipping rates:

France and Europe €3,10 Worldwide €4

**ALL issues are available on demand in return
of the purchase order. You can order them in paper format
or digitalized (pdf) that you can download online at**

www.digitalmcd.com

I attach a cheque of € including shipping rates.

Or I Send an email to info@digitalmcd.com

Surname:

Name:

Company name:

Activity:

Email:

Phone:

Address:

Country:

City:

Postcode: Date:

Signature:

Cheque payable to < Musiques et Cultures Digitales >.

Postal address: Musiques et Cultures Digitales

8 rue du Général Renault - 75011 - Paris



MCD

The Digital Art and Culture magazine

- > A quarterly diffusion with different themes
- > Bilingual editions: French and English
- > An artistic practice and innovating usage analysis
- > Feature article and interviews
- > Over a hundred pages
- > A reference collection

MCD Publications

- > mcd#68: the open future
- > mcd#67: digital festivals guide
- > mcd #66: writing machines
- > mcd#65 : the culture of green tech
- > mcd#64 : game over culture
- > wj-spots#1 : 15 years of artistic creation on the internet

www.digitalmcd.com

MCD - Musiques & Cultures Digitales

Publication trimestrielle / Quarterly

DIRECTRICE DE LA RÉDACTION / Editorial Editor:

Anne-Cécile Worms < nc@digitalmcd.com >

RÉDACTEUR EN CHEF / Chief Editor:

Laurent Diouf < laurent@digitalmcd.com >

RÉDACTRICE EN CHEF INVITÉE / Chief Editor Invited:

Anne Roquigny, < ar@wj-s.org >

TRADUCTION / Translation:

FRANÇAIS > ENGLISH: Cherise Fong < cf@espionne.com >

ENGLISH > FRANÇAIS: Valérie Vivancos < valerie.vivancos@gmail.com >

GRAPHISTE / Graphic Editors:

Yann Lobry < ian@digitalmcd.com >

Thierry Palau < graphitit@me.com >

CONCEPTION GRAPHIQUE COUVERTURE / Graphic design Cover:

La Vache Noire < www.lavachenoire.fr >

VISUEL / COUVERTURE / Visuals / Cover:

Olia Lialina 'Agatha Appears' (1997)

PUBLICITÉ & PARTENARIAT / Marketing & Partnership:

< communication@digitalmcd.com >

WEBMASTER / Webmaster:

Guillaume Dumont / Attitude < guillaume.dumont@attitude-net.com >

ADRESSE / Address:

Musiques & Cultures Digitales, 8 rue du Général Renault, 75011 Paris.

MCD / MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

est une publication de l'association / is published by the association
Musiques & Cultures Digitales présidée par / presided by Hadda Fizir.
Directrice de la publication / Director of the publication: Hadda Fizir.

IMPRIMERIE / Print:

ETIC GRAPHIC, Boulevard Henri Becquerel, 53021 LAVAL Cedex 09
http://www.agir-graphic.fr

DISTRIBUTION / Distributor: MLP

CONSEIL DIFFUSION / Press Consulting:

K.D. Presse, 14 rue des Messageries, 75010 Paris.

Tél.: +00 33 (0)1 42 46 02 20 / Fax: +00 33 (0)1 42 46 10 08

Site: www.kdpresse.com

COMMANDE EN LIGNE / Order online:

www.digitalmcd.com

Tous droits réservés / All rights reserved

ISBN 978-2-36807-005-5 - ISSN 1638-3400

Dépôt légal à parution: décembre 2012.



MCD est membre du Réseau Arts Numérique (RAN)

MCD is a member of Réseau Arts Numérique (RAN)

< www.ran-dan.net >

digitalarti
digital art international

mcd®
MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

Website < www.digitalmcd.com >

E-mail < info@digitalmcd.com >

Infos < www.facebook.com/digitalmcd >

en vente en kiosques et Librairies

Distribution / diffusion / monde :

K.D. Presse - site < www.kdpresse.com >

en consultation

En France :

- Aix-en-Provence: Seconde Nature & La Maison Numérique, 1 place Victor Schoelcher
- Bobigny : Université Paris 13 – Bibliothèque Jean-Deausset, 1 rue de Chablis
- Bourges : Bibliothèque Ecole Nationale supérieure d'art, 7 rue Edouard-Branly
- Bourgoin Jallieu : Les Abattoirs, 18 route de l'Isle d'Abeau
- Bourgogne: Espace Multimédia Gantner, 1 rue de la Varonne
- Chaumont : Bibliothèque Municipale Les Silos, 7 - 9 avenue Foch
- Erstein: Bibliothèque Municipale d'Exel
- Fontenay-sous-Bois: Bibliothèque Municipale Aragon, 2 avenue Rabelais
- Gardanne: Médiathèque Nelson Mandela, Bd Paul Cézanne
- Grigny: Conservatoire, Hôtel de Ville
- Hyères: Bibliothèque Municipale, Place Théodore Lefebvre
- Issy-les-Moulineaux: Le Cube, 20, Cours Saint Vincent
- Lille: Médiathèque Jean Lévy, 32-34 rue Delesalle
- Lyon: Bibliothèque municipale de Lyon, 30 bd Vivier Merle, 3^e
- Lyon: Jarring Effects, 13 rue Renée Leynaud, 1^{er}
- Marseille: Agesca (Pôle Info Musiques), 60 rue Consolat, 1^{er}
- Montpellier: Le Garage Electrique, 42 rue Adam de Craponne
- Montpellier: Kawenga, 21 bd Louis Blanc
- Montreuil: Bibliothèque Robert Desnos, 54 rue Victor Hugo
- Mulhouse: La Filature, 20 allée Nathan Katz
- Nancy: L'Autre Canal, 45 bd d'Austrasie
- Nantes: Le Lieu Unique, 2 rue de la Biscuiterie
- Orléans: Culture O Centre, 1 rue Royale
- Paris: Ars Longa, 67 avenue Parmentier, 11^e
- Paris: Bibliothèque Publique d'Information, 19 rue Beaubourg, 4^e
- Paris: Bibliothèque Saint Fargeau, 12 rue du Télégraphe, 20^e
- Paris: Centre Musical Barbara Fleury Goutte d'Or, 1 rue de Fleury, 18^e
- Paris: Cité de la Musique, 221 avenue Jean Jaurès, 19^e
- Paris: IRMA, 22 rue Soleillet, Paris 20^e
- Paris: La Cantine, 151 rue Montmartre, 2^e
- Paris: Maison des Associations du 11e, 8 rue du Général Renault, 11^e
- Paris: Maison des Métallos, 94 rue Jean-Pierre Timbaud, 11^e
- Paris: Médiathèque musicale de Paris, Forum des Halles, 1^e
- Paris: Technopol, 67 avenue Parmentier, 11^e
- Pau: BIPP, Square Paul Lafond
- Pau: Médiathèque des allées Hôtel d'entreprises Les Allées, 26 avenue des Lilas
- Perpignan: École des Beaux-Arts, 3 rue Maréchal Foch
- Poitiers: Espace Mendès France, 1 place de la Cathédrale
- Reims: Centre culturel Saint-Exupéry, Esplanade André Malraux
- Rennes: Le Jardin Moderne, 11 rue du Manoir de Servigné
- Rennes: Bibliothèque Les Champs Libres, 46 bd Magenta
- Rosny-sous-Bois: Espace Jeunesse – Cercle J, 45 rue Gardebled
- Saint-Denis: Association Synesthésie, 15 rue Denfert Rochereau
- Saint-Herbain: La Bibliothèque, rue François Rabelais
- Saint-Médard en Jalles: Médias Cité, Place de la République
- Sèvres: La Générale en Manufacture, Les Pixels Transversaux, 6 grande rue
- Toulouse: Centre culturel Bellegarde, 17 place Bellegarde
- Toulouse: Médiathèque Départementale, 1 Allée Antonio Machado
- Valence: Lux scène nationale, 36 bd du général de Gaulle
- Villeneuve d'Ascq: Bibliothèque Université Charles de Gaulle Lille 3, rue du Barreau
- Villeneuve-Lez-Avignon: Bibliothèque CNES La Chartreuse

En Europe :

- Bruxelles / Belgique: iMal, 30 Quai des Charbonnages
- Mons / Belgique: Transcultures, 17 rue de la Trouille
- Mons / Belgique: Bibliothèque Umons - Faculté Polytechnique, 9 rue de Houdain
- Prague / République tchèque: Institut Français de Prague, Stepsanska 35, 1^e

A l'International :

- Rio de Janeiro / Brésil: Médiathèque du Centre de ressources de la Maison de France, 58 Avenida Presidente Antônio Carlos, 58/11 Andar

LES ABATTOIRS
SCÈNE DE MUSIQUES ACTUELLES www.abattoirs.fr



ELECTRO
CHOC



rendez-vous
en territoires
INFINIS

DU 02 MARS
AU 20 AVRIL 2013

www.electrochoc-festival.com

SAMEDI 02 MARS 2013

EZEKIEL
EXTENDED

SALLE DE LISLE - LISLE D'ABEAU - 38

SAMEDI 09 MARS 2013

VITALIC - INCITE/
NAÏVE NEW BEATERS

...

CHATEAU ROUGE - ANNEMASSE - 71

SAMEDI 23 MARS 2013

DUBSTEP
BASS MUSIC

LE FIL - SAINT ETIENNE - 42

SAMEDI 06 AVRIL 2013

TRANCE PARTY
avec HADRA et LE FESTIVAL
LES DETOURS DE BABEL

MCD - GRENOBLE 38

DU VENDREDI 29 MARS
AU MERCREDI 10 AVRIL

EXPOSITION
ARTS NUMÉRIQUES

CreArtCom
Digital Design Studio

HALLE GRENETTE - BOURGOIN-JALLIEU 38

DU JEUDI 11 AVRIL
AU SAMEDI 20 AVRIL

PIERRE HENRY
DAEDELUS
COLD CUT

DJ/VJ SET

...

LES ABATTOIRS - BOURGOIN-JALLIEU
VILLEFONTAINE - ST QUENTIN FALLAVIER

programmation sous réserve de modifications - graphisme : ambar - FN de Lorraine - S-101 40000-101 40200-101 40200 - JULES MARIN



Net Art WJ-SPOTS^{#2}

Les artistes s'emparent du réseau / Artists take over the network

Les artistes, critiques, chercheurs et commissaires artistiques, invités à participer à cette publication nous donnent des clés, des repères et des éclairages pour comprendre les différentes formes artistiques qui cohabitent sur la toile, dans ses interstices et ses périphéries.

D'un point de vue artistique, les auteurs témoignent de ce qui s'est passé sur Internet ces deux dernières décennies et ils expriment la façon dont ils ont perçu, vécu et traversé cette période.

D'un point de vue social, politique et artistique, les participants nous expliquent :

- comment le réseau a changé leur rapport au monde, à l'espace et au temps,
- comment il a bouleversé leurs usages, leurs pratiques et leur manière de penser,
- comment il est devenu un espace de partage, d'échange et de création.

Dans une démarche prospective, ils imaginent les années qui viennent et se demandent si Internet sera toujours un territoire intéressant à explorer dans le futur, s'il sera toujours un terrain fertile pour produire des formes artistiques hybrides où le monde physique et le monde virtuel fusionnent, se frottent et se télescopent.

Les participants proposent aussi une sélection de sites Internet marquants et emblématiques à leurs yeux.

Internet est devenu un espace de création et d'exposition incontournable, et cette publication est une invitation à découvrir des œuvres majeures en accès libre et gratuit sur le réseau.

The artists, critics, researchers and curators invited to contribute to this publication are giving us the keys, references and insights to comprehend the various art forms that coexist on the net, in its interstices and its peripheries.

From an artistic point of view, the authors reflect upon what has taken place on the internet in the last two decades, and express how they perceived, experienced and lived through this era.

From a social, political and artistic point of view, the contributors tell us:

- how the network changed their relationship to the world, time and space,
- how it transformed their uses, practices and ways of thinking
- how it became a space for sharing, exchanging and creating.

In a prospective approach, they are forecasting the coming years, wondering if the internet can stay a territory worth exploring in the future and if it will still be a fertile ground to produce hybrid art forms in which the physical and virtual worlds merge, rub off on each other and collide.

The contributors also present a selection of websites they regard as significant, iconic and essential.

Internet has become a space of creation and exhibition and this publication is an invitation to discover major art pieces, accessible for free on the web.

Avec La participation de / With the participation of

Alejo Duque, Alessandro Ludovico, Ana Carvalho, Andrés Lozano a.k.a Loz, Atau Tanaka, Aymeric Mansoux, Brad Tromel, Brian Mackern, Carl.Y & Laboiteblanche ([[NOMUSIC]]), Christiane Paul, Constant DuLLaart, Daniil (Danja) Vasiliev, Daphne Dragona, David Blair, Dean Whitbread, Domenico Quaranta, Evan Roth, Franck Ancel, Geert Lovink, Genco Gülan, Géraldine Gomez, Gordan Savijic, Gwenola Wagon & Stéphane Degoutin, Hans Bernhard, Heath Bunting, I-Wei Li, Igor Štromajer, Jean-Baptiste Bayle, Jean-Paul Fourmentraux, Jodi, Julien Levesque, Julien Ottavi, Karen Dermineur (HRN), Margrét Elísabet Ólafsdóttir, Maja Halogera, Maria Ptqk, Marie Petit, Michaël Sellam, Miltos Manetas, Mindaugas Gapševičius, Nicolas Malevé, Paula Perissinotto, Pedro Soler, Per Platou, Raphaël Bastide & Yannick Antoine, Reynald Drouhin, Ricardo Mbarkho, Sakrowski, Shu Lea Cheang, Stanza, Stéphan Barron, Thomas Cheneseau, Thomson & Craighead, Yves Bernard.

Rédactrice en chef invitée / Guest Chief Editor Anne Roquigny

