

Zeitschrift: Collection cahiers d'artistes
Herausgeber: Pro Helvetia
Band: - (2004)
Heft: -: fabric | ch

Artikel: fabric | ch
Autor: Engeli, Maia
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-555525>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

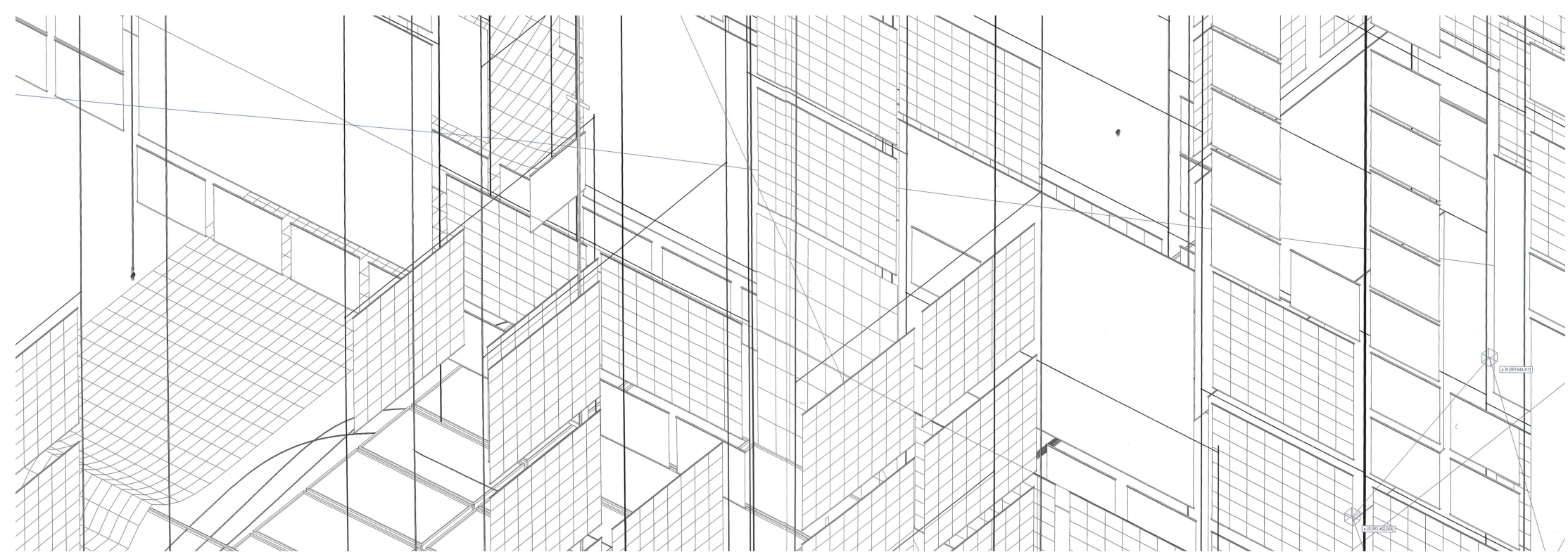
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 29.06.2025

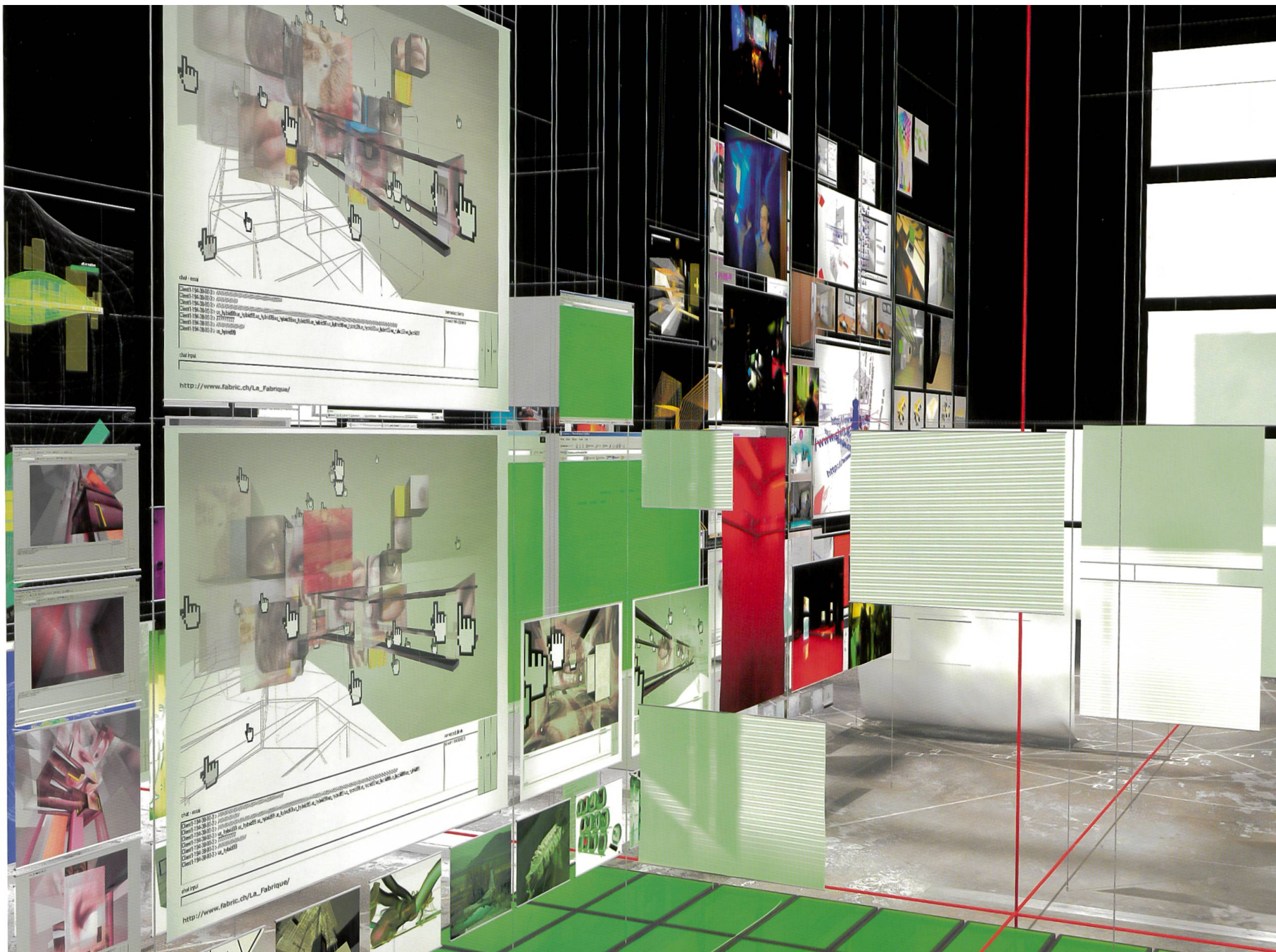
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

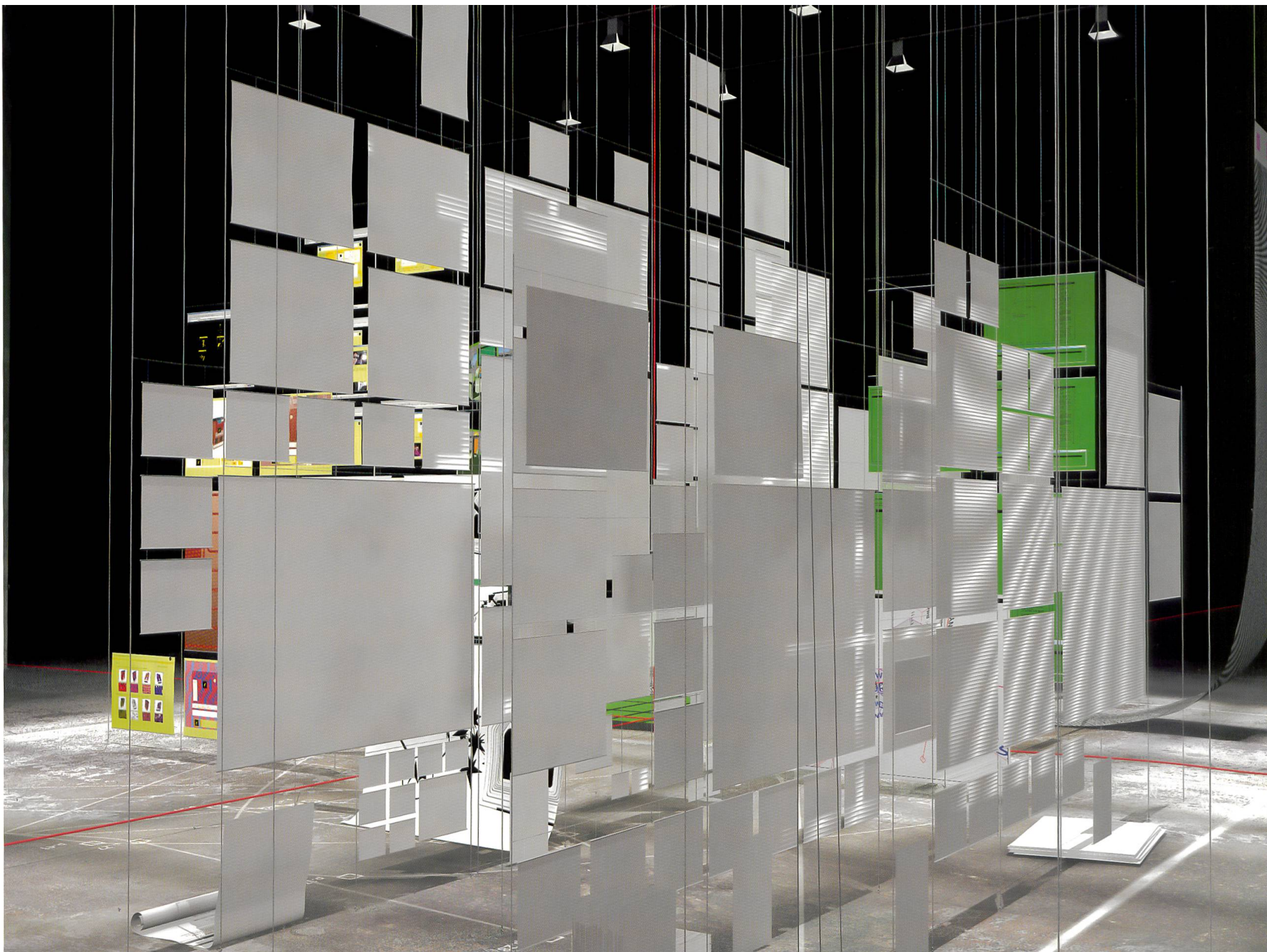
fabric | ch

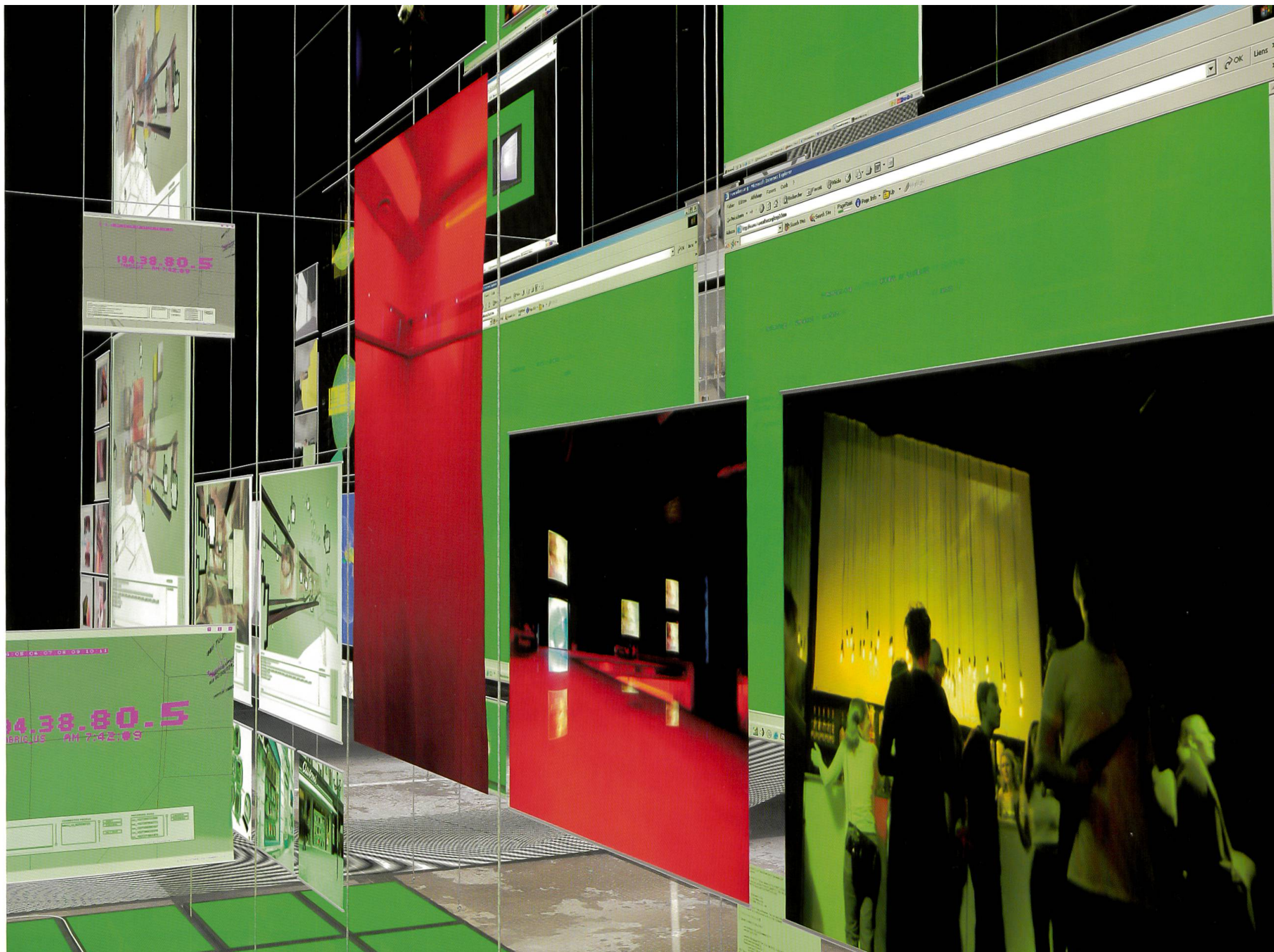
p.03 [v.v.]





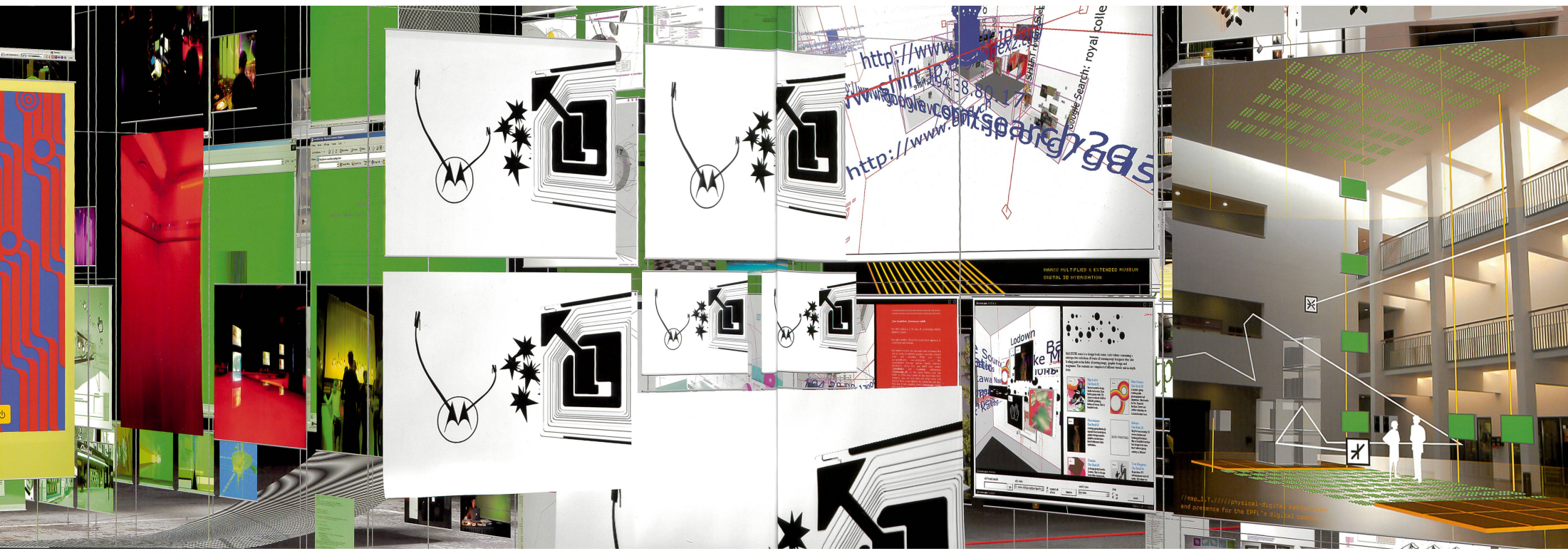


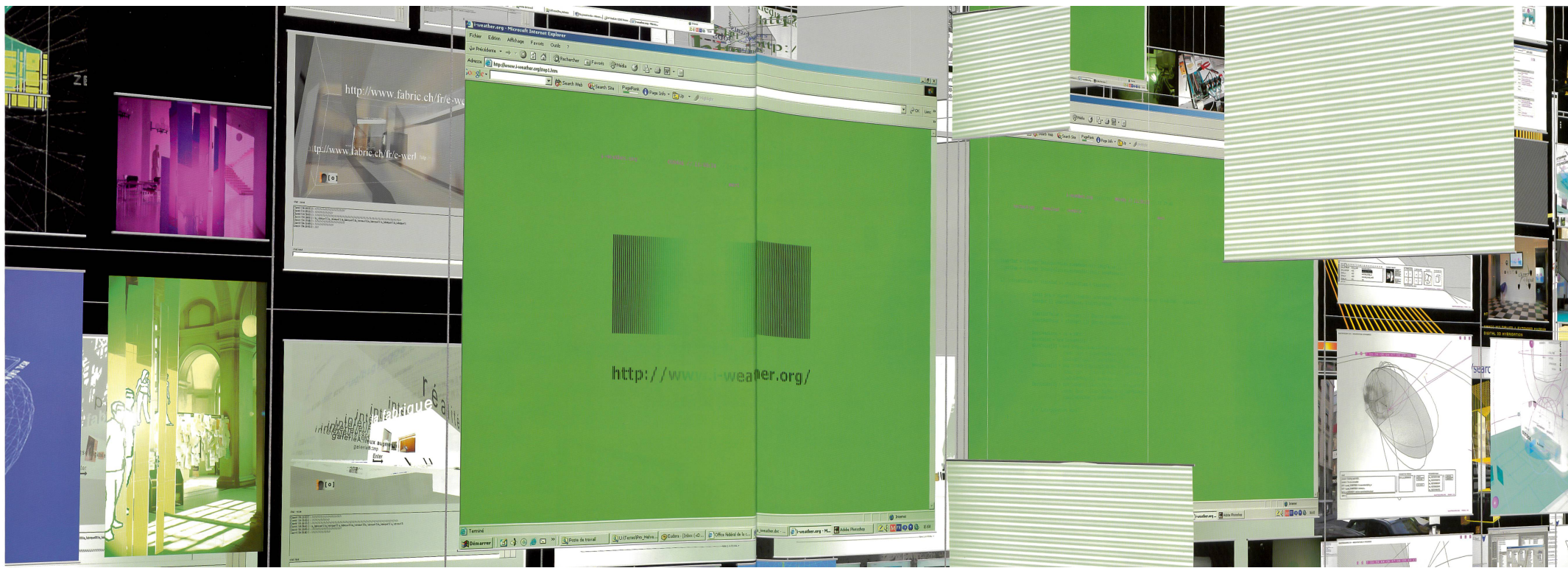


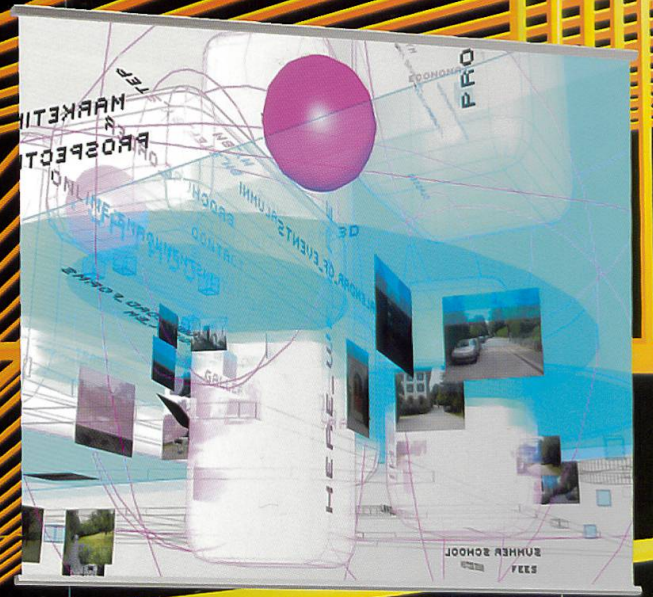
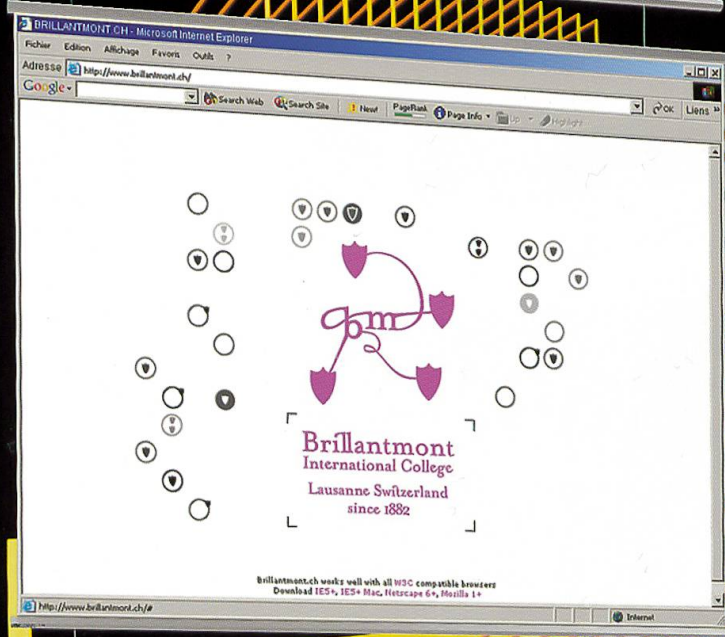
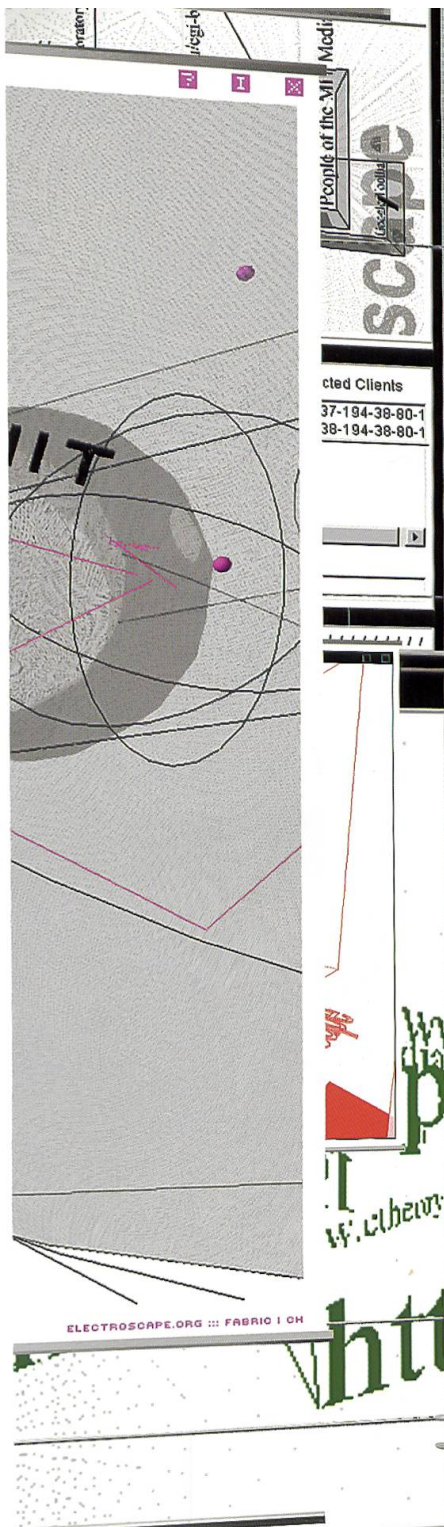




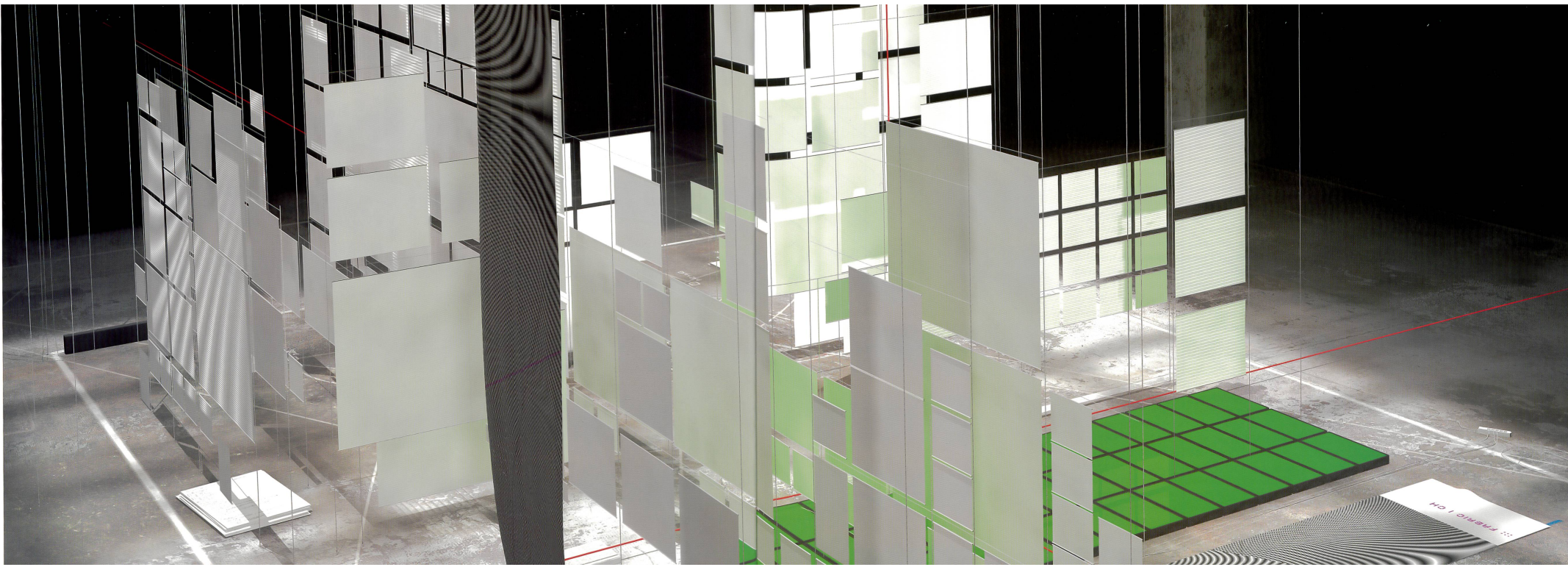


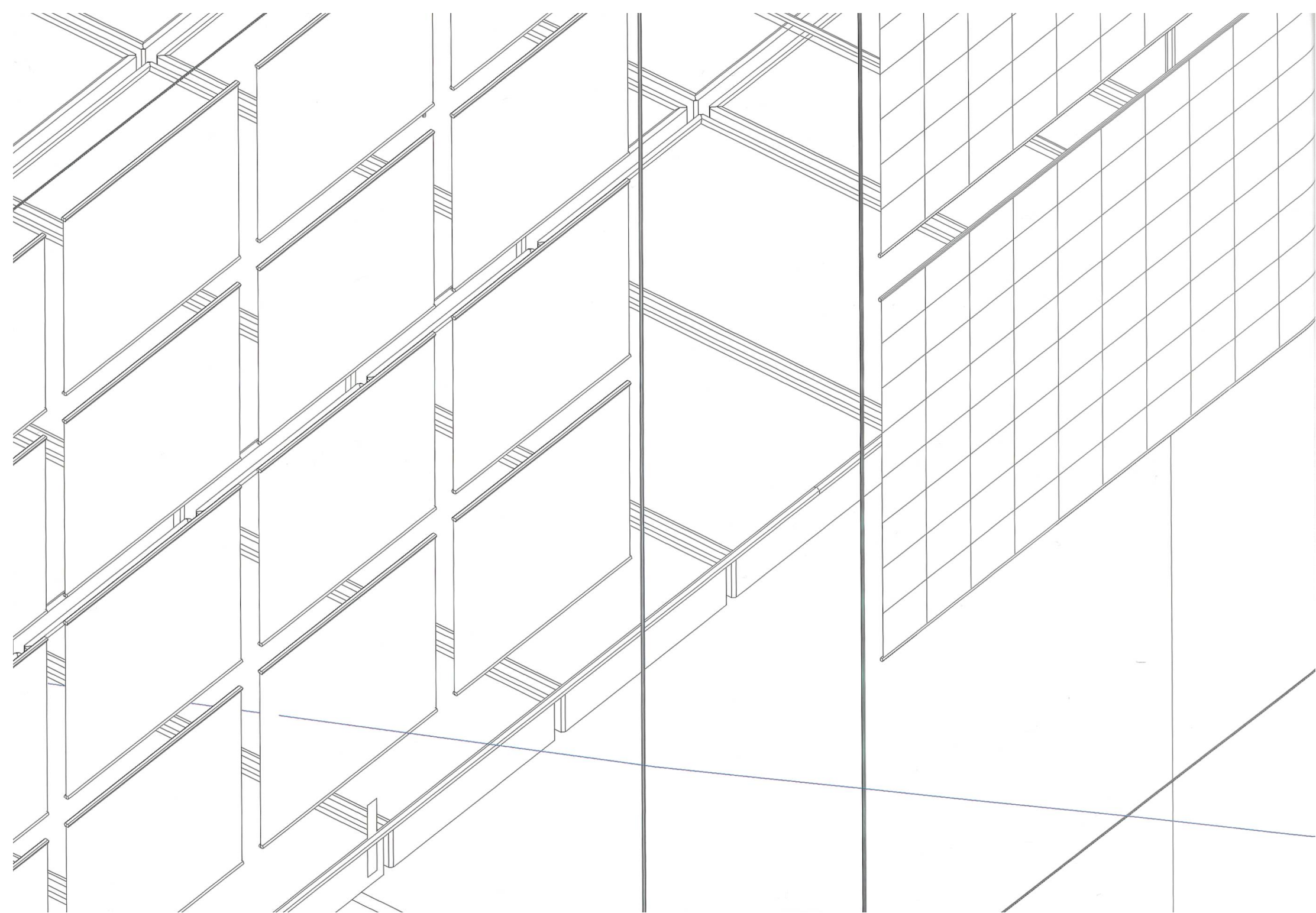












L'information et les technologies de la communication ont envahi notre existence. L'ordinateur, le téléphone mobile et les dispositifs mains-libres font partie de notre univers professionnel et privé. Des distributeurs automatiques dispensent des billets de banque, des lecteurs de codes-barres lisent les prix ainsi que toutes sortes d'autres informations sur les produits que nous achetons et les mass media tiennent à notre disposition en permanence sur internet l'information qu'ils diffusent ponctuellement sur papier ou sur les ondes. Dans la mesure où ils ont envahi notre vie, les flux d'information affectent aussi l'architecture. Entrant et sortant de nos espaces physiques par le moyen de câbles et de faisceaux hertziens, ils nous permettent de nous projeter à distance, au-delà de notre environnement matériel immédiat et d'accéder aux réalités numériques du cyberspace¹.

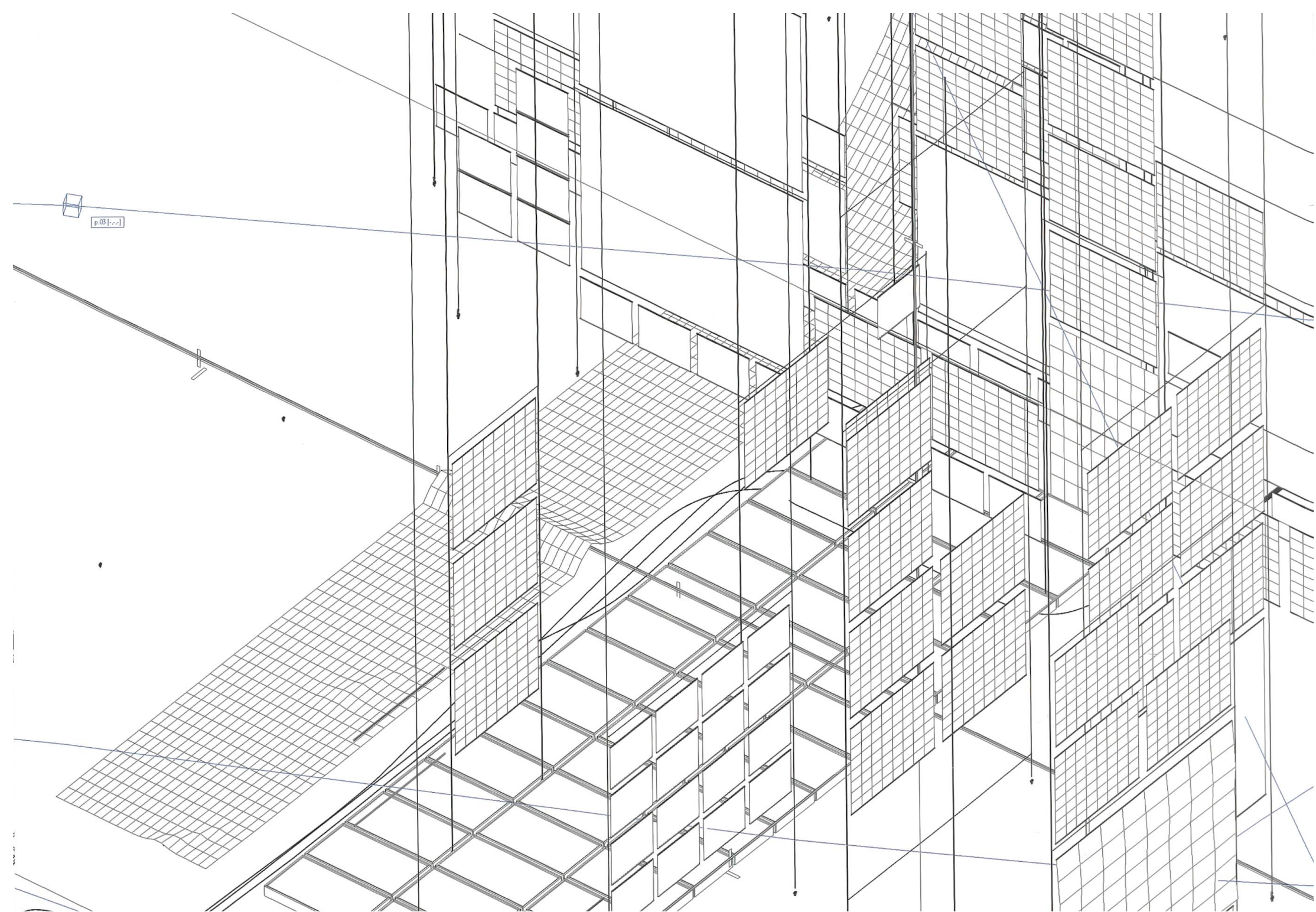
Le cyberspace est un univers constitué d'environnements de synthèse, générés par ordinateur et qui se présentent différemment selon qu'ils ont pour finalité le divertissement, le commerce, la publicité, la diffusion du savoir, la communication, la documentation ou la recherche. Il s'agit, à tout point de vue, d'un nouvel espace, infiniment vaste, qui existe en premier lieu sous forme de bits électroniques et qu'il faut rendre perceptible à nos sens et accessible à notre intelligence.

Pour entrer en interaction avec le cyberspace, l'homme a besoin de dispositifs spécifiques ainsi

que d'une représentation intelligible des bits électroniques d'information. Chaque côté de cette interface, l'un physique, l'autre électronique, représente un contexte qui, par le biais de la perception de l'utilisateur, pourra coexister, voire fusionner avec l'autre. La réussite de cette *hybridation* de l'espace est certes affaire de technologie et de design, mais elle constitue surtout un nouveau défi architectonique que fabric|ch a choisi d'expérimenter et d'inclure dans son aire d'activité.

Le cyberspace, le côté le plus récent de cette interface, est actuellement en pleine évolution. fabric|ch a réalisé qu'un nouvel espace se déployait, un espace ouvert à l'imagination, à de nouveaux modes d'expression, un espace à architecturer. L'exemple que je connais le mieux est [La_Fabrique](#), exposition en ligne dans un musée virtuel qui, tout en présentant des œuvres dans un espace d'exposition, met en scène un monde virtuel qui induit de nouveaux comportements et une nouvelle esthétique. fabric|ch avait été très clair: «Produire des galeries de tableaux ou de sculptures en 3D qui ne sont que la transcription/représentation immédiate d'une réalité préexistante ne représente pas d'intérêt à nos yeux. La_Fabrique cherche à créer un débat engagé, voire polémique sur l'art et l'architecture électroniques en réseau.» Et c'est exactement ce qui s'est produit! Les *prothèses numériques*, les *réalités recombinaées*, les *manipulations algorithmiques*, thèmes récurrents de fabric|ch, ont fourni aux artistes et aux architectes des sujets d'inspiration et permis la manifestation, dans cet environnement virtuel singulier, d'une authentique inventivité.

La nouvelle complexité de l'espace contemporain due à l'avènement du cyberspace apparaît également lorsque la présence du numérique dans



- 1 Créé par William Gibson, le mot cyberspace apparaît pour la première fois dans son roman *Neuromancer* (1984), et désigne une vaste matrice électronique de données accessible par des milliards de gens; cette matrice a une interface visuelle à trois dimensions, dans laquelle les spécialistes 'se branchent' pour naviguer.
- 2 Citation de Mitchell, W.J. *E-topia: Urban Life, Jim – But Not as We Know It*. MIT Press, Cambridge, Mass., 1999, p.105
- 3 <http://www.creativeswitzerland.com>
- 4 EPFL est le sigle de l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne
- 5 Texte de fabric | ch à propos du projet *map_I.T.*

l'espace physique devient manifeste. Rendre le numérique perceptible dans le monde physique conduit à une *hybridation* de l'espace. Des interfaces telles que le téléphone mobile et l'ordinateur portable, ou le *personal computer* et l'imprimante, que l'on place simplement dans un meuble ou sur celui-ci, s'insinuent sans peine dans l'espace physique. Par ailleurs émerge le besoin de créer des espaces et des lieux permettant au numérique et au physique de fusionner sur une plus grande échelle de perception. *digital BM* constitue un bon exemple de ce mariage des espaces et des nouvelles possibilités qui en découlent. Ce projet porte sur l'extension d'une école existante constituée d'interfaces entre territoire de données numériques et espace physique. L'intrusion du numérique ajoute de nouvelles dimensions à l'espace et place l'architecture devant de nouveaux défis. «Architecture is no longer simply the play of masses in light. It now embraces the play of digital information in space.» (L'architecture n'est plus simplement le jeu des volumes sous la lumière. Elle embrasse également aujourd'hui le jeu de l'information numérique dans l'espace.)²

Qui dit connexion du physique et du virtuel dit aussi connexion du local et du global. SHARE, the Swiss House for Advanced Research and Education à Boston, Etats-Unis, a été créé pour exploiter ces possibilités. «C'est le premier consulat numérique au monde et il sert de lien entre les communautés scientifiques, académiques et high-tech de la Nouvelle-Angleterre et de la Suisse.»³ fabric | ch est fréquemment invité à la Swiss House pour mettre en oeuvre, à travers des projets comme *_knowscape mobile*, de nouvelles manières de renforcer ces liens par le biais d'architectures digitales qui s'étendent dans les espaces interconnectés du consulat.

En concevant les deux versants de l'interface, le côté physique et le côté numérique, fabric | ch réunit deux espaces jusqu'ici distincts, dans le but de produire une architecture intégrée. *map_I.T.*, projet de plan directeur pour le campus virtuel de l'EPFL⁴, montre qu'une approche holistique permet de relever ce défi et que les différents types d'espaces, tels qu'on les conçoit aujourd'hui, peuvent conduire à l'émergence, dans l'espace hybride, «de nouveaux territoires: territoires électromagnétiques, territoires d'information, territoires du savoir, territoires de données».⁵ fabric | ch donne de nouvelles dimensions à l'espace contemporain, un espace fluide où information et physicalité ne forment plus qu'un.

Information and communication technology has invaded our lives. Computers, mobile phones, and handhelds have become part of our office environments and homes. ATM machines give us money, barcode scanners read prices and retrieve all kinds of information about the products we buy, and mass media, like newspapers and television, offer us online access to their information 24 hours a day. Information flows have invaded our lives and our architecture is affected by this invasion. Information streams enter and leave our physical spaces via wires and airwaves, allowing us access to places beyond our physical surroundings and to the digital realities of cyberspace.¹

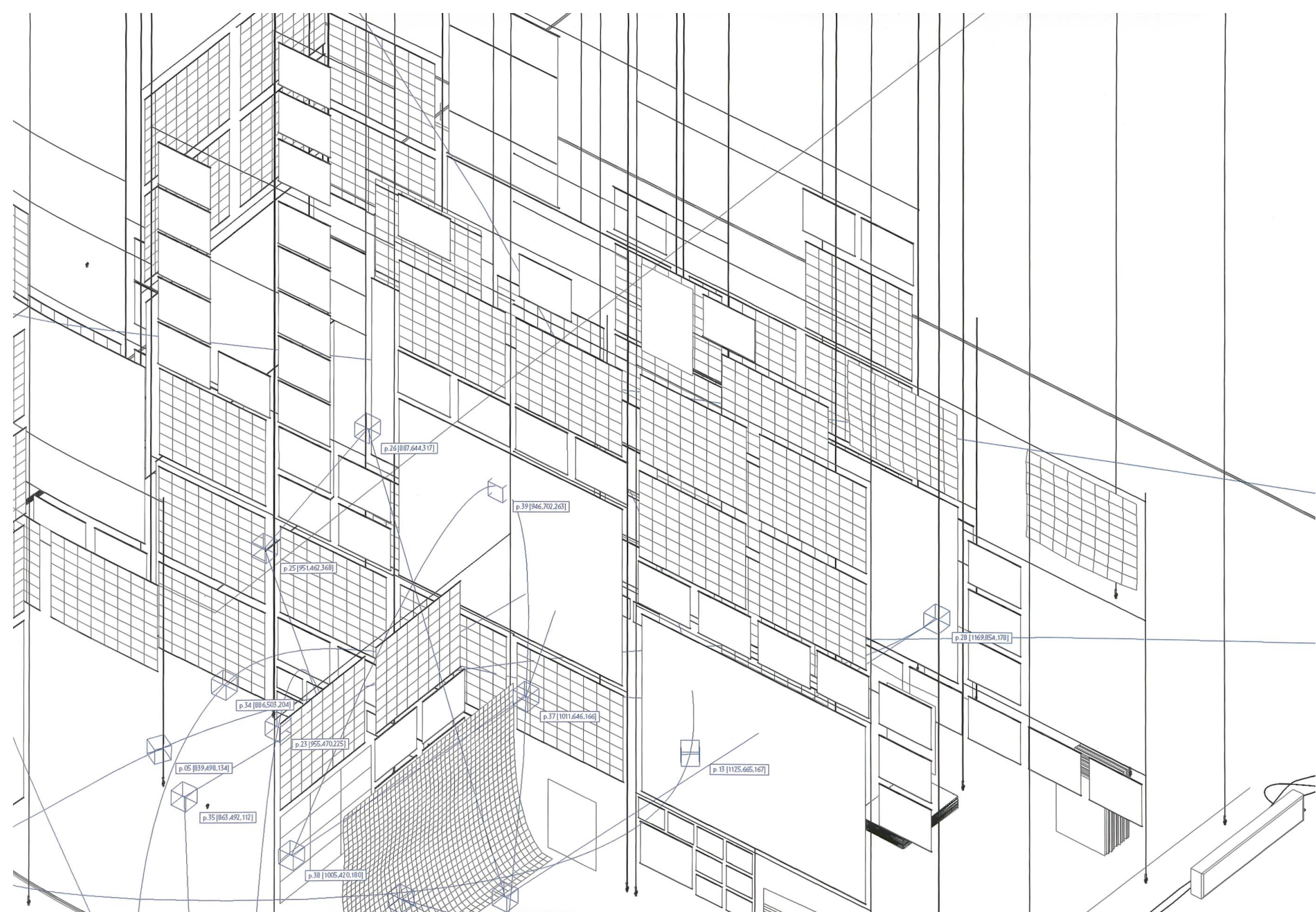
Cyberspace is a universe of synthetic, computer-generated realms that exist in different flavours for different reasons like entertainment, information, trading, advertisement, learning, communication, documentation, or research. It is, in every sense, an infinitely vast new space; a space that exists firstly as electronic bits and needs to be deliberately made apparent to our senses and specifically shaped for our understanding.

To interact with cyberspace we need adequate physical devices as well as a perceivable representation of the electronic bits of information. Each side of the interface, the physical and the electronic, represents a context, which – through the users' perception – will coexist and even merge with the context on the other side. To achieve this merging of contexts is not only a

technological problem, nor a pure design problem, it is an emerging architectonic challenge and the chosen area of activity of fabric|ch.

The cyberspace side of this interface is comparatively young, but it is in a state of extremely rapid evolutionary flux. fabric|ch have realized that a new space has been opened up for invention here, for new modes of expressing ideas, and that it is in need of an architecture. The example I know best is [La_Fabrique](#), an online exhibition in a virtual museum that, by showing different pieces in a building, reflects a familiar aspect of an exhibition, but for the most part demonstrates a virtual world with new behaviours and aesthetics. fabric|ch explicitly declared: "Displaying galleries of paintings or sculptures in 3D which are the immediate and literal transcription of a pre-existing reality is of no real interest in our eyes. The museum is looking to create 'actual and discursive thinking', a chatter and/or a polemic exchange around the domain of electronic and networked artwork/architecture." And it did! Reoccurring themes of fabric|ch's work – like *digital prosthesis*, *recombinant realities*, or *algorithmic manipulations* – were provided as inspirations for artists and architects and triggered the manifestation of insightful statements in this virtual and slightly bizarre environment.

The question of situating the manifestation of the digital in the physical further shows the new complexity introduced by the advent of cyber-

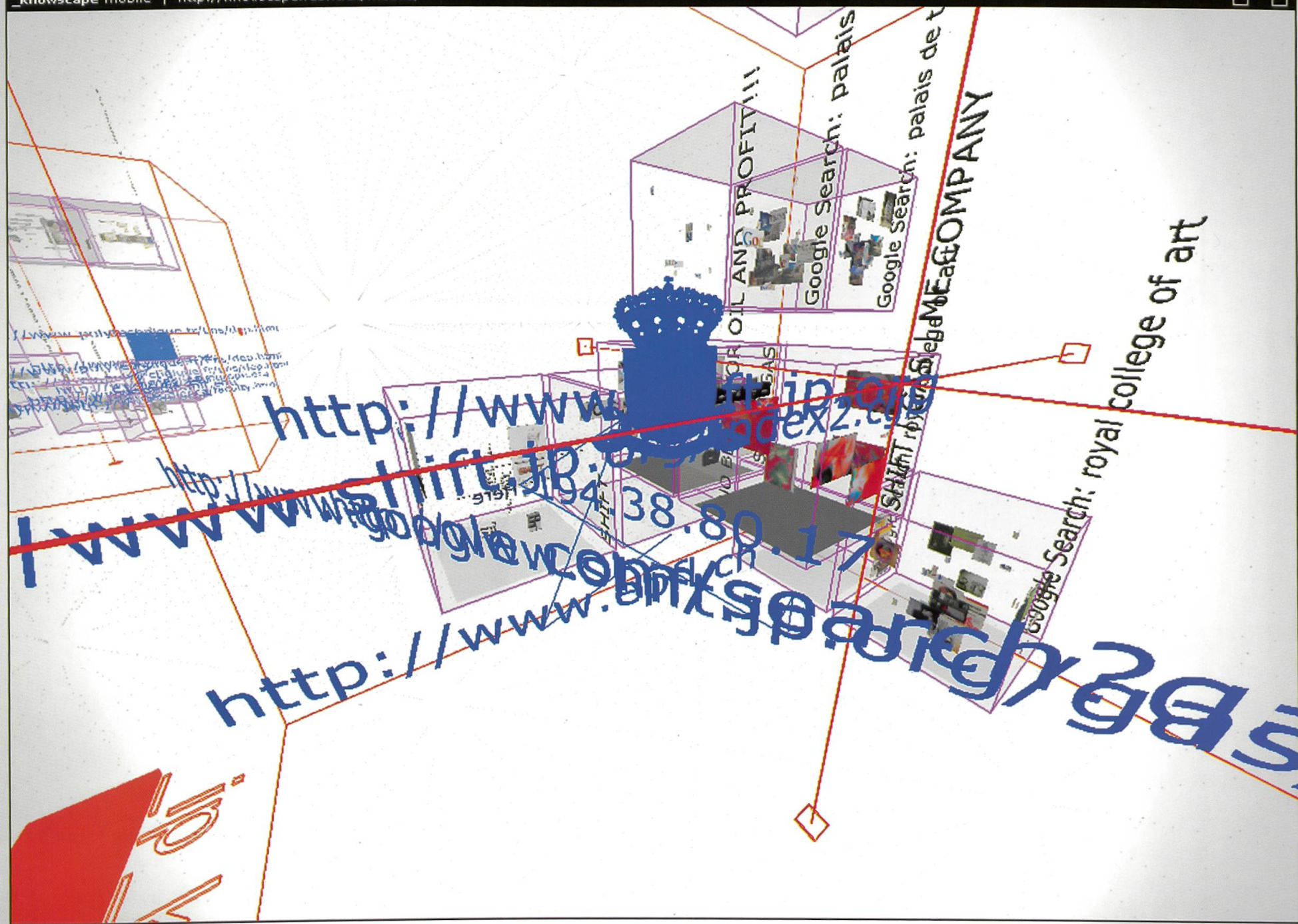


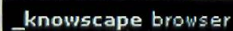
space. Making the digital apparent in the physical leads to a *hybridization* of space. Some interface devices easily intrude into physical spaces, like mobile phones and laptop computers, which are portable, or desktop machines and printers, which can just be placed in and on the adequate furniture. In addition there is an emerging need to create spaces and places where the digital and the physical merge on a larger perceptual scale. The [digital BM](#) project, which extends an existing school with a digital information space and the respective interfaces, exemplifies this marriage of spaces and the new potential that results. The intrusion of the digital adds new dimensions to space and new challenges for architecture. "Architecture is no longer simply the play of masses in light. It now embraces the play of digital information in space."² Connecting the physical and the virtual, furthermore, implies the connection of the local and the global. SHARE, the Swiss House for Advanced Research and Education in Boston, USA, was built with the intention to exploit these possibilities. "It is the world's first digital consulate and serves as a link between the scientific, academic, and high-tech communities of New England and Switzerland."³ fabric|ch is a frequent guest at SHARE, demonstrating new ways to strengthen the intended connections by means of digital architectures, like [_knowscape mobile](#), which can manifest themselves in the highly interfaced spaces of the consulate. By designing both sides of the interface, the physical and the digital, fabric|ch is bridging the gap between two previously distinct spaces, thereby aiming for an integrated architecture. [map_I.T.](#), the project for a masterplan of the virtual campus of the EPFL,⁴ demonstrates how this challenge can be mastered with a holistic

approach and how a new understanding of the different kinds of spaces can lead to "the emergence of new territories: electronic territories, information territories, knowledge territories, data territories",⁵ which manifest themselves in the hybrid realm.

With their projects fabric|ch create new dimensions for contemporary spaces, where information and physicality merge to be appreciated as unified, fluid places.

- 1 The term cyberspace was coined by William Gibson in his novel *Neuromancer* (1984) and refers to a vast electronic matrix of data accessed by billions of people; Gibson's matrix has a visual, three-dimensional interface that specialists navigate by "jacking in".
- 2 Quote from W.J. Mitchell, *E-topia: Urban Life, Jim – But Not as We Know It*. MIT Press, Cambridge, Mass., 1999, p.105
- 3 <http://www.creativeswitzerland.com>
- 4 EPFL is the Swiss Federal Institute of Technology in Lausanne
- 5 Original text by fabric|ch: *L'émergence de nouveaux territoires: territoires électromagnétiques, territoires d'information, territoires du savoir, territoires de données*.





url's view

go

[illegible]

- ☒ current url
- ☐ all urls

remove

user's view

Client6-194-38-80-17(6)

chat

☐ on
☒ off

reset

```
_knowscape loaded
```

fabric | ch ::: 2003

+++++

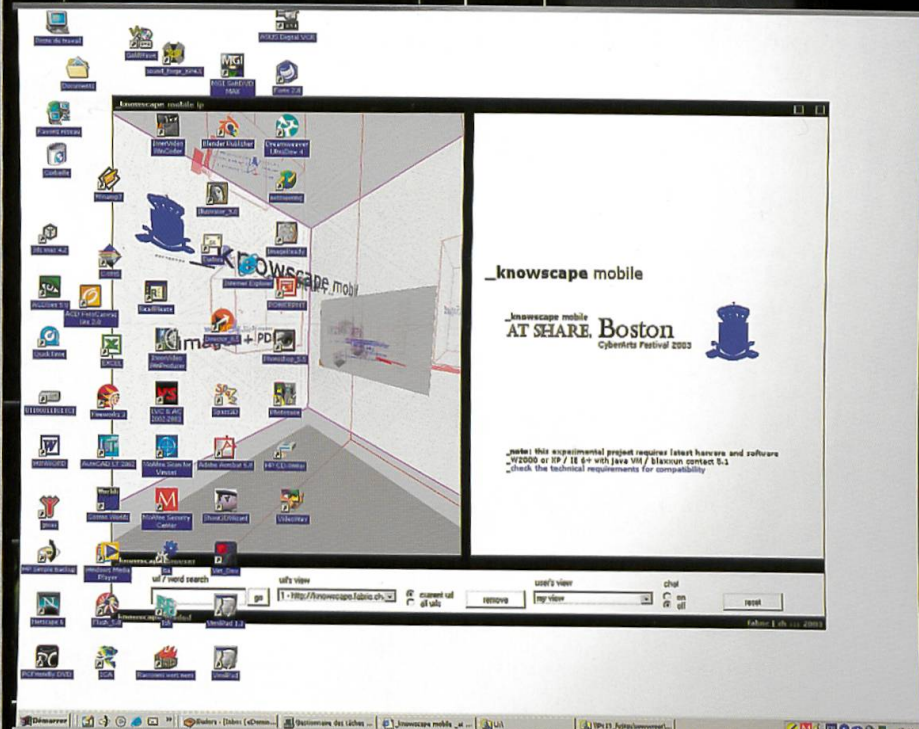
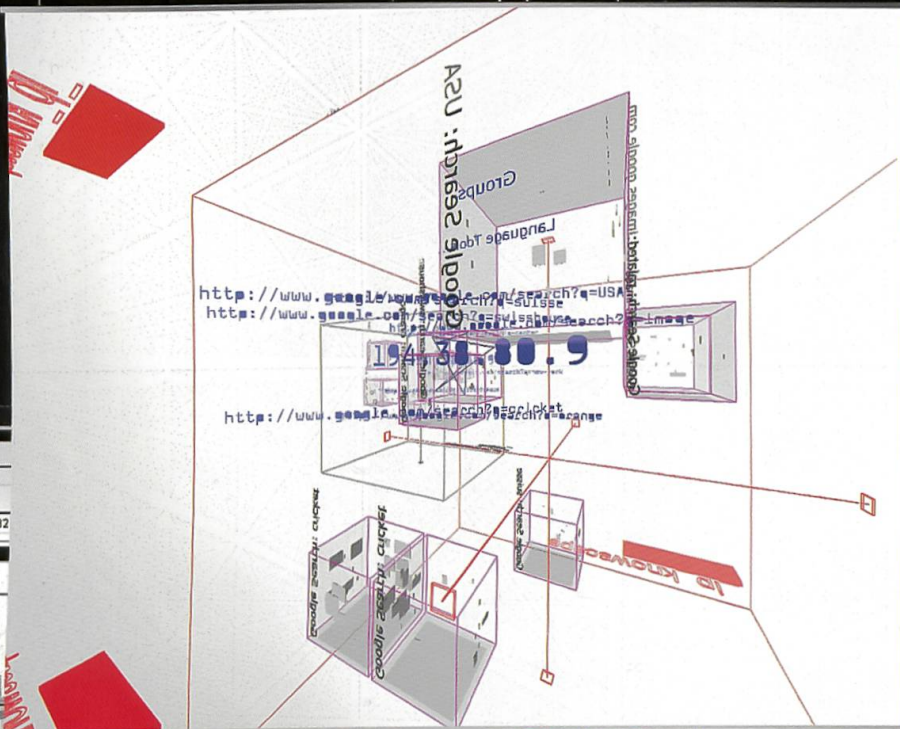
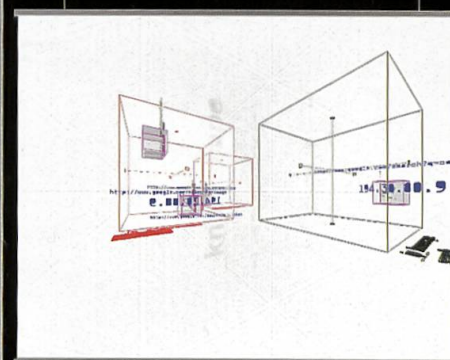
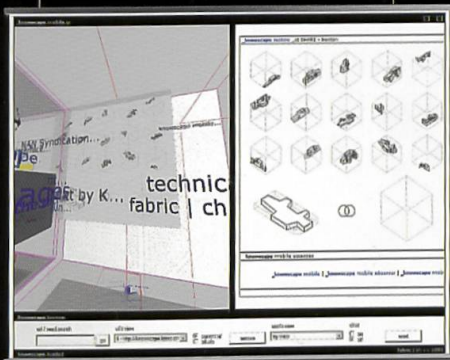
the left window is a 3D view of _knowscape mobile electronic space.

the right window, where this current text appears, is a standard web browser.

the bottom window lets you enter urls to browse the web or words to perform google's searches (please enter only standard HTML urls --like `www.google.com`, `www.yahoo.com`, ..., the experimental browser cannot handle complex situations), doing this you build your avatar (`_knowbody`) and knowledge architecture (`_knowscope_id`). in the same window, you can switch to other users point of view and share their interests. you can also chat with other users and 'browse' their online identity by visiting the web sites they saw. finally, another client (`_knowscope` mobile observer) lets you view the global electronic space, (`_knowscope`) with all the `_knowscope_ids` and `knowbodies`.

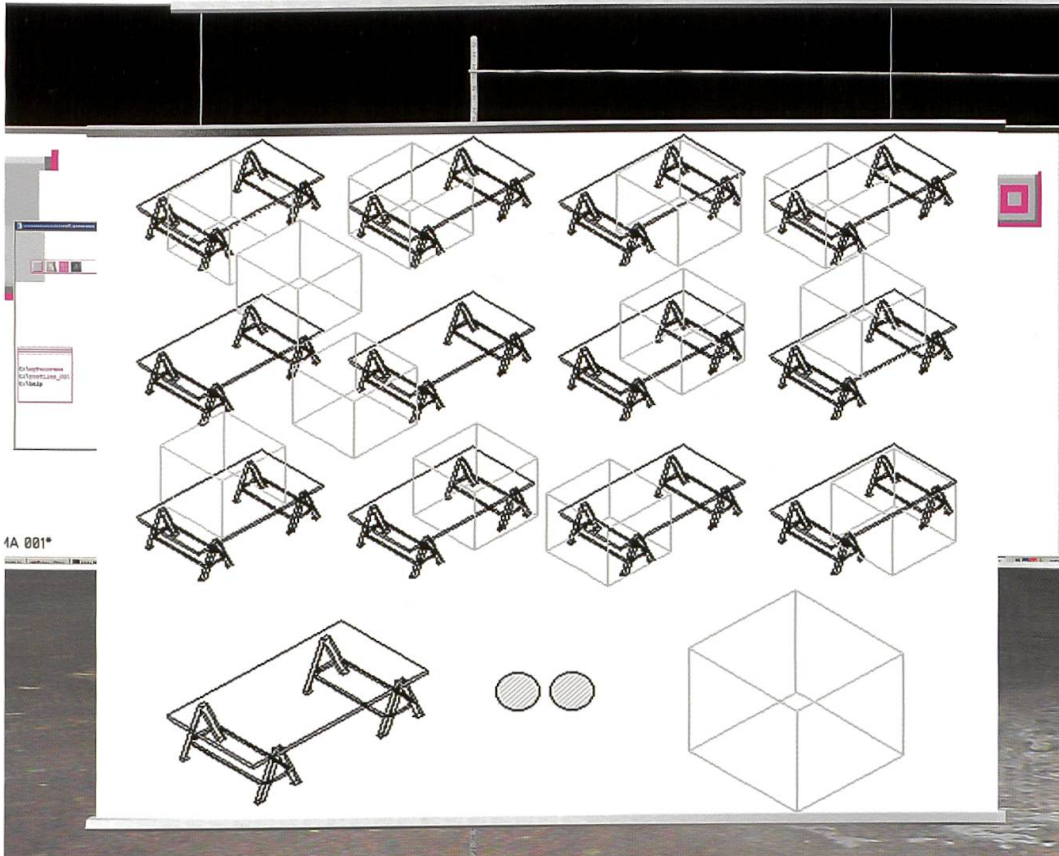
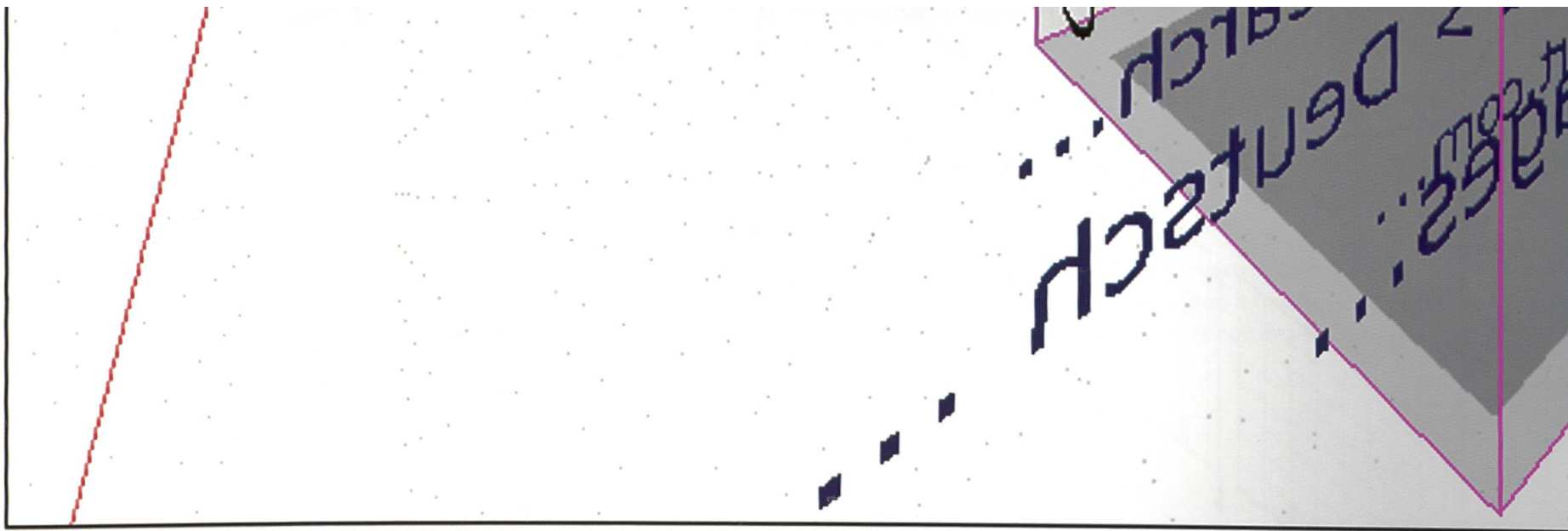
when a user browses the web using **_knowscape**, each web site he/she visits is translated from HTML to VRML, and added to his personal environment. In fact, each user browsing the web builds a personal 3D world (**_knowscape_id**) that can be shared with other users.

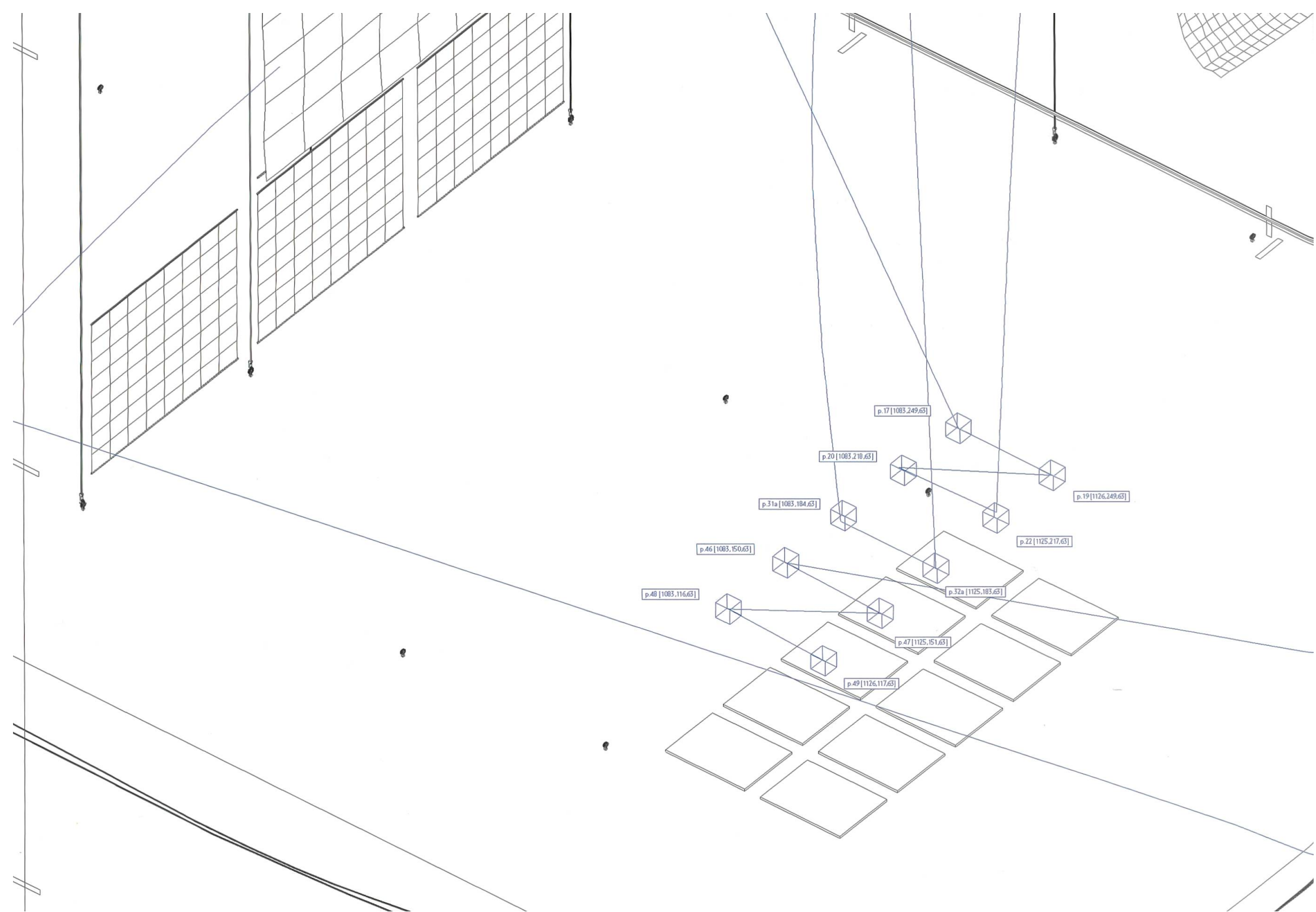
beside building his **_knowscope_id**, each user transforms his **_knowbody**: all the visited links are added to his avatar and surround him while he moves, as these data remain links in the 3D world, one can click on a **_knowbody** or **_knowscope_id** to follow the links of a specific user, the system allows a multiple users browsing as well.











31a

Une version plus récente de la page 31a
(et comprenant également la page intermédiaire
31b) a été trouvée.

Téléchargement du texte d'Eric Sadin,
Explorations ramifiées, à l'adresse suivante:
http://www.electroscape.org/003/txt/sadin_fr.pdf

32a

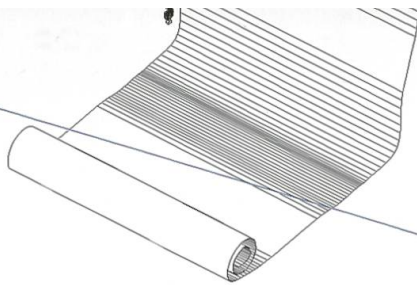
A more recent version of page 32a (including the intermediate page 32b) has been found.

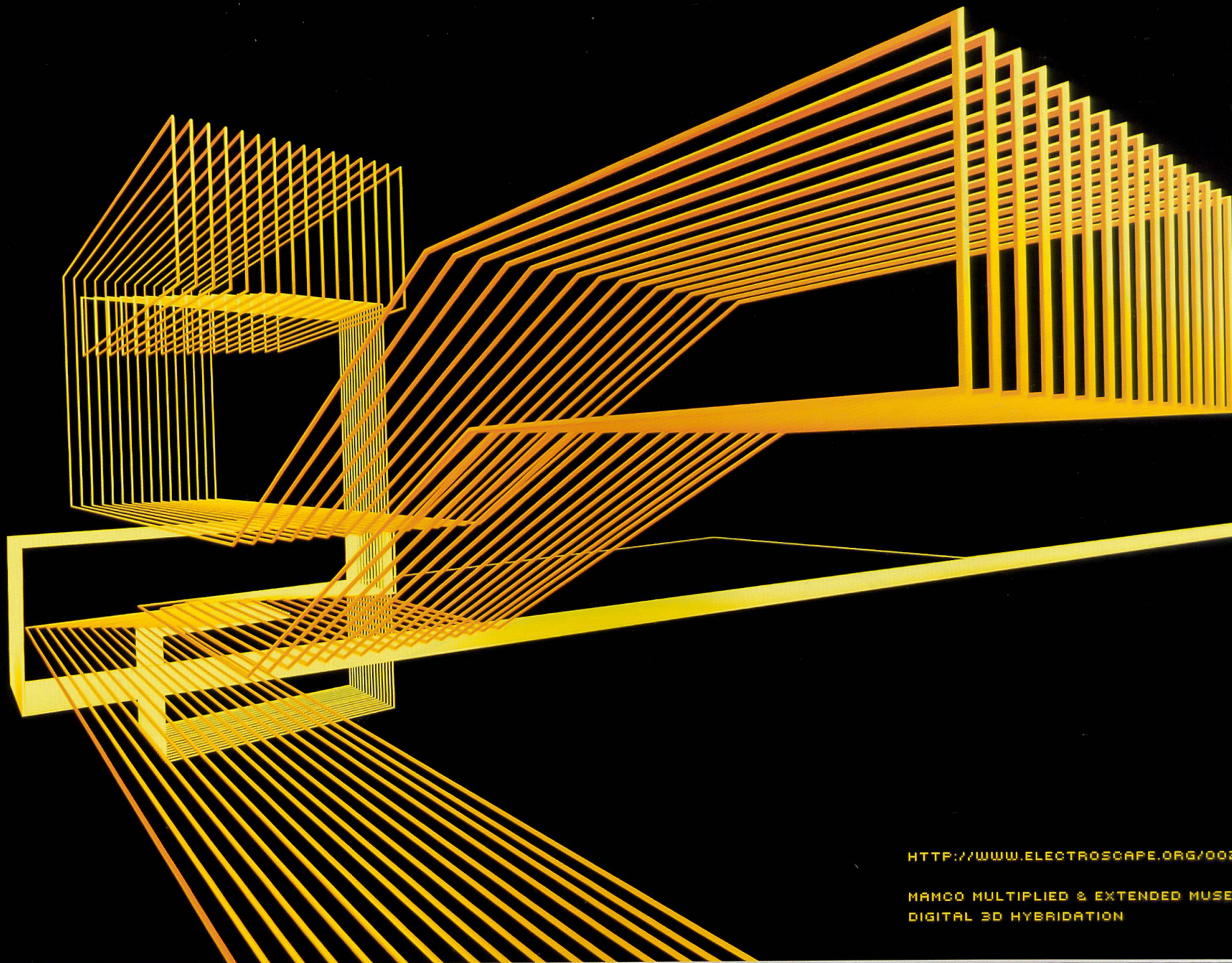
To download text by Eric Sadin,
Ramified Explorations, go to:

http://www.electroscape.org/003/txt/sadin_en.pdf



p.41 [1146,456,148]

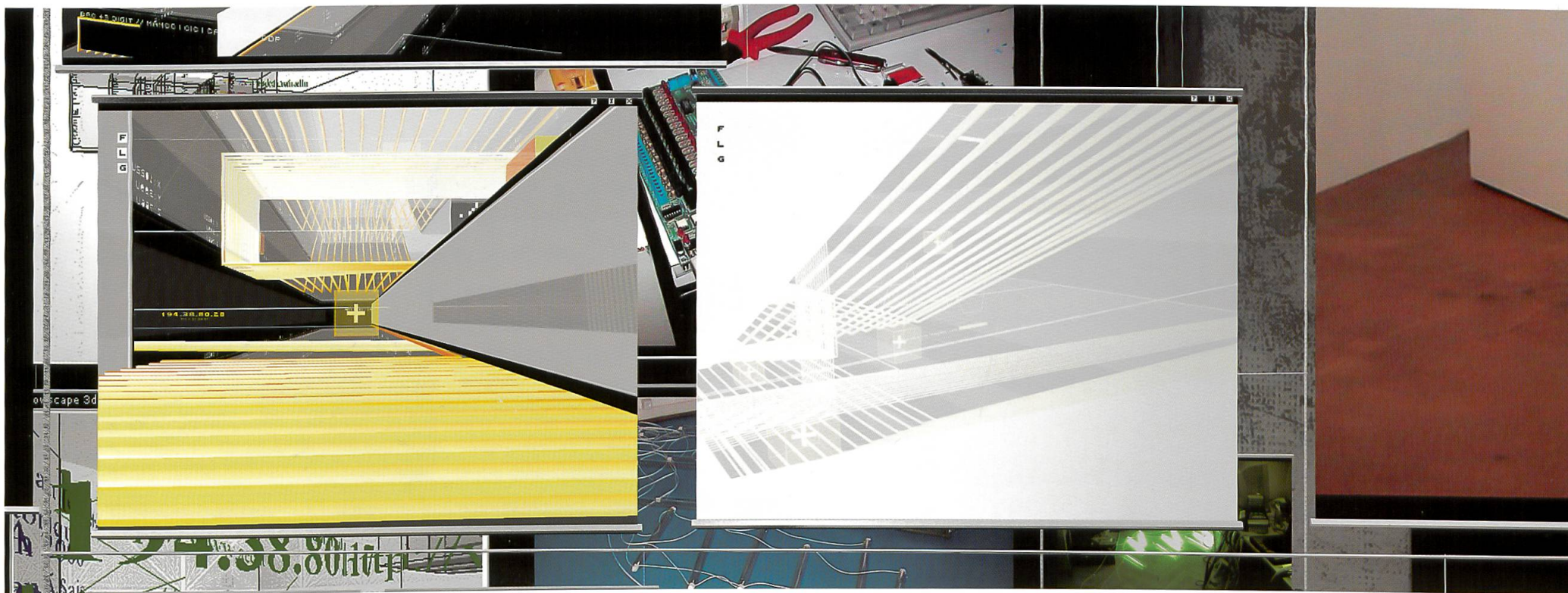


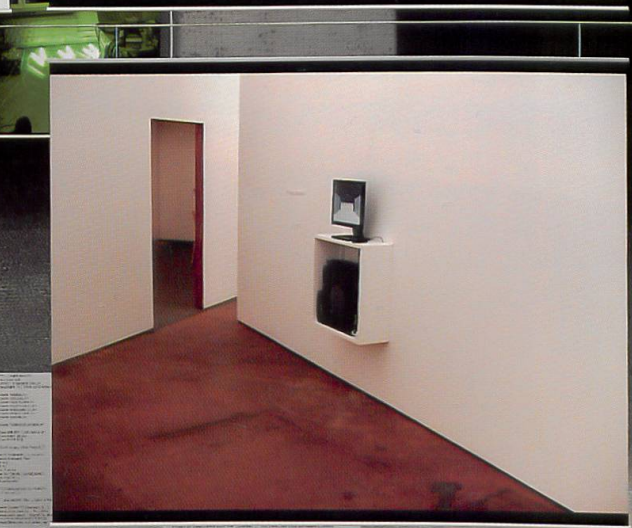
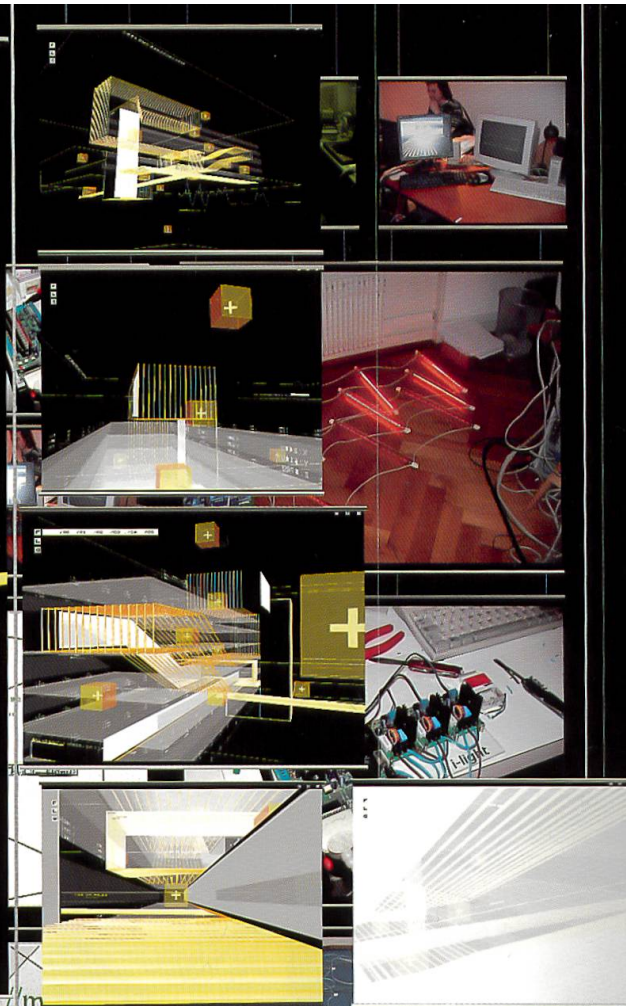
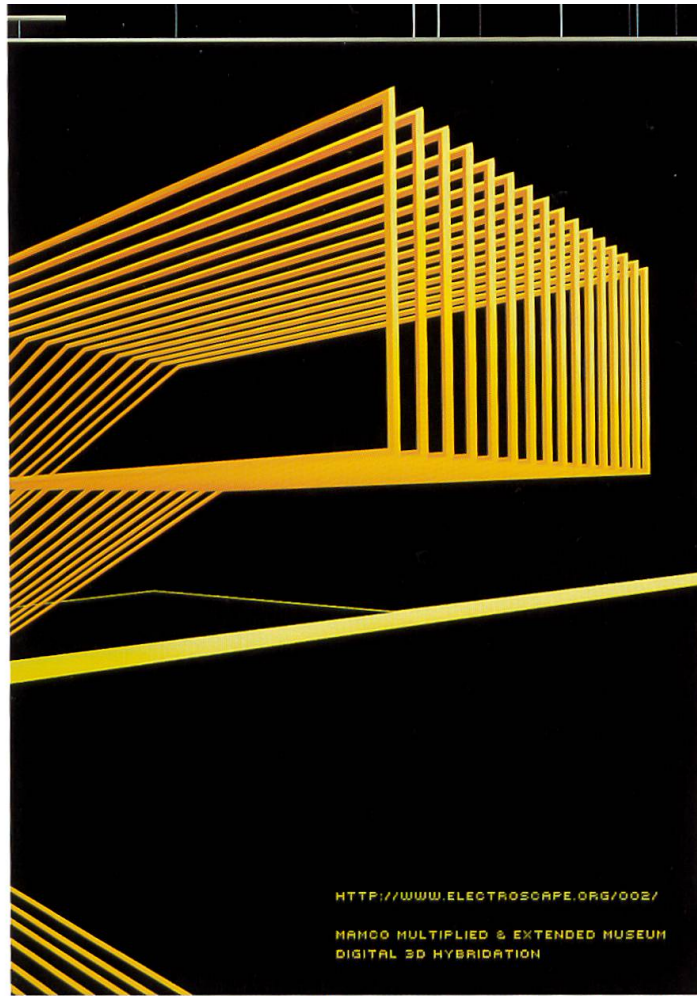


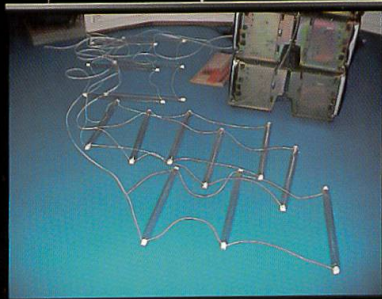
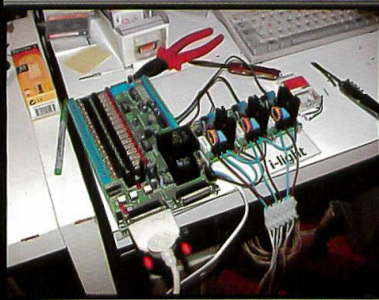
[HTTP://WWW.ELECTROSCAPES.ORG/002/](http://www.electroscapes.org/002/)

MAMCO MULTIPLIED & EXTENDED MUSEUM
DIGITAL 3D HYBRIDATION

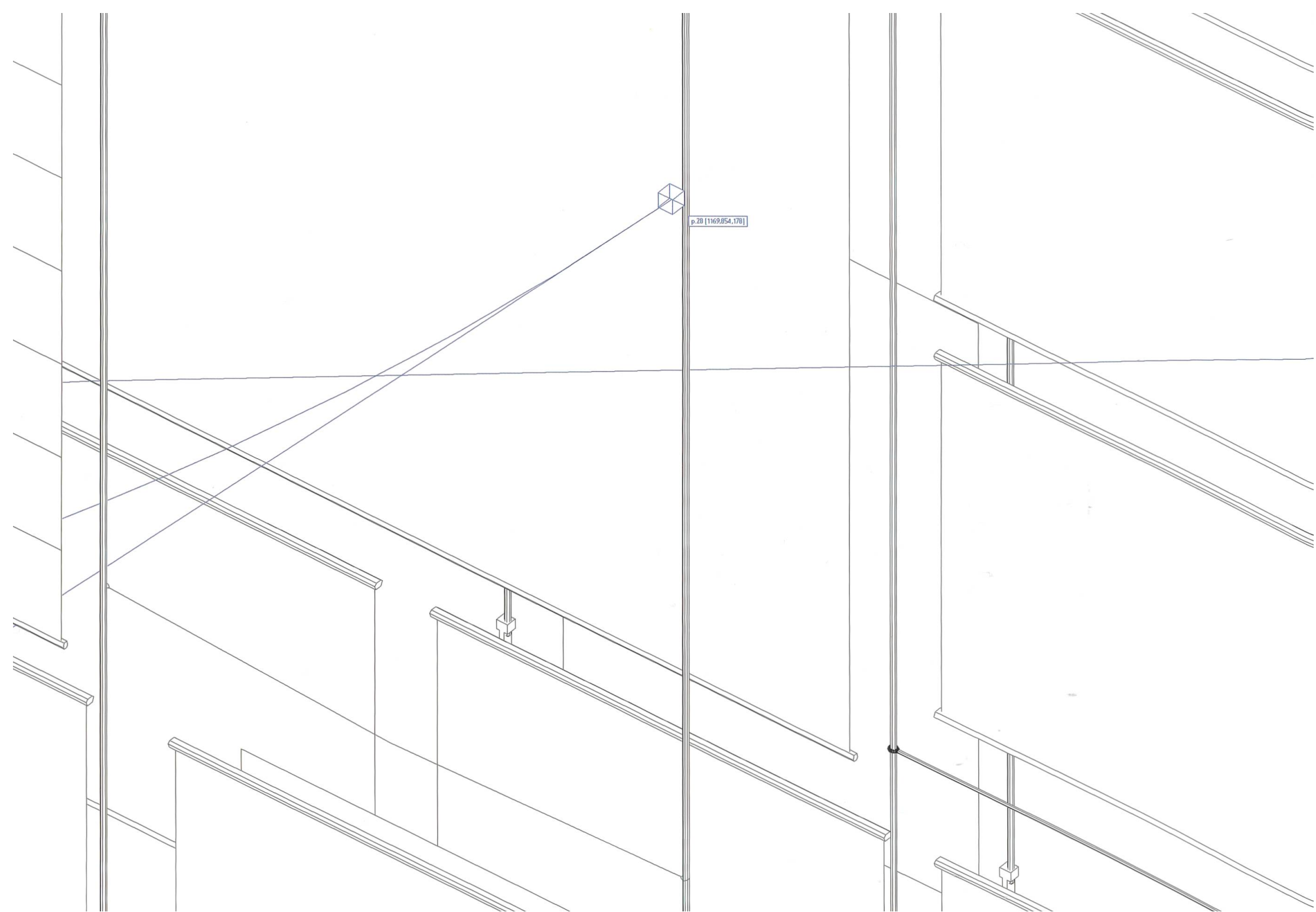






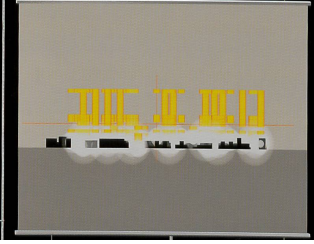
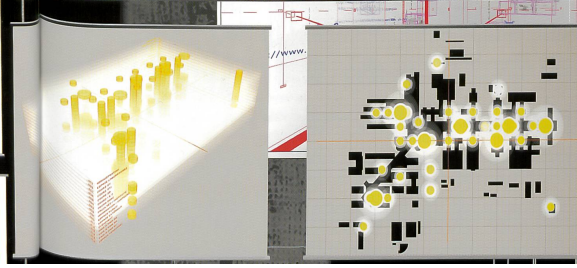
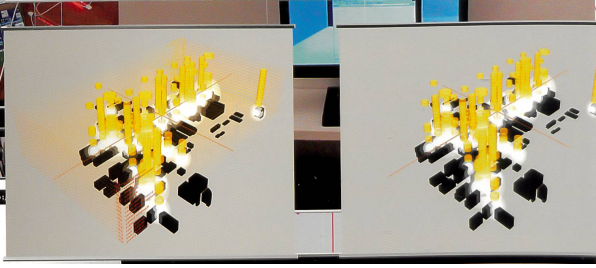
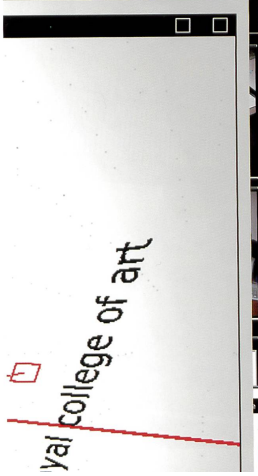
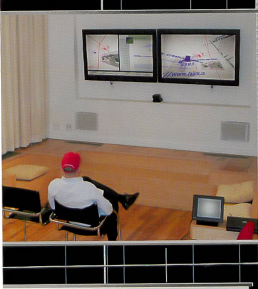


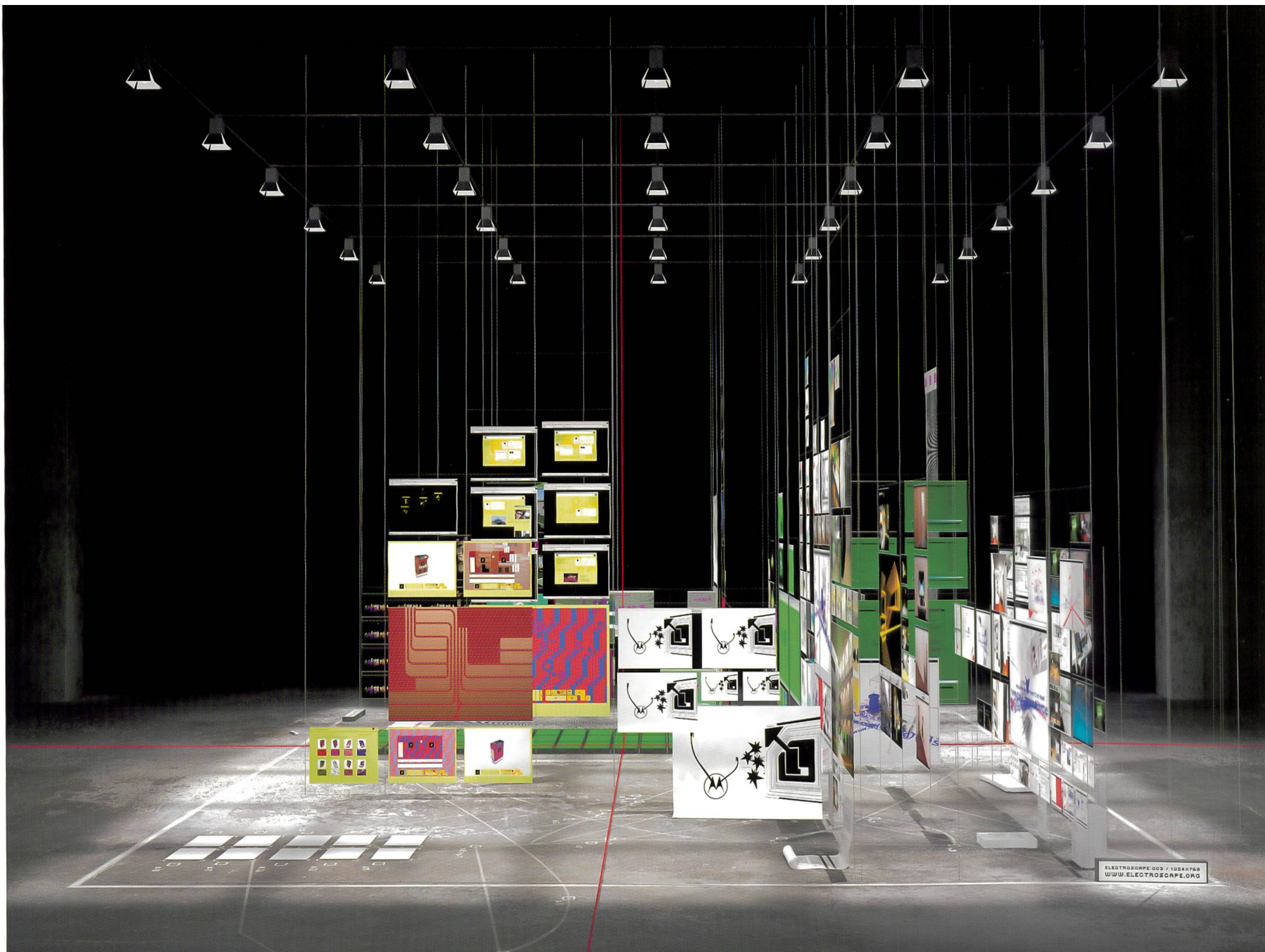
keouscape 3d





//map_I.T.////physical-digital master plan
and presence for the EPFL's digital campus





- 2 *electroscape 003*: installation spatiale ayant servi de double espace-matrice au *Cahier d'artiste fabric|ch*. Vue des travaux de la période 1997–2003 et allusion indirecte au livre *Bits World* de G.T.F. (Graphic Thought Facility, *Bits World*, éd. Gabriele Capelli) / spatial installation that served as a double matrix-space for the *fabric|ch Cahier d'artiste*. View on the projects from 1997 to 2003, and an indirect allusion to the book *Bits World* by G.T.F. (Graphic Thought Facility, *Bits World*, publ. Gabriele Capelli).
- 3 Au premier plan, *us_hybrid99*, installation de *fabric|ch* à l'intérieur du musée digital *La_Fabrique00* (*La_Fabrique* est un musée électronique installé dans une 'chat room', sur Internet, appelée *Deuxième monde*) / in the foreground, *us_hybrid99*, *fabric|ch* installation in the digital museum *La_Fabrique00* (*La_Fabrique* is an electronic museum set up in an Internet chat room entitled *Second World*).
- 4 Vue arrière et motifs 'screen-based' / rear view and screen-based motifs.
- 5 *XPerimental night* au D! Club, Lausanne / at the D! Club, Lausanne.
- 6 1997–2003/appliqué-recherche (applied-research) / payé-non payé (paid-unpaid): les trois principaux axes (x/y/z) de l'espace de données *electroscape 003* / the three main axes (x/y/z) of the *electroscape 003* data space.
- 7 *Design It Yourself* pour Parisienne. Personnalisation d'un produit et intervention dans la chaîne de production. Collaboration avec Angelo Benedetto, designer graphique / for Parisienne. Customization of a product and intervention in the production line. In collabora-

tion with Angelo Benedetto, graphic designer.

<http://www.a---b.com>

- 8 Représentation d'utilisateurs (avatars) créés à partir de la fonte *fabric* réalisée par Happypets / representation of users (avatars), created using the *fabric* typeface designed by Happypets. <http://www.happypets.ch>
- 9 Avatars-liens et avatars-logotypes. Corps électroniques personnels / link avatars and logotype avatars. Personal electronic bodies.
- 10–11 Climat électronique pour environnements déterritorialisés, immatériels ou à travers les fuseaux horaires et l'espace: *i-weather.org* (en collaboration avec Décosterd & Rahm) / electronic climate for de-territorialized, immaterial environments across time zones and space: *i-weather.org* (in collaboration with Décosterd & Rahm). <http://www.i-weather.org>
- 12 *digital BM*: rénovation du Collège International de Brillantmont par le biais de bases de données. Réorganisation de situations, flux de données, hybridation d'espaces / renovation of Brillantmont International School through databases. Reorganization of situations, data flow, hybridization of space.
- 13 Au centre: substitution d'espace (cour intérieure) et prothèse spatiale pour l'école Piottet à Lausanne (projet Décosterd & Rahm) / Centre: Substitution of a space (inside courtyard) and spatial prosthesis for Piottet School in Lausanne (Décosterd & Rahm project).
- 14–15 *electroscape 003*: territoire digital 'paper-based', vue générale arrière / 'paper-based' digital territory, general rear view.
- 23 *_knowbody*: un avatar ou la représentation d'un utilisateur dans l'univers de *_knowscape mobile* / an avatar or the representation of a user in the *_knowscape mobile* realm. <http://knowscape.fabric.ch/mobile>
- 25 *_knowscape mobile at SHARE*, diverses interfaces et modes de présence / various interfaces and modes of presence.
- 26 *_knowscape mobile at SHARE*, détail / detail.
- 27 *_knowscape mobile at Basel*, avatar-liens, interfaces

diverses et modes de présence / link avatars, various interfaces and modes of presence.

- 28 *_knowscape mobile at Basel*, réduction d'espace, détail / spatial reduction, detail.
- 29 *_knowscape mobile at Basel*, jeu autour du concept d'espace booléen et de l'idée d'espace réduit. Spatialité substituée (par de l'information ou des signes) / play on the *boolean space* concept and reduced space. Substituted spatiality (through information or signs).
- 34 *Light-beam is not a Light-cycle*, structure principale et matériaux de base d'*electroscape 002*, projet expérimental d'extension du MAMCO réalisé pour la biennale Version à Genève / main structure and basic materials for *electroscape 002*, an experimental project for the expansion of MAMCO created for the Version biennial in Geneva. Projet à voir sur / project shown at <http://www.electroscape.org/002>
- 35 Structure physique en parallèle à la structure digitale: espace multiplié / physical structure paralleling the digital structure: multiplied space.
- 36 *electroscape 002*: interface et espaces transversaux d'expositions / interface and transversal display spaces.
- 37 *electroscape 002*: détails en simili 2d / 2d imitation details.
- 38 Présence digitale et/ou présence physique / digital presence and/or physical presence.
- 39 Expérimentation autour d'*electroscape 002*: le programme *i-light* qui pilote l'intensité lumineuse du *Light-beam is not a Light-cycle* sur la base de l'intensité des flux d'information dans le projet, permet également de contrôler, à partir des mêmes données, l'intensité de lumières réelles / Experimentation on *electroscape 002*: The *i-light* program that controls the intensity of light in *Light-beam is not a Light-cycle* on the basis of the flow of information in the project can, using the same data, also serve to control the intensity of real lights.

- 41 Installation et présence hybride dans le cadre du projet *map_.l.t.* à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne. *map_.l.t.* est un master plan devant mener à la création du campus immatériel de l'EPFL / installation and hybrid presence within the framework of the *map_.l.t.* project at the Ecole Polytechnique Fédérale of Lausanne. *map_.l.t.* is a master plan for achieving the EPFL's immaterial campus.
- 42-43 *map_.l.t.*, diverses vues sur le master plan et détails de présence / various views of the master plan and presence details.
- 44 *electroscape 003*, 1280u x 1024u x 768u, travaux / projects 1997-2003: <http://www.electroscape.org/003>

Expositions / Shows

Expositions en solo / Solo shows

- 2003 *_knowscape mobile* – Boston, Boston CyberArts Festival, SHARE, Boston
- 2002 *electroscape 001*, electroscape.org, San Antonio, Texas
- 2000 *us_hybrid99*, *La_Fabrique00*, Le Deuxième monde, Paris

Expositions en groupe / Group shows

- 2003 *_knowscape mobile at Basel*, Bourses fédérales d'art / Swiss Art Awards, Art Basel
- 2003 *electroscape 001* et *La_Fabrique10*, Lab3d, Cornerhouse, Manchester et / and Institute of Contemporary Art, Londres / London
- 2003 *electroscape 001* et *La_Fabrique10*, Web3d, symposium, St-Malo
- 2002 *electroscape 002*, MAMCO et biennale Version, Genève / Geneva
- 2002 *electroscape 001*, Siggraph Art Gallery, San Antonio, Texas
- 2002 *_knowscape*, Web3d Art, Institute of Contemporary Art, Londres / London
- 2002 *i-weather* (projet en commun avec Décosterd & Rahm / joint project with Décosterd & Rahm), whitneybiennial.com, Internet
- 2001 *i-weather* (projet en commun avec Décosterd & Rahm / joint project with Décosterd & Rahm), Space Design: Life in Zero Gravity, Museum für Gestaltung / Museum of Design, Zurich
- 2001 *_knowscape*, Bienal Miami + Beach, Miami
- 2000 *La_Fabrique01*, Jeune création numérique / digital creations by young people, Valenciennes

- 2000 *an [e-body2.0]*, Siggraph Art Gallery, Los Angeles, California
- 2000 *an [e-body2.0]*, VRML ART 2000, Monterey, California
- 2000 *La_Fabrique00*, Web3d Roundup, Monterey, California
- 2000 *La_Fabrique00*, ISEA 2000, Paris
- 1999 *an [e-body]* et *an [e-body2.0]*, Pixels, Prints, Pigmente, Kunstmuseum et / and Musée de la communication, Berne
- 1999 *Hormonal web* (projet en commun avec Décosterd & Rahm / joint project with Décosterd & Rahm), Purple Institute, Paris
- 1999 *an [e-body]*, European Media Arts Festival, Osnabrück
- 1999 *an [e-body]*, VRML ART 1999, Paderborn

- 2003 Offline magazine: *digital BM, map_I.T., electroscape 002*, in: Tracés 17, éditions SIA – SEATU
- 2003 Catalogue: *_knowscape – A Collective Knowledge Architecture*, in: VECIMS 2003, éditions IEEE
- 2003 Offline magazine: *electroscape 002 par fabric|ch*, in: magazine Etapes: 92, éditions Pyramid NCTV
- 2003 Online: *_knowscape mobile*, in: knowscape.fabric.ch/mobile, éditions fabric|lp
- 2002 Online: *electroscape.org*, in: www.electroscape.org, éditions fabric|lp
- 2002 Catalogue: *electroscape 002*, in: L'image habitable, éditions JRP
- 2002 Offline magazine: *Version B – electroscape 002*, in: Le journal n°9, éditions Attitudes
- 2002 Catalogue: *electroscape.org*, in: Siggraph 2002 Electronic Art and Animation Catalog, éditions ACM Press
- 2001 Catalogue: *Recombinant Realities*, in: Bits and Spaces, éditions Birkhäuser
- 2001 Online magazine: *fabric|ch*, in: magazine Spatial Lounge, Japon, éditions Japan Architect
- 2001 Catalogue: *Electromagnetic fires*, in: ETH World, Virtual and Physical Presence, éditions GTA
- 2001 Catalogue: *rhizoreality.mu*, in: Web3d symposium, éditions ACM Press
- 2000 Offline magazine: *Recombinant Realities*, in: magazine A+ 167, éditions Paul Lievevrouw
- 2000 Offline magazine: *La_Fabrique: A Web3d Electronic Museum for the Binary Years*, Computer Graphics, éditions ACM Siggraph
- 2000 Offline Magazine: *Au-delà de l'écran / Beyond the screen*, Techniques & Architecture n°450, éditions Jean-Michel Place

- 1999 Online: *Recombinant Reality*, in: www.fabric.ch/La_Fabrique, éditions fabric|lp
- 1999 Online: *Vers une architecture augmentée in Matières n°3, refusé par le comité de rédaction*, in: www.fabric.ch/papers/matieres.htm, éditions fabric|lp

Fondé en 1997 à Lausanne par Christophe Guignard et Patrick Keller, architectes, Christian Babski, ingénieur en informatique et Stéphane Carion, ingénieur en électromécanique et télécommunications. / Founded in 1997 in Lausanne by Christophe Guignard and Patrick Keller, architects, Christian Babski, computer engineer, and Stéphane Carion, electromechanical and telecommunications engineer.

www.fabric.ch
info@fabric.ch

Text:

Maia Engeli est chercheuse indépendante dans le domaine de l'architecture de l'information. De 1996 à 2002, elle a été professeur assistante d'architecture et CAAD à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Zurich. / Maia Engeli works as an independent researcher in the area of information architecture; from 1996 to 2002 she was Assistant Professor for Architecture and CAAD at the Swiss Federal Institute of Technology, Zurich.

Eric Sadin développe une activité polymorphe d'écrivain, de concepteur de dispositifs textuels électroniques spatialisés, de théoricien des enjeux des relations entre arts, langage, et nouvelles technologies, et de rédacteur en chef de la revue *éc/artS*. / Eric Sadin is polymorphously active as a writer; inventor of spatialized electronic text devices; theorist of the issue-laden relationships between the arts, language and the new technologies; and editor-in-chief of the *éc/artS* review.

Traduction / Translation: Margie Mounier, Cormondrèche;
Michel Schnarenberger, Lausanne

Rédaction / Editing: Sara Plutino, Zurich; Eileen Walliser-Schwarzbart, Riehen

Concept graphique / Design: fabric | ch, Lausanne

Conseil et typographie / Supervision and typography:

Kaspar Mühlemann, Weinfelden

Impression / Printing: Neidhart + Schön AG, Zurich

Collection cahiers d'artistes

Herausgegeben von der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia

© 2004 Pro Helvetia und die Autoren

Éditée par la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia

© 2004 Pro Helvetia et les auteurs

Edita dalla Fondazione svizzera per la cultura Pro Helvetia

© 2004 Pro Helvetia e gli autori

Published by the Arts Council of Switzerland Pro Helvetia

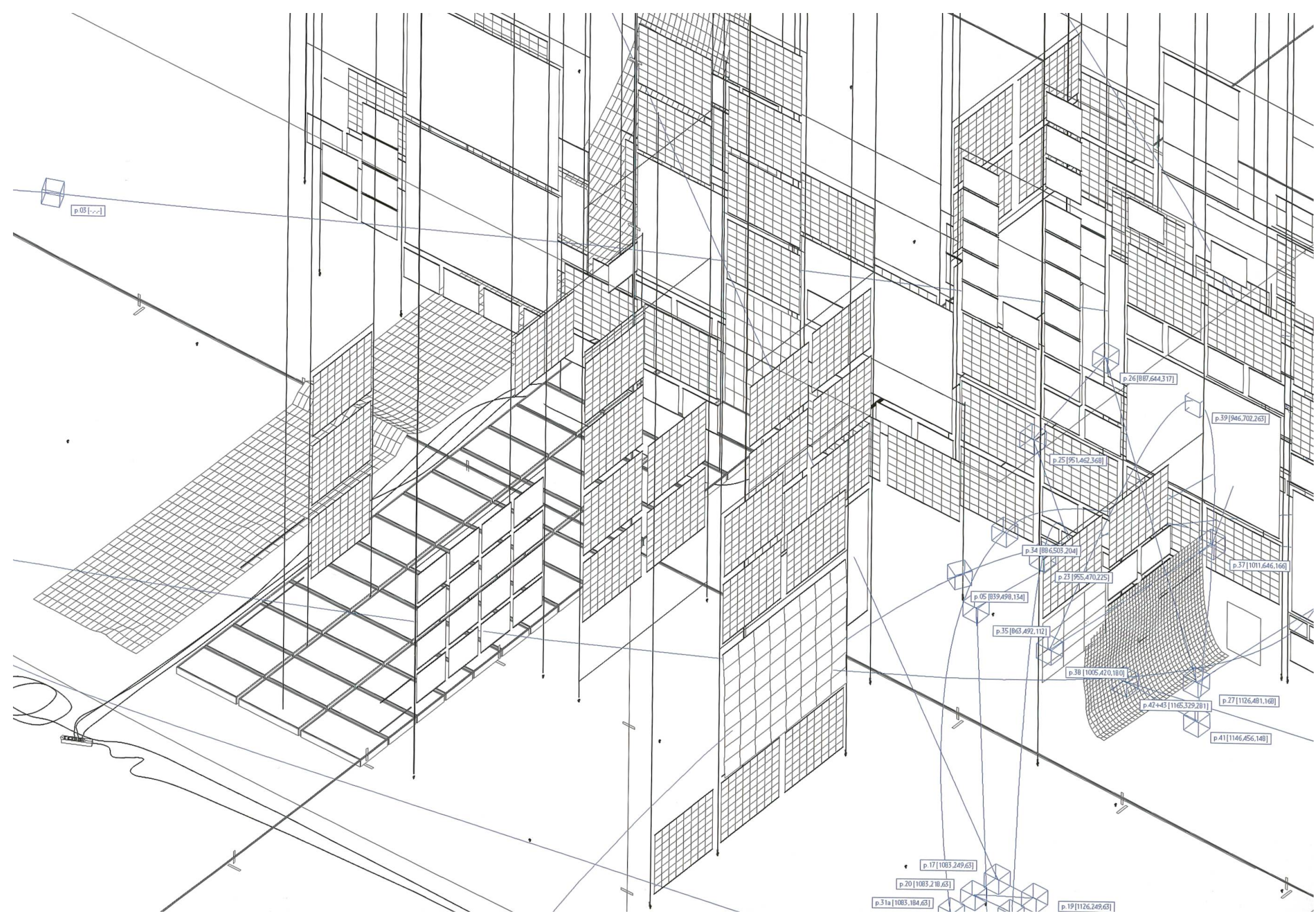
© 2004 Pro Helvetia and the authors

Pro Helvetia, Hirschengraben 22, CH-8024 Zurich

info@pro-helvetia.ch

www.pro-helvetia.ch

ISBN 3-907622-96-0



Pro Helvetia

Fondation suisse pour la culture
Collection cahiers d'artistes

