La bulle (spéculative).

Réseaux sociaux Structure économique Systèmes politiques

Le mur à travers l'histoire

- .Préhistoire: interface de socialisation
- .-300: La Grande Muraille de Chine
- .1961: Le mur de Berlin
- .1972: Projet final de Rem Koolhaas
- .1977: The Wall (Pink Floyd)
- .1989: Chute du mur de Berlin
- .2004 Le mur Facebook (interface de socialisation)

Le manifeste

La bulle spéculative... structure informationnelle Le manifeste:

- Représentation d'éléments virtuels en tant qu'entités physiques. C'est une conception un peu « schizophrénique » de la ville
- 2. En contre partie, toute la masse d'information graphique que la ville contient est directement envoyé sur l'interface sans-fil de l'usager. Plus d'enseignes ou de pancartes qui saturent inutilement espace, permettant ainsi de mieux apprécier l'environnement, et ne plus détourner inutilement la mémoire sélective à travers un fil d'information redondant.
- 3. La convergence, ou rapprochement réel-virtuel permet aussi à l'usager d'avoir un impact via le système de bulle immersive Il peut « like » le design prospectif en cours, ou même, dans une plus grand mesure « hack » le « mainstream » en proposant Si accepté seront stockés dans des banques de données et pris en compte dans la programmation croisée de l'environnement bâti.
- 4. La complexité croissante de l'environnement urbain a révélé la programmation croisée comme source d'avancement potentiel dont les banques de données virtuelles sont d'une grande valeur; la piraterie informatique est ici l'un des véritables fléaux de la modernité.
- 5. Allier compétence dans le réel et le virtuel. La programmation croisée permet d'extraire des bandes de données des concepts avec lesquels il est possible de spéculer/ de jouer. L'économie de l'information est encore mal conçue et peu méthodique et devrait associer adroitement compétences dans le réel et le virtuel.









