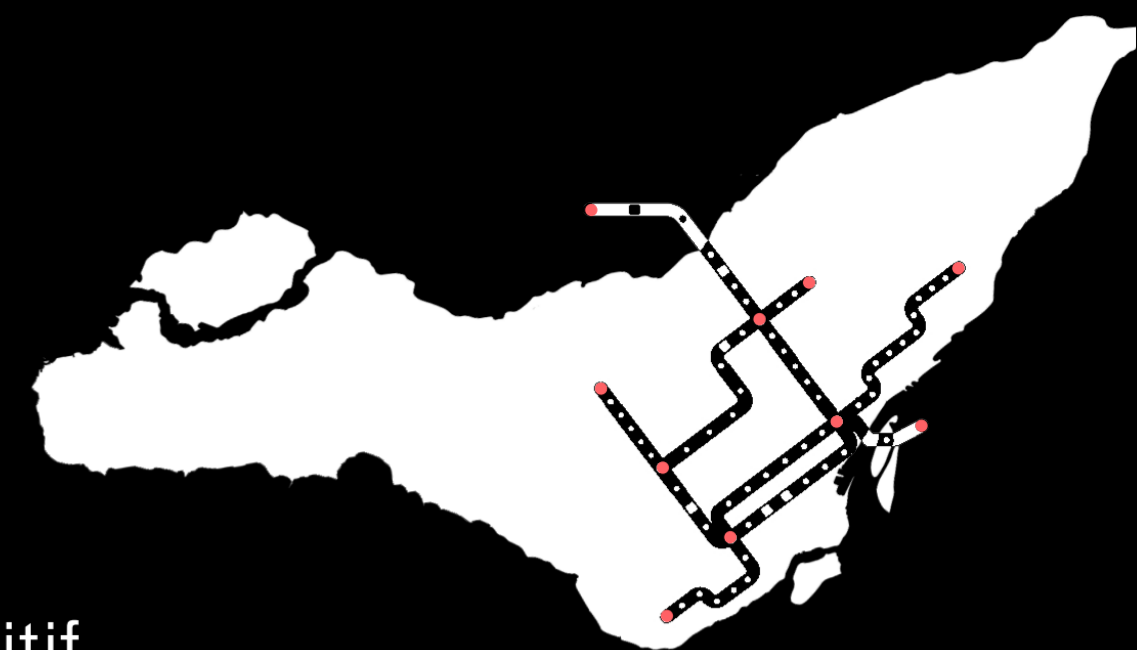
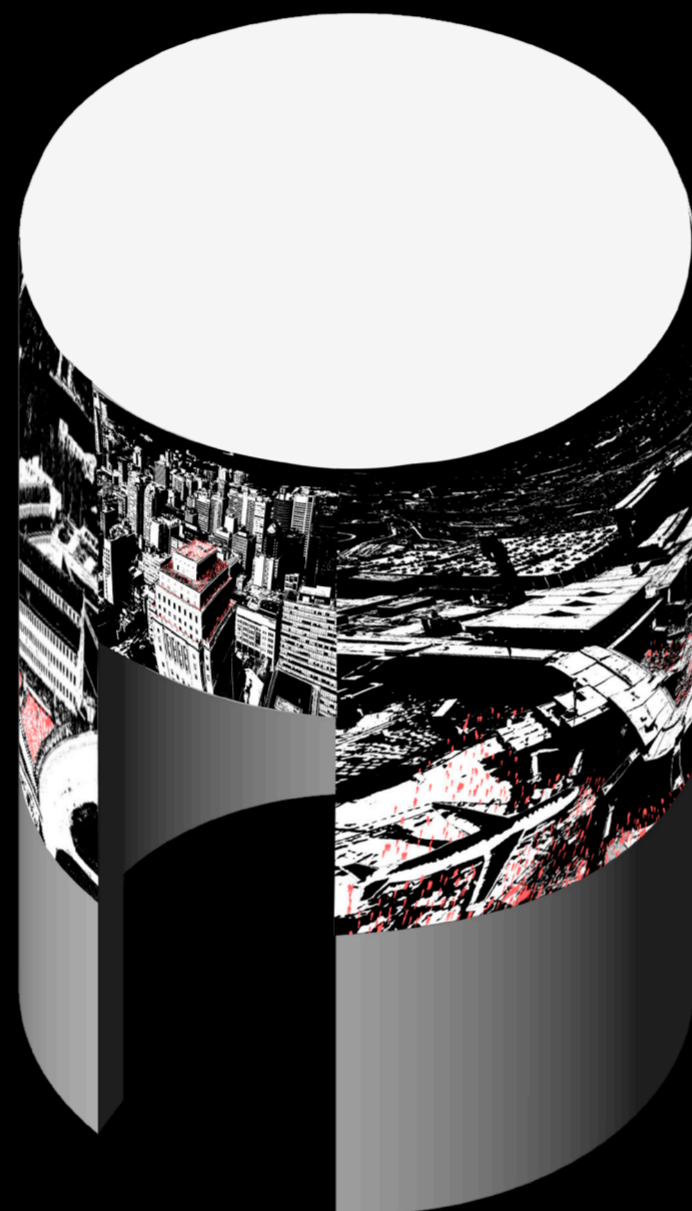


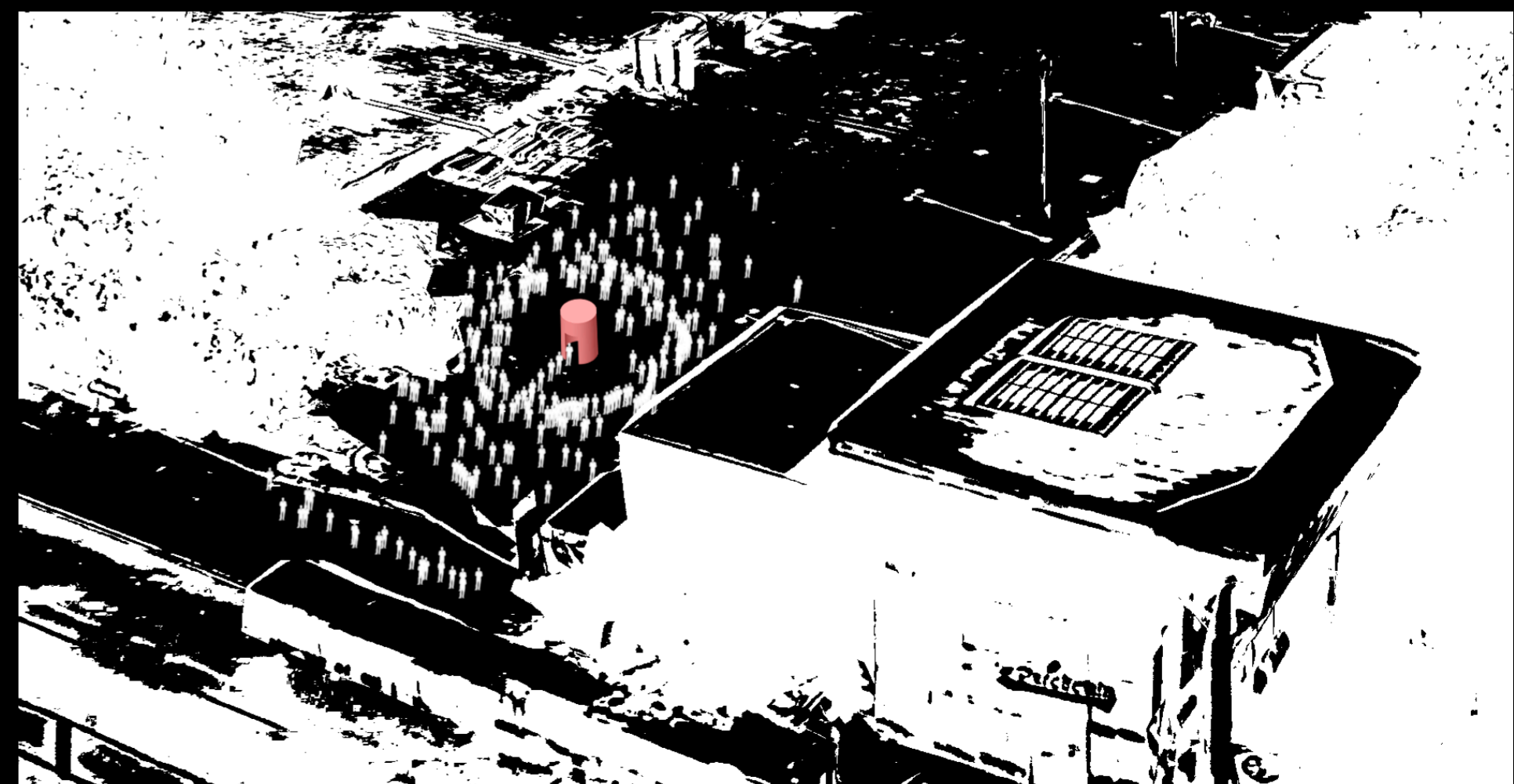
# À la conquête de l'espace... virtuel !

L'espace physique est un terrain déjà gagné par les autorités et par les différentes formes du pouvoir mises en place. L'imagerie par satellite permet à des compagnies comme Google de représenter cet espace physique en un espace virtuel 3D de manière objective et anonyme. Cette représentation 3D accessible à tous est alors un espace tout aussi propice à la discussion et au débat. Cette proposition explore alors la complémentarité d'une occupation physique et virtuelle de l'espace par l'ajout d'une représentation 3D d'individus physiques à un lieu virtuel donné. Cette représentation hyperréaliste et mise à l'échelle du corps humain serait générée par un scanner et effectuée dans un des points de rencontre. Cette machine physique servant d'intermédiaire entre le réel et le virtuel génère en soi le débat et donc un arrêt dans le tissu urbain. Le potentiel est alors déployé par l'occupation simultanée de places physiques dans la ville et d'endroits significatifs virtuels. L'occupation virtuelle est cumulative et monitorée sur la machine ce qui permet de disloquer l'action également dans le temps.



## Fonctionnement du dispositif

- \_ Ces machines stationnaires seront disséminées à plusieurs endroits dans la ville. Elles se situeraient à la jonction des principaux axes de circulations de la ville ;
- \_ Autorégulée, la machine requiert au minimum une autre personne à proximité afin d'assurer un échange ;
- \_ Une fois dans la machine, la personne décide de la géolocalisation souhaitée ;
- \_ La personne est libre d'exprimer sa prise de position grâce à n'importe quel attirail et/ ou mouvement physique ;
- \_ L'occupation virtuelle est éphémère : le scan 3D demeure en place pour une durée limitée;
- \_ Cette éphémérité assure le retour éventuel des individus aux lieux d'échanges physiques, les scanners.



## Occupation d'endroits insolites

L'utilisation de la machine permet au corps d'être considéré comme outil de révolte, véhiculé à travers ses mouvements et son positionnement dans l'espace virtuel. Le potentiel anarchique que présente le monde virtuel donne la possibilité aux personnes de prendre possession et d'envahir des lieux physiquement inaccessibles. Certains mouvements pourraient s'emparer d'infrastructures de manière symbolique tels les institutions, les autoroutes, les aéroports et toutes autres formes de pouvoir.

