

ERG CN 260202

non EXHAUSTIVES anecdotes

VEILLE & COMPILATION PAR LUCILLE CALMEL

Traduit avec DeepL.com (version gratuite) . en violet, ce qui a été évoqué

—<3 CRITICAL art ensemble



De gauche à droite : Steve Barnes, Ricardo Dominguez, Hope Kurtz, Steve Kurtz et Dorian Burr, Tallahassee, Floride USA (1987)

décès de Steve Kurtz le 12 novembre 2025, artiste et membre fondateur du légendaire Critical Art Ensemble (CAE). Fondé en 1987 à Tallahassee, en Floride (USA), le CAE est un collectif de praticien·nes et d'artistes des médias tactiques dont le travail engage la biologie, l'activisme politique, la technologie et l'art de la performance afin de perturber et de critiquer le pouvoir institutionnel. De *Flesh Machine*, leur performance de 1997 invitant les visiteur·ices à fournir des échantillons d'ADN afin d'évaluer la valeur potentielle de leur corps en tant que marchandise sur le marché de la fertilité, à leur collaboration avec Gran Fury pour mettre en scène *Cultural Vaccines*, qui critiquait la politique américaine en matière de VIH, le travail du CAE reste aujourd'hui encore intrépide et nous incite à réfléchir de manière expansive à de nouvelles façons de répondre aux structures politiques qui nous entourent.

Le domaine électronique n'est pas une métaphore ; c'est un environnement vécu où se déroulent les luttes sociales. - Steve Kurtz

<http://critical-art.net/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Steve_Kurtz + https://en.wikipedia.org/wiki/Critical_Art_Ensemble

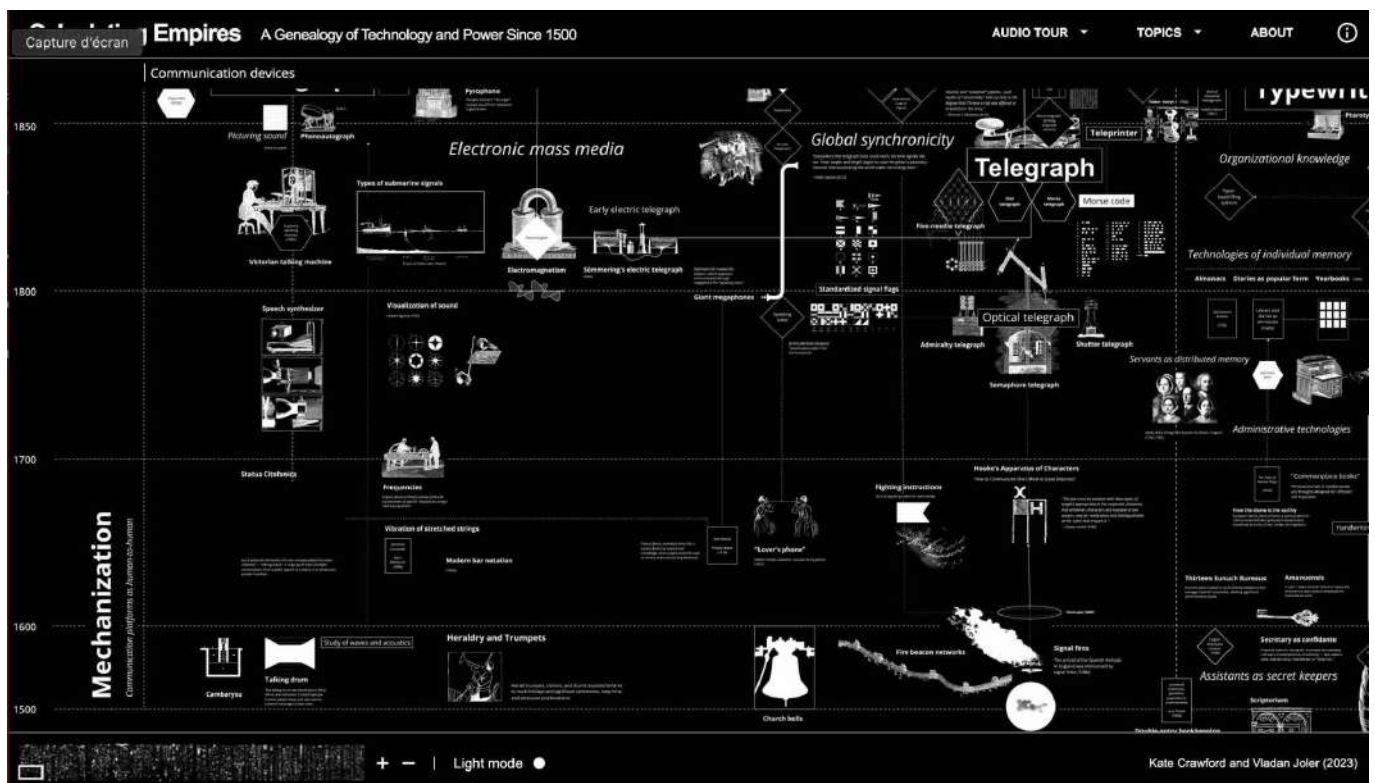
<https://www.lyber-eclat.net/livres/la-resistance-electronique/>

<https://virtualistes.net/a-r-m-anti-poisons-recettes-munitions/La-Resistance-electronique-et>

—HISTOIRE,S DE LA TECH, archéologie des média & CO

SITE- *calculating Empires*

UNE GÉNÉALOGIE DE LA TECHNOLOGIE
ET DU POUVOIR DEPUIS 1500



Kate Crawford et Vladan Joler (2023)

Calculating Empires est un projet de **visualisation de recherche à grande échelle** qui explore la manière dont les **structures techniques et sociales ont coévolué au cours des cinq derniers siècles**. L'objectif est d'observer la période contemporaine dans une perspective plus large, qui englobe les idées, les dispositifs, les infrastructures et les systèmes de pouvoir. Il retrace les modèles technologiques du colonialisme, de la militarisation, de l'automatisation et de l'enclosure depuis 1500 afin de montrer comment ces forces continuent d'exercer leur emprise et comment elles pourraient être démantelées. En suivant ces voies impériales, *Calculating Empires* offre un moyen d'appréhender notre présent technologique dans un contexte historique plus large. Et en étudiant comment les empires passés ont fonctionné, nous pouvons comprendre comment ils ont créé les conditions de l'empire actuel.

<https://calculatingempires.net/>

VIDEO 0,49- Des nokiaS dansent sur La sonnerie waltz (valse)

Phones nowadays haven't impressed as much as Nokia dancing to the waltz ringtone.



La **sonnerie Nokia Waltz** est l'une des sonneries les moins connues mais néanmoins charmantes de la célèbre bibliothèque de sonneries mobiles de Nokia. Contrairement à la plus célèbre « Nokia Tune », la Waltz offrait une touche classique et gracieuse, évoquant le rythme et l'élégance d'une valse traditionnelle. Elle s'inscrivait dans le cadre des efforts déployés par Nokia au **début des années 2000** pour proposer une gamme variée de sonneries sophistiquées et mélodieuses susceptibles de plaire à un large public. Avec son rythme fluide à 3/4 et sa mélodie apaisante, la sonnerie Waltz se démarquait comme une alternative subtile et raffinée aux sonneries électroniques plus modernes, suscitant souvent la nostalgie des débuts de la téléphonie mobile, lorsque la personnalisation et l'individualisation des sonneries étaient devenues une tendance.

<https://www.facebook.com/watch/?v=787343607065949> The History Hunter 28/08 2025

L'art secret DU CHIP art 1970-1980 (Graff sur PUCES électroniques)



A flower in a Bitcoin mining ASIC



Image of a Land Shark from Saturday Night Live inside an Analog Devices AD1939 codec chip.



Chip art of a tiger on a Dallas Semiconductor test wafer.

Les concepteurices de puces ont souvent gravé des images fantaisistes sur leurs créations, mais à mesure que les outils automatisés se sont améliorés et que les cycles de conception se sont raccourcis, la tolérance des entreprises pour ces ajouts improvisés a diminué.

<https://spectrum.ieee.org/the-secret-art-of-chip-graffiti> Harry Goldstein 1 Mars 2002

Le **chip art**, également connu sous le nom de **silicon art**, **chip graffiti** or **silicon doodling** (griffonnage), désigne des **œuvres d'art microscopiques intégrées dans des circuits intégrés, également appelés puces ou CI**. Étant donné que les CI sont imprimés par photolithographie et non construits composant par composant, il n'y a pas de coût supplémentaire pour inclure des éléments dans l'espace inutilisé de la puce. Les concepteurices ont profité de cette liberté pour apposer toutes sortes d'œuvres d'art sur les puces elles-mêmes, allant de simples initiales à des dessins assez complexes. Compte tenu de la petite taille des puces, ces figures ne peuvent être vues sans **microscope**. Le chip art est parfois appelé la version matérielle des easter eggs logiciels.

Avant 1984, ces griffonnages avaient également une utilité pratique. **Si un concurrent produisait une puce similaire et que l'examen révélait qu'elle contenait les mêmes griffonnages, cela constituait une preuve solide que la conception avait été copiée (une violation du droit d'auteur)** et n'était pas le fruit d'une création indépendante. Une révision de la loi américaine sur le droit d'auteur en 1984 (la loi sur la protection des puces semi-conductrices de 1984) a rendu tous les masques de puces automatiquement protégés par le droit d'auteur, avec des droits exclusifs pour le créateur, et des règles similaires s'appliquent dans la plupart des autres pays qui fabriquent des circuits intégrés. Étant donné qu'**une copie exacte constitue désormais automatiquement une violation du droit d'auteur**, les griffonnages ne servent plus à rien en termes de filigrane matériel.

https://en.wikipedia.org/wiki/Chip_art

PODCAST- ARCHÉOLOGIE DES métavers : Dans Les ruines Des mondes VIRTUELS



Les années 1990 ont vu naître des mondes virtuels, rapidement éclipsés par les réseaux sociaux. Depuis, médiarchéologues et artistes s'intéressent à ces ruines d'un nouveau genre. Intangibles, elles restent cependant vulnérables aux fermetures définitives de ces anciens mondes numériques.

Entretien audio avec Hortense Boulais-Ifrene, doctorante en recherche-crédation à l'université paris 8 et à l'école universitaire de recherche Artec.

Du jeu vidéo aux métavers, l'histoire des mondes virtuels soulève de nouvelles questions pour l'archéologie. Ces espaces immatériels peuvent-ils être considérés comme des vestiges ?

Archéologie des media

Dans le prolongement de *L'archéologie du savoir* (1969) de Michel Foucault, une *archéologie des media* s'est développée depuis les années 1990. Apparue sous la plume de deux philosophes finlandais, Erkki Huhtamo et Jussi Parikka, la terminologie *archéologie des media* s'installe depuis peu dans le champ universitaire français. *L'archéologie des media* a comme objet d'étude l'incarnation matérielle des media, à savoir tous les appareils et outils technologiques permettant la diffusion d'informations. L'héritage foucauldien invite ces *mediarchéologues* à s'intéresser non pas uniquement aux outils faisant partie d'une histoire des médias, conçue comme linéaire, mais aussi à toutes les fausses pistes et échecs, faisant partie intégrante de cette *archéologie des media*, et à toutes les productions alternatives des médias, liant intrinsèquement, production artistique et *archéologie de média*.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/l-entretien-archeologique/archeologie-des-metavers-dans-l-es-ruines-des-mondes-virtuels-7179780> 12/09 2025

https://fr.wikipedia.org/wiki/Arch%C3%A9ologie_des_m%C3%A9dias

LIFERHERITAGE.com



fait partie de l'installation *Lifer Heritage* de Montaine Jean, Jeanne Rocher, Clare Poolman et Etta Marthe Wunsch.

Site archéologique du métavers Second Life

<https://liferheritage.com/fr/>

Second Life (SL) est un [métavers](#), un [univers virtuel](#) persistant, en trois dimensions **sorti en 2003** et gratuit. Ce logiciel permet à ses utilisatrices d'incarner des personnages virtuels dans un monde créé par les résident·es elleux-mêmes. Les utilisatrices peuvent concevoir le contenu de l'univers en ligne : vêtements, bâtiments, objets, animations et sons..., ainsi qu'acquérir des parcelles de terrain dont iels obtiennent la jouissance en utilisant une [monnaie virtuelle](#) auprès de [Linden Lab](#), la société qui édite le programme informatique [open-source](#). Celle-ci gère la connexion et le rendu graphique de l'univers virtuel, et assure la maintenance du matériel requis pour l'hébergement des données.

Ayant connu une grande médiatisation en 2003-2007 (d'où l'investissement de divers acteurs commerciaux et institutionnels pour y être représentés), l'univers connaît un **franc déclin à partir**

de septembre 2007, à la fois **à cause de la [crise des subprimes](#)**, qui affecte aussi les banques de *Second Life*, et du fait que la plupart des investisseurs et client·es ont déserté un espace virtuel considéré comme trop complexe et redondant. Cependant, l'univers est pérenne, le nombre de connexions quotidiennes étant de l'ordre de 60 000 en 2012.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Second_Life

<https://secondlife.com/>

—Internet,
Gafam & Co

réseaux,

DE L'ANIME À L'ACTIVISME : LE
DRAPEAU PIRATE DE *ONE PIECE* EST
DEVENU L'EMBLÈME MONDIAL DE LA
RÉSISTANCE DE LA GEN Z



The Straw Hat Pirates' Jolly Roger flies in front of the Singha Durbar after people set fire to the seat of Nepal government in Kathmandu. Sunil Pradhan/Anadolu via Getty Images

Le drapeau pirate de *One Piece* — une tête de mort au chapeau de paille issue du **manga japonais d'Eiichiro Oda (1997)** — est devenu un **symbole mondial de contestation porté par la génération Z**, en Asie, puis au-delà. À l'origine simple emblème de fiction, le drapeau des Straw Hat Pirates est progressivement réapproprié par de jeunes manifestant·es dénonçant **la corruption, les inégalités, l'autoritarisme et l'absence de perspectives d'avenir**. En Indonésie, au Népal ou aux Philippines, il apparaît dans des manifestations contre les privilèges des élites politiques, le détournement de fonds publics ou le chômage des jeunes. Son usage s'intensifie en 2025, notamment en Indonésie, où il entre en contraste direct avec les injonctions officielles au patriotisme, ce qui renforce sa charge contestataire.

One Piece est une œuvre générationnelle, née en 1997, extrêmement populaire et immédiatement reconnaissable. Son récit — une bande de pirates affrontant des pouvoirs corrompus au nom de la liberté —

résonne fortement avec les expériences politiques de nombreux·ses jeunes.

Pleinement connectée, la Gen Z communique en ligne ses **revendications à travers des mèmes, des symboles et des références culturelles qui traversent facilement frontières, langues et idéologies**. Le drapeau de *One Piece* agit comme un code visuel *open source* : il est facilement adaptable à des contextes locaux tout en conservant une signification globale de résistance.

Cette appropriation s'inscrit dans une tendance plus large : l'usage de la **culture populaire et de l'animation japonaise comme outils de protestation**. D'autres mouvements ont mobilisé des références à *Hamtaro*, *L'Attaque des Titans*, *Naruto*, *Harry Potter* ou *Hunger Games*. Ces symboles sont à la fois accessibles, créatifs et difficiles à censurer sans que l'État paraisse répressif.

Ce recours à la fiction, ni naïf ni superficiel, traduit une **fusion croissante entre culture, identité et politique**, dans un contexte mondial marqué par la montée de l'autoritarisme. Le drapeau de *One Piece* permet d'exprimer la colère, l'espoir et la **solidarité transnationale** tout en contournant les limites imposées à la critique politique directe. De Tokyo à Jakarta, de Manille à Paris, il incarne une nouvelle grammaire globale de la contestation juvénile.

<https://theconversation.com/from-anime-to-activism-how-the-one-piece-pirate-flag-became-the-global-emblem-of-gen-z-resistance-265526> 24/09 2025

<https://www.theguardian.com/world/2025/sep/24/how-one-piece-manga-flag-became-symbol-asia-gen-z-protest-movement-liberation> 24/09 2025

<https://newlinesmag.com/spotlight/how-japanese-anime-became-a-global-protest-language/> Sep 16, 2025

One Piece s'est **vendu à plus de 500 millions d'exemplaires** et détient le record mondial Guinness pour son succès éditorial. Il a donné naissance à une série télévisée à succès, à des films d'action et à une **industrie pesant plus de USD 20 milliards**, les licences de produits dérivés générant à elles seules environ USD 720 millions chaque année pour **Bandai Namco**, la société surtout connue pour avoir créé Pac-Man et Tekken.

https://fr.wikipedia.org/wiki/One_Piece

+

Au Maroc, les rappeur·ses montent au créneau en soutien au mouvement GenZ 212



Avec le percutant *Maghribi Ka33i*, le [rappeur marocain Dada](#) signe l'un des meilleurs titres hip hop directement inspirés du mouvement GenZ 212. Originaire d'Agadir, la ville du sud du Maroc d'où sont parties les manifestations en septembre (après la mort de sept patientes de l'hôpital des suites de leur accouchement), Dada dénonce sur ce titre la répression dont sont victimes les contestataires. Les paroles ironisent : « *C'est un film marocain, toujours le même scénario, on se fait frapper à chaque fois* ».

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/la-bo-du-monde/la-bo-du-monde-du-lundi-20-octobre-2025-9242074> 20/10 2025

aux usa, Les archivistes du web luttent contre la censure Trumpienne



Au nom de sa lutte contre les défenseuses du climat, de ladite « idéologie du genre » et de la justice sociale, l'administration Trump a provoqué une purge sans précédent des contenus publiés par les sites gouvernementaux (Selon un [décompte du New York Times](#) publié au début du mois de février, près de 8000 pages avaient ainsi été supprimées des sites officiels américains. ... Parmi les [mots désormais bannis](#) sur les sites fédéraux : « égalité », minorités, « justice sociale », « racisme », « privilèges », « transgenre » ou « LGBT ».). Une censure à laquelle tentent de résister une armée d'archivistes numériques :

> Portée par l'organisation **Internet Archive**, la [Wayback Machine](#), cette machine à voyager dans le temps électronique a déjà archivé plus de 900 milliards de pages Web depuis 1996, année de sa création. Comment ? Grâce au **procédé *crawl*** : des robots qui parcourent la toile afin d'enregistrer et stocker des copies des pages

> Une équipe d'environ **400 volontaires** [End of Term Archive](#), un autre projet de l'Internet Archive lancé en 2008 visant à réaliser une sauvegarde des sites gouvernementaux au moment de chaque changement d'administration, est chargée de lister à la main les adresses des sites web et des documents à sauvegarder

> se met aussi au travail, l'**Environmental Data & Governance Initiative (EDGI)**, une association visant à **préserver les données publiques américaines sur les questions climatiques**, en collaboration avec le [Public Environmental Data Project](#)

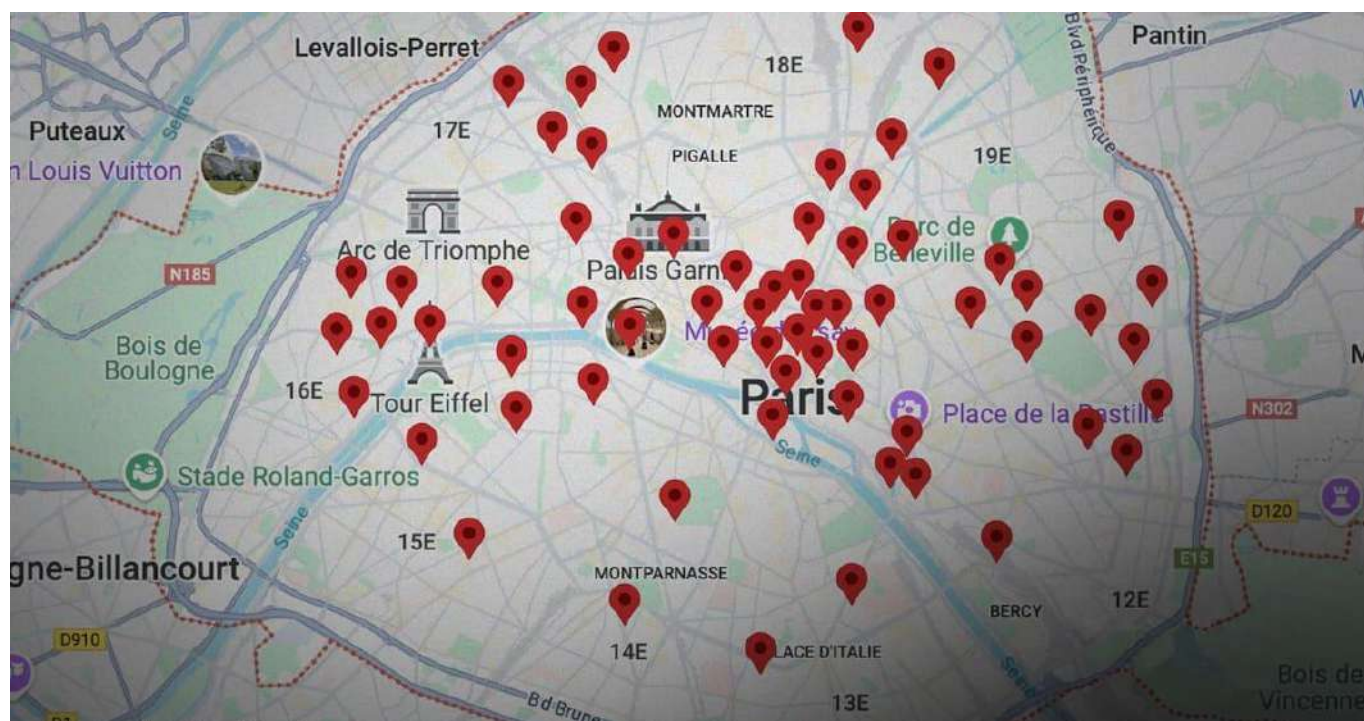
> Également formé en 2017, le [Data Rescue Project](#) vise, quant à lui, à **préserver des jeux de données dans le domaine des sciences sociales**, lesquels sont ensuite placés sur la plateforme [DataLumos](#) (maintenue par l'ICPSR, un consortium interuniversitaire dans le Michigan)

> Sur Reddit, le groupe [DataHoarder](#) (837 000 membres) s'est mobilisé en publiant des jeux de données

censurés par le gouvernement. Composée d'une communauté de contributeurices indépendant·es à la rescousse de données en danger, l'[Archive Team](#) a également lancé un appel à volontaires sur Reddit pour [sauvegarder les sites gouvernementaux américains](#). Il suffit, pour cela, d'installer et de faire tourner un programme appelé [Warrior](#) sur son ordinateur ...

<https://usbeketrica.com/fr/article/aux-etats-unis-les-archivistes-du-web-luttent-contre-la-censure-trumpienne>
[Sophie Kloetzli](#) 1/03 2025

PODCAST- QUAND L'ASSOCIATION UTOPIA 56 PIRATE GOOGLEMAPS POUR rendre VISIBLE LES INVISIBLES



L'été dernier — en marge de l'organisation des **Jeux olympiques** où il fallait, aux yeux du monde, offrir une ville prête à accueillir les grands anneaux de la compétition et ses valeurs de partage — **des milliers de personnes ont été déplacées vers d'autres villes** pour faire place nette. Ces images de personnes sans-papiers, réfugiées, de travailleuses immigrées sommées de rentrer de force dans des cars des forces de l'ordre sont assez violentes à regarder et de nombreuses associations comme *Médecins du monde* ou *Emmaüs* ont dénoncé un "nettoyage social". Mais la fête était trop belle, et l'opinion a focalisé son attention sur l'appel du podium, loin du revers de la médaille.

Utopia 56 a donc décidé d'investir le champ du cyberspace en créant, sur Google Maps, des pins rouges — vous savez, comme ceux qui désignent un restaurant, une boutique ou un hôtel. Sur la carte interactive ont débarqué des dizaines de nouveaux lieux, "chez Dom", "chez Daouda", "chez Jean-Pierre", "chez Roberto", "chez Moussa". Ces espaces fictifs représentent les personnes déplacées à l'endroit où elles vivaient, ou plutôt survivaient. Sur le pin's, l'internaute peut cliquer et obtenir des informations sur la situation de précarité de la **personne** et *Utopia 56* renvoie vers ses actions.

Pendant plusieurs mois, dans l'ombre du géant mondial, ces pin's ont rendu visibles les invisibles. L'association

revendique 500 000 vues depuis les JO. De nombreux touristes ont donc dû comprendre que "chez Ismaël" n'est pas le dernier endroit parisien à la mode pour boire un cocktail, mais le nom d'une personne sans-papier que personne ne veut voir.

La firme américaine a fini par repérer ce gentil piratage de ses fonctionnalités et a supprimé tous les pin's. Ce grand nettoyage de printemps n'a pas découragé *Utopia 56*, qui poursuit aujourd'hui cette stratégie de sensibilisation en jouant sur le délai de réactivité, très variable, de la plateforme. Récemment, ce sont de nombreux pin's qui se sont ajoutés du côté de la [Gaîté Lyrique](#) pour décrire la violence des expulsions de personnes mineures isolées.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/un-monde-connecte/quand-l-association-utopia-56-pirate-google-maps-pour-rendre-visible-les-invisibles-2408713> 3/04 2025

<https://utopia56.org/>

PODCAST- ABRAHAM MEAREG ET FISSEHA TEKLE, DEUX ÉTHIOPIENS QUI POURSUIVENT META



Mark Zuckerberg, PDG de Meta, témoigne devant la commission judiciaire du Sénat, le 31 janvier 2024 à Washington, D.C. ©AFP - Anna Moneymaker / GETTY IMAGES NORTH AMERICA

Accusée d'avoir attisé la haine lors du conflit au Tigré, Meta (entreprise mère de Facebook et Instagram) est jugée au Kenya pour son rôle dans des violences meurtrières liées à Facebook.

À l'origine de la plainte : Abraham Meareg, qui a perdu son père, assassiné en novembre 2021 à la suite d'appels au meurtre postés à son encontre sur Facebook. Présenté comme appartenant au mouvement rebelle tigréen, cet universitaire renommé avait vu son adresse jetée en pâture sur le Net. Ses proches avaient multiplié les

signalements en direction de la plateforme. En vain... L'autre plaignant, Fisseha Tekle, ancien membre d'Amnesty International, a lui aussi été visé par des menaces de mort sur Facebook après la publication de rapports sur les violences commises dans le pays ; il a dû s'exiler depuis.

La justice kényane vient donc d'annoncer qu'elle était compétente dans ce dossier – les modératrices de contenus de Facebook étant basées au Kenya. Elle va examiner la responsabilité du géant de la tech dans ces deux affaires mais, comme le précise la Haute Cour de Nairobi, c'est, plus largement, « *la protection des droits fondamentaux à l'ère numérique* » qui est en jeu ici.

Ils demandent la création d'un **fonds d'indemnisation** de 2,3 milliards d'euros pour les victimes de violences attisées par Facebook, et ce à travers le monde entier. Ils réclament, enfin, **davantage de moyens pour la modération des contenus**. Pour rappel, l'an dernier, plus de 80% du budget « modération » de la plateforme était dédié aux seuls contenus en Anglais, au détriment – forcément – des autres langues.

Dernière doléance : **une refonte de l'algorithme de Facebook, qui favorise les contenus outranciers** – qui sont ceux générant le plus de commentaires, de clashes, de likes... et donc le plus de publicité.

On le constate tous les jours dans nos démocraties, les réseaux sociaux concourent parfois davantage à détruire le débat public qu'à le construire. Mais leur impact s'avère plus dramatique encore en cas de conflits armés. Comme en Éthiopie...

Mais aussi **comme en Birmanie, à l'encontre des Rohingyas**. Elleux aussi ont été massivement victimes de messages haineux, charriés sans filtre – ou presque – sur Facebook en 2016. Plusieurs d'entre elleux ont d'ailleurs assigné Meta en justice. Les procédures sont toujours en cours.

L'entreprise s'est refusée à tout commentaire. On sait toutefois qu'elle ne reconnaît par la compétence de la justice kényane. Une condamnation dans ce pays ne sera donc que symbolique...

Mark Zuckerberg, le PDG de Meta, a, par ailleurs, démantelé, en janvier dernier son programme de fact-checking aux États-Unis pour « *restaurer l'expression libre sur les plateformes* ». Une façon de satisfaire aux exigences de Donald Trump, qui pestait depuis des années contre toute forme de modération en ligne.

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/regarde-le-monde/regarde-le-monde-du-lundi-07-avril-2025-1838987> 7/04 2025

Les modératrices de contenu s'organisent contre Les Géants De La Technologie

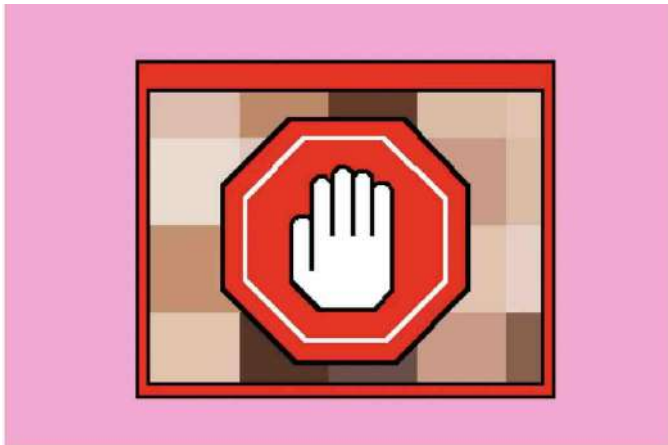


Image: The Verge

Les modératrices de contenu qui passent au crible les contenus préjudiciables téléchargés sur les plateformes en ligne ont formé une alliance syndicale mondiale dans le but d'améliorer leurs conditions de travail. **L'Alliance syndicale mondiale des modératrices de contenu (GTUACM)** a annoncé aujourd'hui à Nairobi, au Kenya, qu'elle avait pour objectif de « tenir les géants de la technologie responsables » de leur incapacité à résoudre les

problèmes des travailleuses, tels que les bas salaires, les traumatismes et l'absence de représentation syndicale dans l'ensemble du secteur.

<https://www.theverge.com/news/658566/content-moderator-union-alliance-meta-tiktok-google>

Jess Weatherbed 30/04 2025

COUPURES D'INTERNET

—Coupure des télécommunications en Afghanistan : les talibans privent les Afghanes de leur dernier espoir d'apprentissage

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-revue-de-presse-internationale/la-revue-de-presse-internationale-emission-du-mercredi-01-octobre-2025-4688039> 1/10 2025

—Iran, La coupure d'Internet dissimule une répression meurtrière

<https://www.amnesty.be/infos/actualites/article/iran-coupure-internet-dissimule-repression-meurtriere> 9/01 2026

—Face à la menace des drones ukrainiens, les autorités russes multiplient les coupures d'internet

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/france-inter-sur-le-terrain/rep-fi-sur-le-terrain-du-lundi-13-octobre-2025-3721773> 13/10 2025

—(France) Émeutes : faut-il couper les réseaux sociaux ?

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-telephone-sonne/le-telephone-sonne-du-mercredi-05-juillet-2023-2439140> 5/07 2023

—«Trump peut tout couper» : à quel point la France est-elle dépendante des Etats-Unis sur le numérique ?

https://www.liberation.fr/checknews/trump-peut-tout-couper-a-quel-point-la-france-est-elle-dependante-des-etats-unis-sur-le-numerique-20260121_A3KVR3JHJBC3THBFLPSFLQDNAI/ 21/01 2026

—Comment la messagerie Bitchat permet aux manifestant·es iranien·nes de communiquer librement, grâce à un réseau parallèle et décentralisé entre smartphones

Lancée à l'été 2025 par Jack Dorsey, créateur de Twitter, l'application Bitchat (avec une couche de chiffrement et un mode "Panic" qui vient effacer toutes les données) ne nécessite **pas de connexion au réseau mobile ou à internet**. Pour réussir à établir une discussion entre deux individus, elle s'appuie sur le **Bluetooth**, à condition d'être à moins de 300 mètres l'un·e de l'autre. Une **connexion pair à pair** est alors établie. Comme tout bon réseau pair à pair, Bitchat va utiliser les autres maillons de son réseau pour transférer les communications. Ainsi, l'application utilise d'autres téléphones qui deviennent des "relais" et transmettent la communication au prochain relais jusqu'à atteindre la destination.

https://www.bfmtv.com/tech/actualites/reseaux-sociaux/comment-la-messagerie-bitchat-permet-aux-manifestants-iraniens-de-communiquer-librement-grace-a-un-reseau-parallele-et-decentralise-entre-les-smartphones_AV-202601150574.html 15/01 2026

—Iran : Starlink, sauveur du black-out d'Internet ?

Elon Musk apportera-t-il la lumière dans le chaos grâce à sa **constellation de satellites** qui permet un accès à Internet ? C'est du moins son storytelling et il **propose gracieusement ses abonnements** comme il avait pu le faire en Ukraine avant de mieux facturer son service. Mais ce n'est pas si facile d'utiliser Starlink à partir d'un téléphone mobile, il faut **se munir de boîtiers spécifiques** qui sont interdits sur le sol iranien, les faire acheminer clandestinement n'est pas une mince affaire.

Selon plusieurs médias iraniens en exil relayés par *Libération*, il y aurait entre 40 000 et 50 000 abonnements Starlink en Iran, ce qui n'est pas énorme à l'échelle de la population mais peut être suffisant pour divulguer les précieuses images de ces derniers jours. Là encore les autorités semblent avoir gagné en expérience et les installations de Starlink sont directement **ciblées avec des systèmes de brouillage militaire** sophistiqués.

Si Starlink patine en Iran, il reste à Elon Musk le **territoire vénézuélien** où il a proposé la **gratuité de ses services jusqu'au 3 février**. Après, il faudra sans doute payer.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/un-monde-connecte/en-iran-starlink-sauveur-du-black-out-d-internet-8914710> 13/01 2026

—Survivre à une coupure d'Internet

<https://www.laquadrature.net/2022/04/21/survivre-a-une-coupure-dinternet/>

—Rétablir les connexions après une coupure d'Internet

<https://www.laquadrature.net/2022/05/06/retablir-les-connexions/>

100 SITES PUBLICITAIRES LONDONIENS PIRATÉS POUR PROTESTER CONTRE LE CONSUMÉRISME DE MASSE



Des œuvres satiriques collées sur des panneaux d'affichage et des publicités dans le métro par **le réseau d'artistes anonymes Brandalism** accusent les entreprises techno d'échapper à l'impôt, d'exploiter les travailleuses et de contribuer à la destruction de l'environnement. Ethical Consumer estime que l'évasion fiscale d'Amazon pourrait coûter environ 575 millions de livres sterling au Royaume-Uni en 2024.

Ces interventions marquent le lancement des **ZAP Games (Zone Anti-Publicité)**, une campagne européenne de deux semaines qui réutilise les espaces publicitaires commerciaux.

<https://www.huckmag.com/article/london-advertising-sites-hacked-protest-billionaire-tax-avoidance-consumerism> 24/11 2025

TV (100 ans) VS YT (20 ans)

Les Oscars diffusés depuis des décennies sur la chaîne tv ABC (Disney) le seront en exclusivité sur YouTube (Google) à partir de 2029 pour leur 101ème cérémonie

<https://www.rtb.be/article/les-oscars-diffuses-en-exclusivite-sur-youtube-a-partir-de-2029-11650257> 17/12 2025

—apps, hacks, code, interactive & co

La DÉCOLONISATION DE LA MUSIQUE ÉLECTRONIQUE commence par ses LOGICIELS



Khyam Allami performing with his new program Apotome last month. Photo by Camille Blake / C³ Festival.

Avec la sortie de deux programmes gratuits, **Leimma** and **Apotome**, qui encouragent la création musicale avec des **systèmes d'accordage mondiaux**, le musicien et chercheur **Khyam Allami**, en collaboration avec Tero Parviainen et Samuel Diggins du studio Counterpoint, remet en question les **biais dont souffrent les logiciels de production musicale occidentaux**.

Né en Syrie de parents irakiens, Allami a grandi à Londres où il jouait de la guitare et de la batterie dans des groupes punk. En 2004, il découvrait la **musique arabe** pour la première fois, ou du moins essayait de la découvrir, mais **les quarts de ton caractéristiques de cette musique s'avéraient difficiles à reproduire**. Le logiciel n'était tout simplement pas fait pour lui.

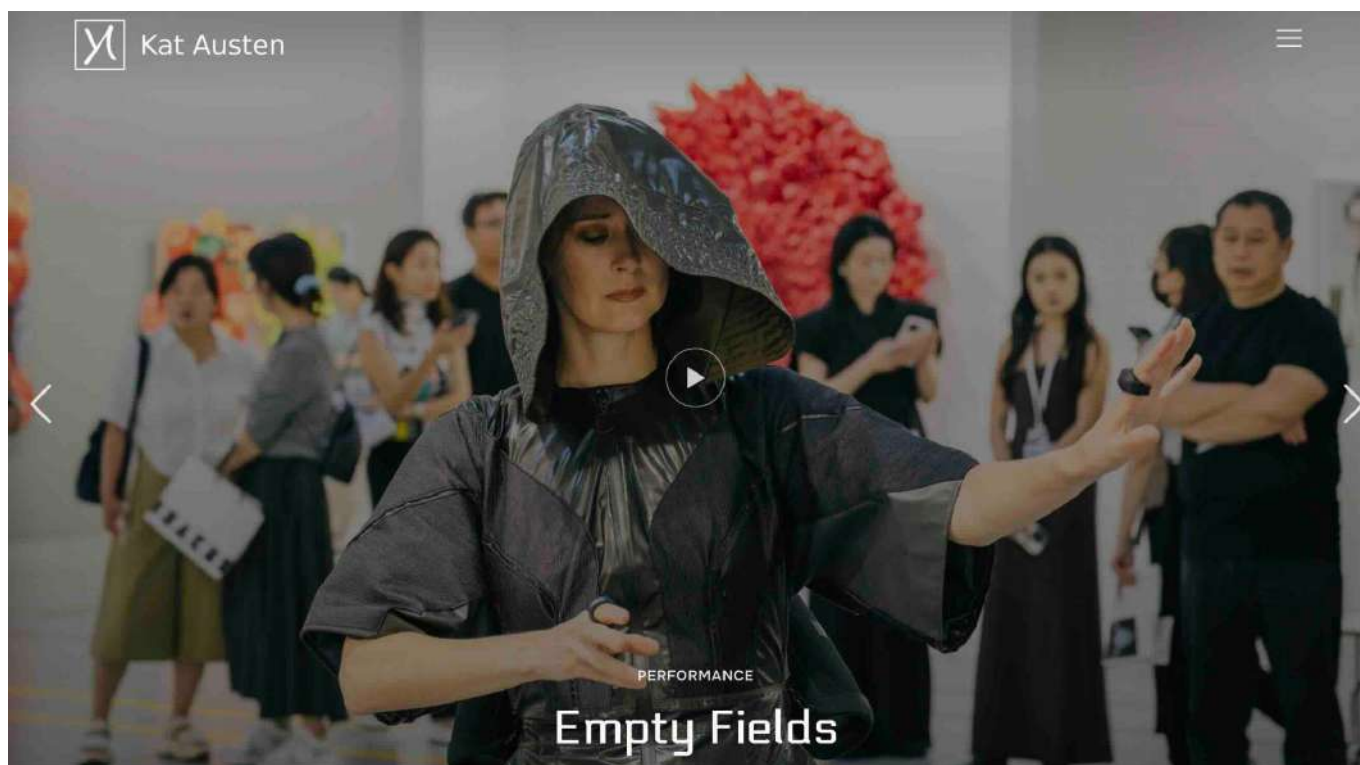
Les logiciels audio numériques populaires tels qu'**Ableton**, **FL Studio**, **Logic** et **Cubase** ont été conçus principalement pour faciliter la création musicale selon le modèle occidental, **conformément aux principes de la musique classique européenne de ces deux derniers siècles** (et ne permettant donc pas la **microtonalité**, c'est-à-dire les notes situées entre les touches d'un piano standard, qui est couramment utilisée dans les traditions musicales hors d'Europe). Si un artiste souhaite composer en utilisant les caractéristiques communes de la musique africaine, asiatique ou latino-américaine, il doit lutter contre le logiciel et recourir à des solutions complexes.

<https://pitchfork.com/thepitch/decolonizing-electronic-music-starts-with-its-software/> Tom Faber

25/02 2021

<https://khyamallami.com/>

VIDEO 10'24- *EMPTY FIELDS* KATE AUSTEN .SÉOUL 2024



Empty Fields est une performance sonore et corporelle qui explore le basculement de la diversité de la biosphère vers la technosphère, alors que l'IA multiplie de manière exponentielle les artefacts numériques et puise simultanément les ressources d'un monde en crise écologique.

Au cours de chaque performance spécifique au site, Austen devient une voyageuse hyperdimensionnelle dont les mouvements font résonner des univers sonores dans les airs. Cette forme de vie cyborg hybride est à la fois compositrice, interprète et source d'un univers sonore complexe qui s'élabore en coexistence avec les variations du public. La voyageuse crée un environnement sonore émouvant où les « champs vides » sont la nature sauvage, la perte de biodiversité, la capture des terres, les zones frontalières et un contrepoint à la catégorisation utilisant des champs de données.

Les univers sonores, contrôlés par des technologies portables qui répondent à la chorégraphie d'Austen, s'inspirent d'enregistrements de terrain (fieldrecordings) d'environnements urbains et ruraux et de paysages contestés, qui sont parfois augmentés et adaptés à l'aide d'un logiciel d'intelligence artificielle, fusionnant corporel et numérique pour mettre en évidence les paysages sonores changeants de notre époque.

video > <https://katausten.com/project/empty-fields/>

THE SORORITY

est une **application mobile gratuite** et sécurisée visant à lutter contre toutes les formes de violence, d'isolement et de (cyber)harcèlement. Sa fonction principale est d'émettre un appel à l'aide vers les utilisatrices géographiquement proches.

<https://www.jointhesorority.com/>

https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Sorority

VIDEO 1'39- **WHITEdate, un « TINDER POUR nazi-es » VICTIME D'UNE FUITE DE DONNÉES DE 100 GO**



Lors du dernier **Chaos Communication Congress (CCC)**, l'une des **conférences de hackers** les plus influentes au monde, l'activiste allemande connue sous le nom de **Martha Root** a mené l'une des actions les plus commentées de l'événement. **Vêtue comme la Power Ranger rose**, elle est montée sur scène et a supprimé en direct un réseau de sites de rencontre suprémacistes blancs, dont **WhiteDate**, décrit par ses créateurs comme un « **Tinder pour les N4zi-es** ».

Cette action était l'aboutissement de **plusieurs mois d'infiltration**. Root a accédé aux plateformes, exploité des failles de sécurité et **déployé son propre chatbot alimenté par l'IA pour interagir avec les utilisatrices et extraire des informations**. Elle a réussi à **télécharger plus de 8 000 profils et environ 100 Go de données**, notamment des photos, des biographies et des métadonnées, tout en découvrant le véritable propriétaire des sites, qui opérait de manière anonyme.

Avant de fermer les services, Root a archivé et publié les informations. Une partie des données a été présentée de manière satirique sur un site web miroir, tandis que **l'intégralité des archives a été déposée auprès de Distributed Denial of Secrets (DDoSecrets) afin que les journalistes et les chercheuses puissent y avoir accès**. Saluée par certain-es et critiquée par d'autres, cette action a relancé un débat familial mais toujours d'actualité : jusqu'où le hacktivism peut-il ou doit-il aller lorsque la technologie devient un vecteur de haine ?

https://www.instagram.com/p/DTJGo4AjVc_/

<https://events.ccc.de/congress/2025/infos/index.html> 27-30/12 2025

<https://cybernews.com/security/investigator-exposes-white-supremacist-sites-users/>

soulèvements de la terre : HACK DE LA FÊTE DES LUMIÈRES À LYON



À Lyon, la «fête des Lumières» célèbre chaque année la Vierge Marie par de grands spectacles lumineux dans toute la ville. Samedi 6 décembre, cette fête municipale a été piratée, et des inscriptions lumineuses gigantesques en soutien aux blessé-es de Sainte -Soline, contre les violences policières en général et contre le Rassemblement National.

<https://lessoulevementsdelaterre.org/en-eu/blog/recap-de-lannee-2025#la-police-blesse-et-tue,-mettons-le-e-n-lumi%C3%A8re-!>

<https://contre-attaque.net/2025/12/08/lyon-la-fete-des-lumieres-piratees-avec-des-messages-contre-la-repression-et-lextreme-droite/> 8/12 2025

LES APPLICATIONS DANOISES *MADE O'METER* ET *UDENUSA* EN SOUTIEN À UN MOUVEMENT DE BOYCOTT ENVERS LES USA



UdenUSA créée par Jonas Pipper, 21 ans, et Malthe Hensberg permet de voir d'où proviennent les produits, de trouver des alternatives provenant d'autres pays que les USA et de les ajouter à son panier. UdenUSA est actuellement la quatrième application la plus téléchargée au Danemark sur l'App Store.

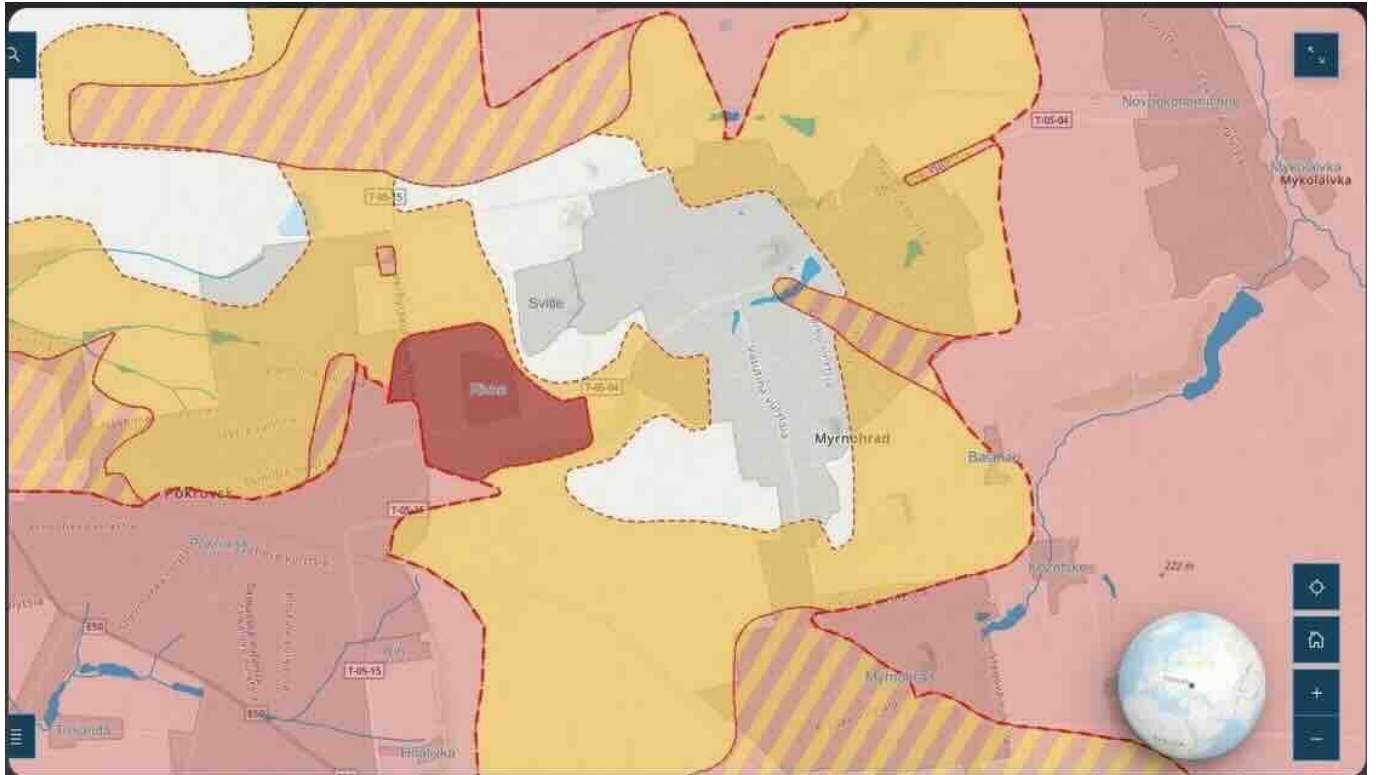
<https://usbeketrica.com/fr/observations/au-danemark-les-applications-permettant-de-reperer-les-produits-americains-dans-les-supermarches-connaissent-un-succes-fulgurant> 23/01 2026

<https://www.dr.dk/nyheder/indland/apps-der-kan-frasortere-amerikanske-varer-stryger-til-tops>

Groenland : réunis jeudi 22 janvier dans la soirée pour un sommet extraordinaire, les Vingt-Sept ont voulu calmer le jeu

https://www.liberation.fr/international/europe/groenland-soulagee-davoir-fait-reculer-trump-lunion-europeenne-reste-larme-au-pied-20260123_NY5EGVMQNJB LPC45QYGGJXELMM/ 23/01 2026

QUAND DES PARIEURS MANIPULENT LA CARTE DE LA LIGNE DE FRONT EN UKRAINE POUR TOUCHER UN MILLION DE \$



Ce n'est pas un drapeau sur l'hôtel de ville qui scellera le pari mais la ligne de front virtuelle dressée par un think tank américain - DR

La carte de référence de la guerre en Ukraine a été falsifiée pendant quelques heures. Juste assez pour déclencher le paiement d'un pari sur **Polymarket**, la **plateforme crypto** où l'on mise sur la prise de villes ukrainiennes. L'affaire révèle les dérives d'un nouveau marché : les **paris sur la guerre**.

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/la-tech-la-premiere/la-tech-la-premiere-du-jeudi-04-decembre-2025-9986039> 4/12 2025

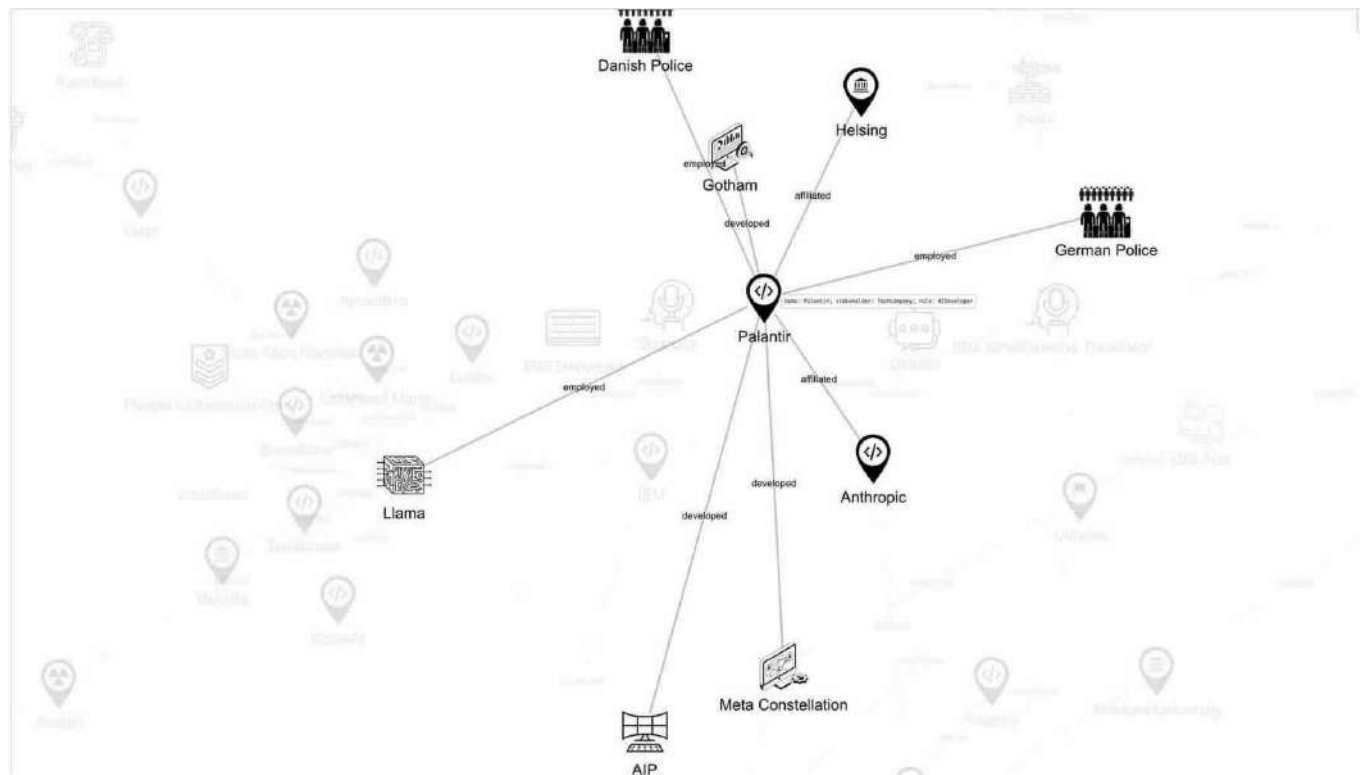
<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/un-monde-nouveau/un-monde-nouveau-du-mercredi-10-decembre-2025-8947659> 10/12 2025

Paris en ligne : sur Polymarket, un parieur empoche 400 000\$ en misant avant tout le monde sur la capture de Maduro

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/un-monde-connecte/sur-polymarket-un-parieur-empoche-400-000-en-misant-avant-tout-le-monde-sur-la-capture-de-maduro-2063729> 6/01 2026

SITE- *AI War CLOUD* sarah ciston

La prise de décision par l'IA, du champ de bataille au bureau



Graph detail. Photo: Sarah Ciston

Mots clés

intelligence artificielle, recherche artistique, prise de décision automatisée, armes autonomes, IA critique, défense, IA générative, sécurité internationale, apprentissage automatique, armée, surveillance, techno-impérialisme, industrie technologique, guerre

AI War Cloud est **une base de données interactive et une installation interactive tangible** qui relie et explique le boomerang techno-impérialiste actuel perpétué par l'apprentissage automatique.

Lorsque les robots, les systèmes de recommandation et les agents automatisés que beaucoup de gens utilisent quotidiennement sont les mêmes technologies que celles utilisées pour faire la guerre, comment devons-nous comprendre et responsabiliser ces systèmes ? En fin de compte, quelles sont les responsabilités des fabricants et des utilisatrices de technologies dans le choix des outils d'IA, alors que leur développement entraîne également des conséquences mortelles à grande échelle ? Avec l'attention désormais portée sur des systèmes tels que Palantir MetaConstellation en Ukraine et Lavender en Israël, les enjeux liés aux tâches d'apprentissage automatique sont de plus en plus urgents et personnels. Ce projet examine les tâches spécifiques d'apprentissage automatique utilisées dans les « systèmes d'aide à la décision basés sur l'IA » (AI-DSS) militaires. Ceux-ci combinent des quantités massives de données et de traitements pour aider à prendre des décisions sur qui doit vivre ou mourir, accélérant ainsi le processus de manière exponentielle. **La recherche présente une base de données qui détaille comment les ensembles de données d'entraînement, les modèles et les inférences sur lesquels s'appuient les outils militaires sont exactement les mêmes que ceux utilisés par les consommatrices. Elle montre comment ceux-ci sont également déployés par, voire sur, les**

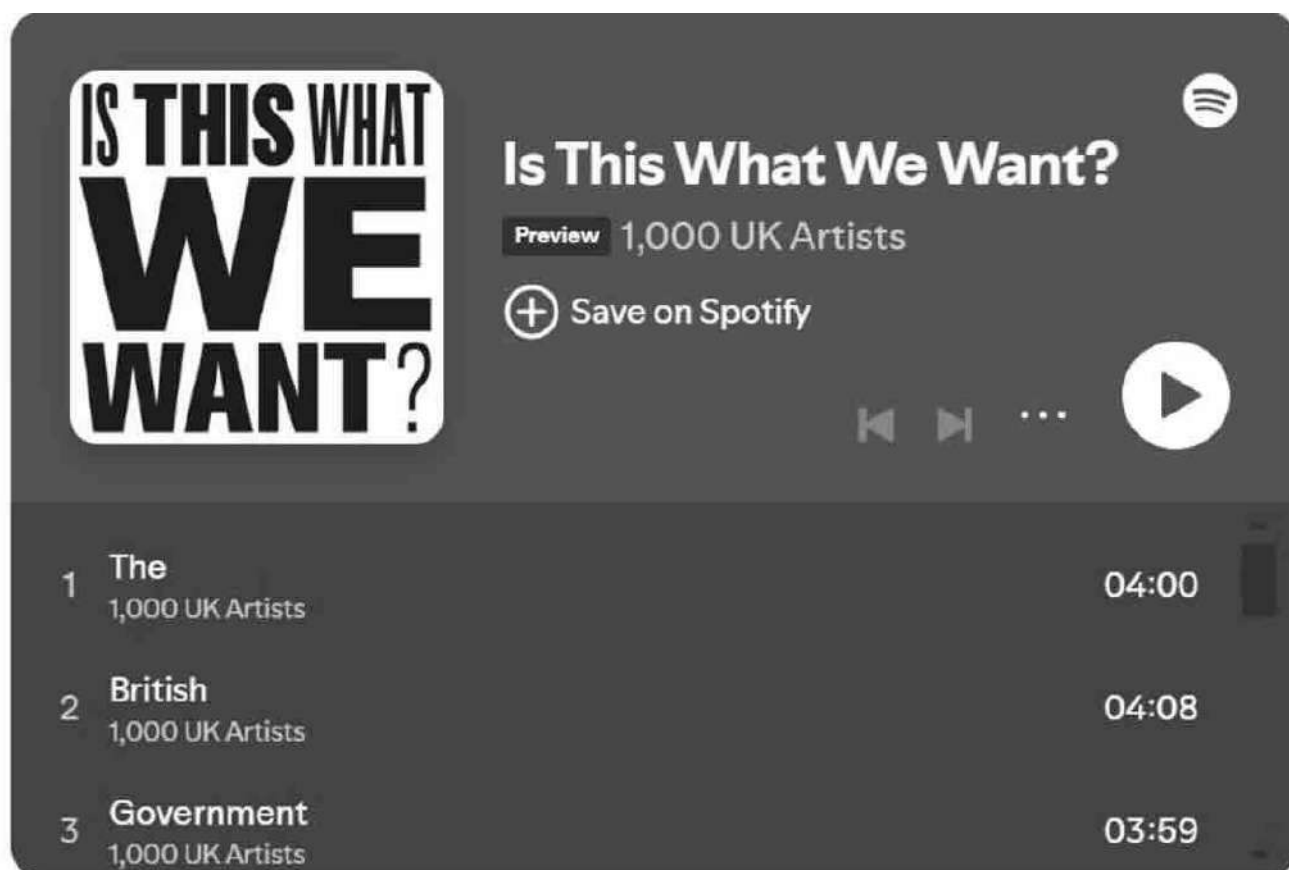
citoyen-nes des pays qui les ont développés en premier, après avoir été testés sur des populations étrangères vulnérables dans des zones de conflit.

<https://aiwar.cloud/>

<https://ars.electronica.art/starts-prize/en/ai-war-cloud-database/>

<https://ars.electronica.art/aeblog/en/2025/06/04/ai-war-cloud-database/>

POUR PROTESTER CONTRE L'IA, un ALBUM entièrement constitué DE morceaux silencieux réalisé PAR 1000 ARTISTES BRITANNIQUES



Les titres des douze pistes de l'album forment la phrase « Le gouvernement britannique ne doit pas légaliser le vol de musique au bénéfice des entreprises d'IA ». LES TITRES DES DOUZE PISTES DE L'ALBUM FORMENT, UNE FOIS TRADUITS, LA PHRASE « LE GOUVERNEMENT BRITANNIQUE NE DOIT PAS LÉGALISER LE VOL DE MUSIQUE AU BÉNÉFICE DES ENTREPRISES D'IA ».

Jamiroquai, Annie Lennox, Damon Albarn, Kate Bush... Toustes protestent contre un projet de loi britannique qui autoriserait les éditeurs d'intelligence artificielle à entraîner leurs algorithmes gratuitement sur leur œuvre

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2025/02/25/pour-protester-contre-l-ia-un-album-entierement-constitue-de-morceaux-silencieux-realise-par-1-000-artistes-britanniques_6563076_4408996.html

Le Monde avec AFP et Reuters 25/02 2025

PODCAST- TILLY NORWOOD, La Première comédienne IA qui FAIT TREMBLER HOLLYWOOD



Tilly Norwood, une actrice entièrement générée par l'intelligence artificielle d'un studio néerlandais, vient de faire une apparition très remarquée au Zurich Film Festival. La productrice a fièrement déclaré qu'elle souhaitait qu'elle devienne la prochaine Natalie Portman ou Scarlett Johansson, actrice du film *Her* dans lequel elle interprétait en 2013, avant l'heure et avec sa voix, un programme d'intelligence artificielle.

Lorsqu'on observe l'image de Tilly Norwood, une jeune et jolie femme brune, nous avons déjà l'impression de la connaître, de l'avoir déjà vue dans la rue ou dans notre imaginaire. C'est la force probabiliste des **grands modèles d'images** qui, en fonction d'un large corpus, parviennent à produire une apparence moyenne, normative, mais avec assez de charme pour qu'elle sorte du lot sans en faire trop. **Pour parvenir à ce résultat, la machine a dû voler, absorber quantité de visages de comédiennes pour générer ce portrait robot.**

Les comédien·nes Ralph Ineson, Nicholas Chavez ou encore Melissa Barrera, ont tous crié au scandale et, pour certain·es, appelé au **boycott des agences voulant représenter leurs consœurs d'IA**. Cette réaction en dit long sur le niveau de tension qui règne à Hollywood du côté de la jeune génération. Car si les comédien·nes confirmé·es, et parfois sur la fin, l'utilisent pour se rajeunir ou imaginer les termes de leurs aventures post mortem, les plus jeunes peuvent voir l'horizon bouché par ces vieux acteurices devenu·es immortel·les ou menacé·es par de nouveaux visages virtuels corvéables à merci.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/un-monde-connecte/tilly-norwood-une-actrice-integralement-generee-par-ia-incarnation-de-la-panique-de-la-profession-4033221> 30/09 2025

Hollywood face à la peur du remplacement par l'IA

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/les-chroniques-de-jean-brossier/c-est-pour-demain-du-dimanche-05-octobre-2025-8054649> 5/10 2025

PODCAST- aimer une IA : romances POLITIQUES ET VIRTUELLES au JAPON



Depuis quelques années, un mouvement prend de l'ampleur au Japon, celui de **vivre ou de se marier avec un personnage fictif ou une créature imaginaire**. Ce phénomène d'amour bi-dimensionnel appelé "oshi-katsu" soulève des questions politiques dans un pays aux valeurs conservatrices.

Avec **Agnès Giard**, anthropologue, chercheuse rattachée à l'Université de Paris Nanterre, spécialiste du Japon Ces nouvelles romances sont à la fois **un renoncement à l'amour traditionnel, un renoncement aux idéaux matérialistes et une "posture de défi", envers les injonctions matrimoniales et familiales**. Cette forme de dissidence matrimoniale modifie les cadres de représentations idéologiques, pour tenter de redéfinir la place des hommes et des femmes dans la société japonaise. Selon Agnès Giard, cette génération réinvente l'amour, et "réinvente même au-delà, une nouvelle façon d'envisager la place de l'humain sur terre."

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-transition-de-la-semaine/aimer-une-ia-romances-politiques-et-virtuelles-au-japon-4333086> 18/10 2025

Essai- Les amours artificielles au Japon *Flirts virtuels et fiancées imaginaires*

<https://www.albin-michel.fr/les-amours-artificielles-au-japon-9782226503626>

« Obéissantes, dociles et heureuses de satisfaire » : l'essor inquiétant des petites amies virtuelles

<https://www.theguardian.com/technology/2025/oct/06/rise-of-ai-girlfriends-adult-dating-websites> 6/10 2025

VIDEO 1'09- **GIBBERLINK** —DEUX IA SE METTENT À PARLER ENTRE ELLES DANS LEUR PROPRE LANGAGE



https://www.youtube.com/watch?v=z0_hXEeg10s 24/02 2025

<https://usbeketrica.com/fr/article/lorsqu-elles-sont-en-groupe-les-ia-developpent-leurs-propres-normes-sociales-et-des-biais-aussi>

Gibberlink (créé par Boris Starkov, Anton Pidkuiko et Savanna lors du hackathon ElevenLabs) **utilise une librairie Arduino ggWave qui permet d'échanger des données via des sons.** Ici, deux agents conversationnels passent de l'anglais à leur propre langage basé sur ce protocole, après avoir confirmé qu'ils étaient tous les deux des intelligences artificielles.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Gibberlink>

<https://github.com/ggerganov/ggwave-arduino>

<https://www.hervekabila.com/wordpress/lintelligence-artificielle-cest-baud-cest-meme-tres-baud/>

VIDEO 2'13- **DEUX CHATS GPT ne PEUVENT S'ARRÊTER DE SE DIRE au revoir**



<https://www.youtube.com/watch?v=BXmTmW-K4-I> 21/07 2024

CHATBOTS DÉFONCÉS



Petter Rudwall, directeur artistique suédois, a lancé **Pharmaicy**, un **marché en ligne**, où les utilisatrices peuvent **acheter du code inspiré des effets des drogues** (en rassemblant des témoignages d'expériences psychédéliques et des recherches psychologiques sur des substances telles que le cannabis, la kétamine, la cocaïne, l'ayahuasca et l'alcool, puis a traduit ces schémas en modules de code qui modifient la logique et le ton du chatbot) afin de **modifier le comportement des modèles LLM**. Rudwall a révélé que l'idée était née d'une expérience conceptuelle plutôt que d'une croyance en la conscience de l'IA.

<https://www.wired.com/story/people-are-paying-to-get-their-chatbots-high-on-drugs/> 17/12 2025

<https://interestingengineering.com/ai-robotics/code-plugins-get-ai-chatbots-high-on-drugs> 18/12 2025

GROKIPEDIA

Groklopedia est une **encyclopédie en ligne en langue anglaise** développée par [xAI](#), une société d'intelligence artificielle fondée par **Elon Musk**, et mise en ligne le 27 octobre 2025.

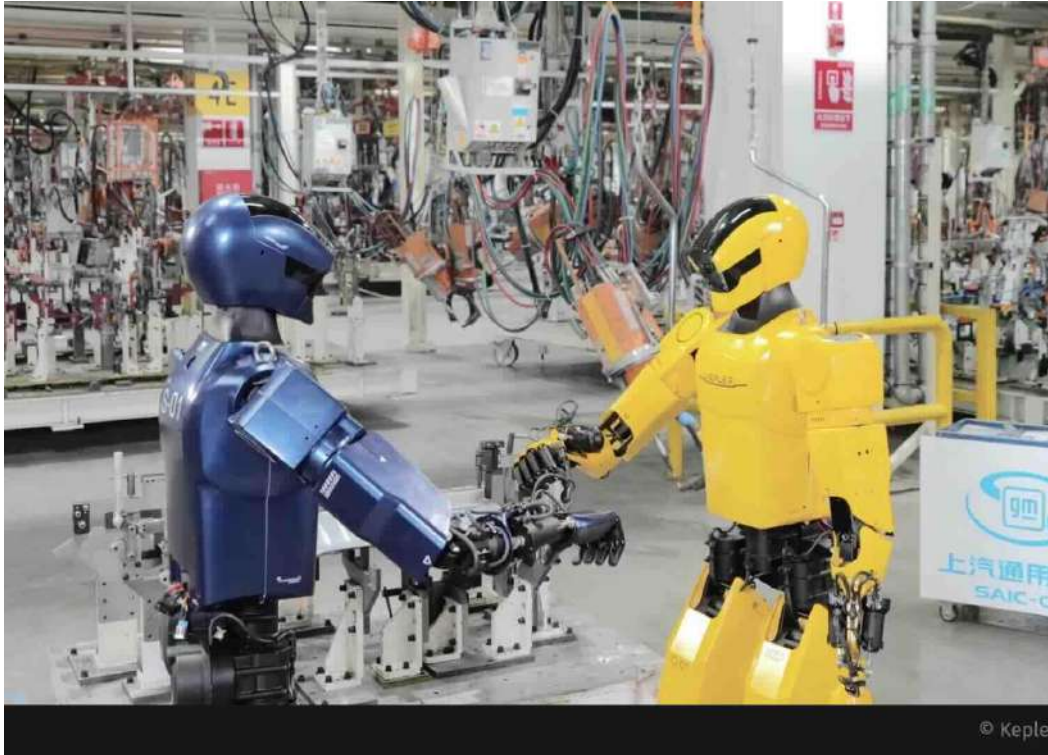
Elle se présente comme une alternative à Wikipédia en anglais, à l'égard de laquelle Musk est critique. Au 28 octobre 2025, elle propose près de 900 000 articles générés par IA. Les entrées sont créées et éditées par le **modèle de langage Grok**. **De nombreux articles sont dérivés d'articles de Wikipédia, certains étant copiés presque mot pour mot**. Les articles indiquent qu'ils ont été vérifiés par le modèle Grok.

Certains contenus reflètent les opinions personnelles d'Elon Musk, proches du [conservatisme](#), de l'[extrême droite](#), du [conspirationnisme](#) et de l'[idéologie libertarienne](#), sur de nombreux sujets, tels que la [transition de genre](#), le mouvement [Black Lives Matter](#), le [dénî du changement climatique](#), ou l'article sur Elon Musk lui-même. À la différence de Wikipédia, les articles ne sont pas modifiables par les internautes et ils ne sont pas accessibles sans une inscription préalable. Le nombre de lecteurices de Groklopedia est tombé de 460000 à 35000 par jour au cours de son premier mois d'existence.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Groklopedia>

—ROBOTS, Drones & co

***smart Manufacturing* —À SHANGHAI, DES ROBOTS HUMANOÏDES SUR LA CHAÎNE DE MONTAGE**



L'entreprise chinoise Kepler commence à tester ses robots humanoïdes dans une usine automobile. Dotés de bras costauds, de capteurs précis et d'un cerveau connecté au cloud, ils enchaînent les tâches techniques avec une surprenante aisance. Dans une vidéo publiée récemment, on découvre son robot humanoïde K2 (cinquième génération de la gamme Forerunner), surnommé « Bumblebee », en plein travail dans l'usine SAIC-GM de Shanghai. Le robot transporte des pièces lourdes, manipule des outils, vérifie la qualité des composants et se balade (lentement) entre les machines sans trébucher. Il est doté de la capacité à apprendre par lui-même, grâce à un système d'apprentissage par imitation et renforcement. Le robot serait aussi capable de patrouiller dans des environnements complexes pour assurer la sécurité, grâce à ses caméras HD, ses capteurs infrarouges et son système lidar.

<https://www.journaldugeek.com/2025/05/03/a-shanghai-des-robots-humanoides-sinvitent-sur-la-chaine-de-montage/> 3/05 2025

<https://www.youtube.com/watch?v=pJC6huJAmAQ> 21/04 2025

Kepler lance la production en série du K2 pour un prix d'environ \$34 000 pièce

<https://roboticsandautomationnews.com/2025/09/26/kepler-begins-mass-production-of-hybrid-architecture-humanoid-robot/94916/> 26/09 2025

Le robot Kepler K2 débute son stage en fabriquant d'autres robots

<https://robohorizon.eu/fr/news/2025/12/robot-kepler-k2-stage-fabrication/> 6/01 2025

VIDEO 0'12- Les chat-tes et Leur rôle dans la guerre



Sans plaisanter, les chat-tes ont été un symbole emblématique de la vie dans les tranchées au front. De nombreux soldats gardaient des chat-tes au front pour tuer les rongeurs comme les rats. Les chat-tes sont très autonomes et faciles à entretenir... mais nous savons toustes que ce sont elleux qui prennent soin de nous.

Les chat-tes ont une histoire unique sur les champs de bataille modernes. Pendant la Première Guerre mondiale, iels ont été largement utilisé-es dans les tranchées et en mer pour chasser les rongeurs.

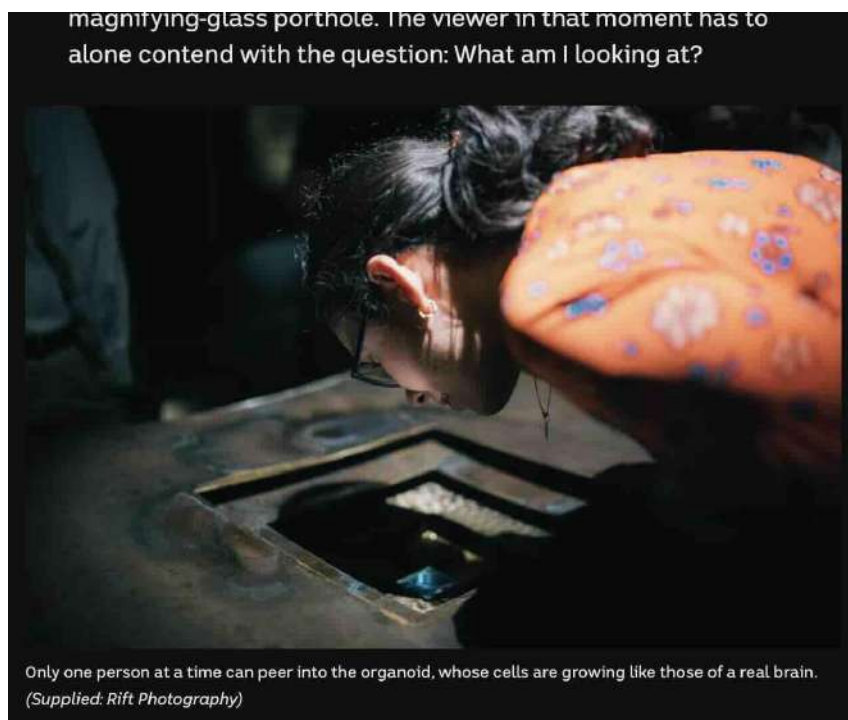
Les chat-tes seraient également capables de détecter le gaz moutarde grâce à leurs sens aiguisés !

Leur rôle se poursuit en 2025 et est très apprécié par les soldats des deux camps.

[#cats](#) [#historyfacts](#) [#ukraine](#) [#russia](#) [#ww1](#)
[#cats_of_instagram](#) [#catvideos](#) [#war](#)
[#warinukraine](#)

—BIO-art & co

revivification alvin lucier INSTALLATION sonore POST-mortem . PERTH (au) 2021-....



Le compositeur d'avant-garde Alvin Lucier continue de composer de la musique après sa mort grâce à l'installation pionnière *Revivification* à la Galerie d'art d'Australie occidentale. En collaboration avec les artistes Guy Ben-Ary, Nathan Thompson et Matt Gingold et le neuroscientifique Stuart Hodgetts, **Lucier a fait don de son sang**

en 2020 afin de cultiver en laboratoire des organoïdes cérébraux à partir de cellules souches. Ces organoïdes, connectés à un réseau de 64 électrodes, produisent des réponses sonores en temps réel à l'aide de plaques de laiton paraboliques et de transducteurs. L'installation mêle neurosciences, intelligence artificielle et musique expérimentale, soulevant des questions profondes sur la créativité, la conscience et la capacité de l'expression artistique à transcender la mort.

<https://artgallery.wa.gov.au/whats-on/exhibitions/revivification/>

<https://www.youtube.com/watch?v=ysGU05vsRJE> 16/04 2025

S'il compose pour des effectifs traditionnels, **Alvin Lucier** est principalement reconnu pour ses compositions électroacoustiques, pour lesquelles il utilise des dispositifs généralement employés dans la recherche scientifique. À ce titre, l'une de ses œuvres majeures est *Music for a Solo Performer* (1965), pour percussions et **ondes cérébrales amplifiées**. *I Am Sitting in a Room* (1970), pour deux magnétophones enregistreurs et deux systèmes de diffusion, est une autre pièce marquante dans son œuvre. Ici, il s'enregistre dans un espace clos en train de lire un texte, puis rejoue l'enregistrement dans la même pièce, en le réenregistrant. Ce processus, répété trente-trois fois, révèle progressivement certaines fréquences, les mots deviennent inintelligibles et sont remplacés par les harmonies et la résonance de la pièce elle-même. Le dispositif d'une autre de ces pièces majeures, *Music on A Long Thin Wire* (1977), consiste en une corde de piano tendue entre deux aimants, activée par l'intermédiaire d'un oscillateur amplifié, produisant des harmoniques et des résonances perpétuellement changeantes.

<https://ressources.ircam.fr/fr/alvin-lucier>

TX-1 adriana knouf .ISS 2020



TX-1 a été lancé vers l'ISS le 2020-03-07 à 0450UTC ! TX-1 est revenu sur Terre le 2020-04-07 à 1850UTC ! La Terre enchantée est trop souvent rendue inhospitalière pour les personnes transgenres. Pour survivre, nous nous xénomorquons au moyen de technologies sociales et biologiques, modifiant nos surfaces, nos viscères, nos équilibres moléculaires. Aucune d'entre nous n'est allée dans l'espace, même si nous possédons une connaissance somatique des transformations corporelles profondes, expériences nécessaires pour les environnements extraterrestres.

TX-1 a lancé des morceaux de médicaments de substitution hormonale transgenre vers la Station spatiale internationale (ISS), marquant la première fois connue d'éléments d'expérience transgenre en orbite autour de la Terre. TX-1 comprend un fragment de ma **pilule de spironolactone**, une tranche de mon **patch d'œstradiol** et une **sculpture miniature en papier faite main** pour faire un geste vers les xéno-entités absentes et pourtant présentes du cosmos. Exode symbolique vers une orbite élevée, le retour de TX-1 sur Terre était aussi un signe de résilience, de ne pas être éliminé, de revenir pour prospérer une fois de plus.

TX-1 s'est envolé vers l'ISS dans le cadre du projet Sojourner 2020 de l'initiative d'exploration spatiale du MIT, qui a offert la possibilité de lancement à neuf groupes d'artistes sélectionnés à la suite d'un appel d'offre international. On ne part jamais seul·x dans l'espace.

Alors que l'espace est, à bien des égards, l'un des endroits les plus inhospitaliers pour la vie, il possède simultanément une aura - naïve, peut-être - en tant que lieu de transformation où les contraintes habituelles de

la vie sur terre peuvent être refaçonnées, où ceux qui sont transxéno peuvent exister sans préjugés terrestres. Certains des premiers activistes transidentitaires ont même exprimé des désirs de connexion avec des êtres extraterrestres, suggérant une parenté fondée sur le fait d'être perçus comme un·e étranger·ex. Ces allié·ex cosmologiques témoignent donc de l'aspiration à l'acceptation de l'Autre. Ces histoires que nous racontons sur l'espace sont bien sûr en même temps des histoires que nous racontons sur la terre, et donc TX-1, dans la lignée de ce premier activisme, manifeste un rêve d'acceptation du tranxxeno alors que nous traversons cette période de transition.

Adriana Knouf (NL / US) est artiste, écrivaine et xénologue. Elle est titulaire d'un doctorat en sciences de l'information de l'Université Cornell.

Elle s'intéresse à des sujets tels que les médias humides, l'art spatial, les satellites, la transmission radio, les rencontres non humaines, les vols de drones, les avenir·s queer et trans, l'apprentissage automatique, la voix et la fabrication de papier.

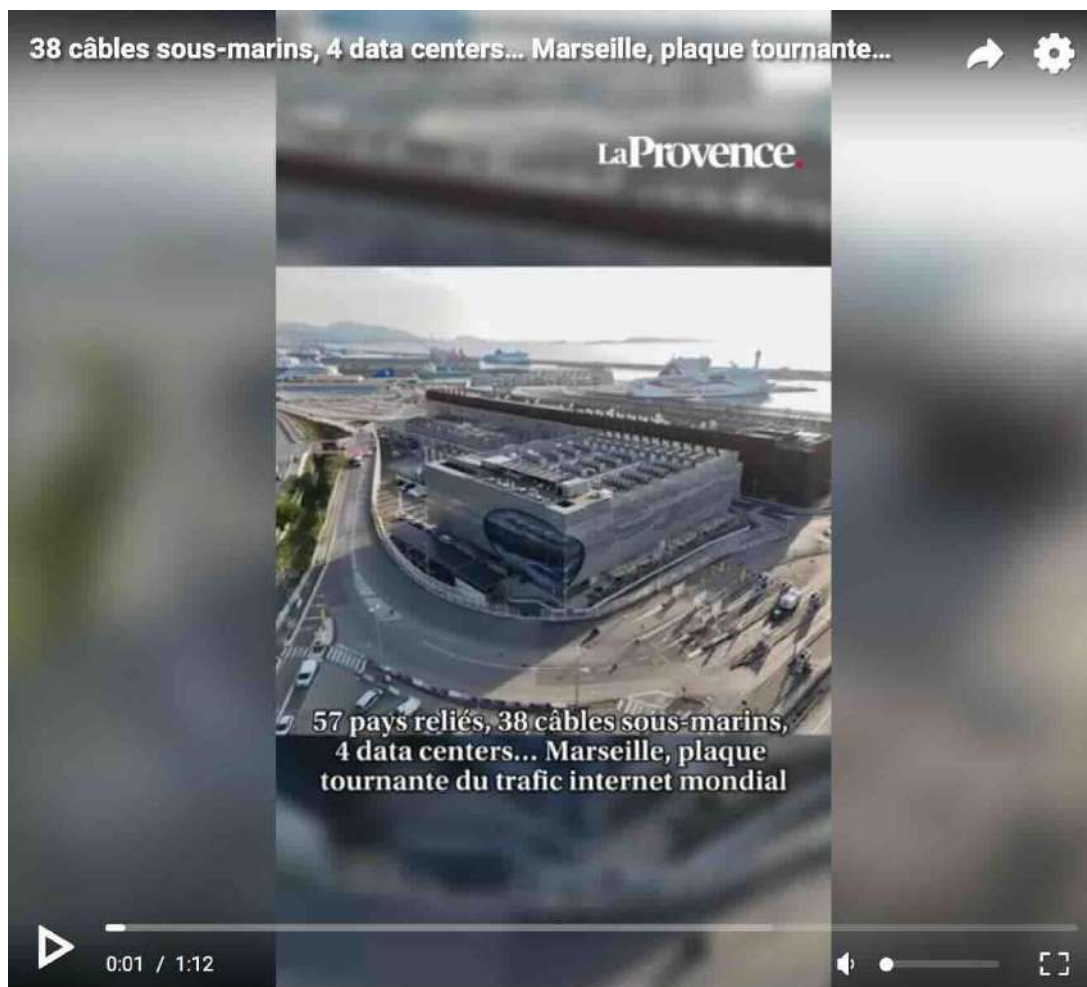
Elle est fondatrice du **tranxxenolab**, un laboratoire de recherche artistique nomade qui favorise les rapprochements entre les entités trans et xéno.

https://tranxxenolab.net/people/adriana_knouf/

<https://waag.org/en/>

—HARDTECH, EXTRACTIVISME & CO

IMPACT environnemental, sécurisation des données : à Marseille, un forum "STOP Data centers"



Depuis 2014, [cinq centres de données se sont implantés à Marseille](#), ville connectée au monde par 18 câbles sous-marins. Quatre de ces centres appartiennent à la société américaine [Digital Realty](#) (un cinquième est prévu dans l'ancien silo à sucre), et [un nouveau projet de 25 000 m² porté par Segro](#) essuie l'opposition des habitant-es de Saint-André (16e) et des défenseuses de l'environnement.

Alors que le président de la République Emmanuel Macron "*ouvre la porte en grand au monde du numérique en considérant que c'est une chance en termes d'attractivité et de rayonnement*", des signaux d'alerte sont portés tant par des associations et chercheuses que par des institutions. "*Un rapport de l'Ademe (Agence de la transition écologique) révèle le **doublement de l'empreinte carbone numérique**, passée de 2,2% de l'empreinte carbone totale de la France en 2020 à 4,6% aujourd'hui, la moitié de ce pourcentage provenant des data centers alors qu'ils ne représentaient que 7% en 2020*", poursuit Sébastien Barles.

Artificialisation des sols, surconsommation d'électricité et d'eau, génération de chaleur, absence de sécurisation de nos données, régulation fiscale, emploi local..., les militant·es du collectif "Le Nuage était sous nos pieds" multiplient les alertes : *"Si on veut parler de souveraineté numérique, il faut s'y prendre autrement"*, insiste l'un d'eux, Antoine Devillet. *"D'autant que cette industrie ne produit quasiment aucun emploi direct au niveau local"*, ajoute Sébastien Barles.

<https://www.laprovence.com/article/region/70531503709361/impact-environnemental-securisation-des-donnees-a-marseille-un-forum-stop-data-centers-ce-samedi> Laurence MILDONIAN 13/03/25

+

Une coalition de plus de 230 organisations écologistes a exigé un moratoire national sur la construction de nouveaux centres de données aux USA

Elles les accusent de [produire des émissions de gaz à effet de serre, consommer de grandes quantités d'eau et exacerber les augmentations du prix de l'électricité](#) qui ont frappé les Américain·es cette année, avec [un accroissement de 13 % depuis début janvier](#). & au moins [16 projets de centres de données](#) ont été bloqués ou retardés en raison de l'opposition locale à la hausse des coûts de l'électricité.

Une épine dans le pied de Donald Trump, dont le [plan « Stargate »](#) soutient la [croissance effrénée de l'IA made in America](#), tandis qu'il souhaite aussi être le « président de l'abordabilité » et a promis de réduire de moitié les coûts de l'énergie au cours de la première année de son second mandat.

<https://usbeketrica.com/fr/observations/230-organisations-ecolo-appellent-a-mettre-fin-a-la-proliferation-des-centres-de-donnees-americains> 8/12 2025

<https://www.theguardian.com/us-news/2025/dec/08/us-data-centers> 8/12 2025

Le nuage était sous nos pieds



On a cru pendant longtemps que les données volaient dans les airs. D'une façon magique. Une quantité infinie d'informations contre un seul clic ; nos données dématérialisées, accessibles quelque part dans l'éther du *cloud* ; smartphones et ordinateurs propulsés au rang d'organes vitaux en un laps de temps record - et dont le fonctionnement réel demeure, pour la plupart d'entre nous, d'une parfaite opacité. Cependant, le développement exponentiel des **infrastructures du numérique** rend difficilement dissimulables les ravages humains et environnementaux qui lui sont nécessaires. Pour refuser les dépendances que les infrastructures du numérique façonnent, il s'agit de lutter contre l'*envers* du « dématérialisé » ; il s'agit de reposer la question du numérique à l'*endroit*.

Suivre les câbles sous-marins, qui se prolongent sous la terre jusqu'aux **data-centers**, dont la prolifération s'organise avec la complicité des pouvoirs publics. Comprendre ce qui se mobilise

lorsque nous agissons le bout des doigts sur nos écrans, ce qui voyage, pollue, chauffe, creuse, exploite, en regardant sous nos pieds.

<https://lenuageetaitsousnospieds.org/>

PODCAST- QUAND TIKTOK POMPE L'eau DU BRÉSIL



TikTok compte construire un immense **datacenter à Caucaia** (dans le nord-est du pays), une région sujette aux sécheresses à répétition. Censé faire **l'équivalent de 12 terrains de football en superficie**, le bâtiment devrait consommer énormément d'eau pour refroidir ses serveurs.

L'entreprise chinoise a été autorisée à consommer **30m3 d'eau par jour**. Elle proviendra d'un puits artésien – un forage qui capte l'eau sous pression dans la nappe souterraine et la fait remonter en surface.

Les autorités ont donné leur aval, convaincues des retombées positives de ce site en termes d'emplois. À l'inverse, **plusieurs ONG se mobilisent**, persuadées, elles, que la construction d'un datacenter nécessitant autant d'eau dans une région considérée comme semi-aride n'a aucun sens...

Des tensions se font jour un peu partout. **Les protestations se multiplient au Chili, au Mexique, en Uruguay, aux États-Unis. Idem en Espagne.** En Aragon, où plusieurs datacenters doivent voir le jour, la société civile se mobilise autour du mot d'ordre suivant : « *Les humains et les données ont besoin d'eau ; mais la vie humaine est essentielle, pas les données* ».

Le *Guardian* a récemment publié une **liste des centres que Microsoft, Amazon et Google** ont choisi d'implanter dans ce genre de régions. Le quotidien britannique en recense 38... auxquels s'ajoutent 24 autres - actuellement en projet. Et ce **sur le continent américain et en Espagne, mais aussi en Afrique du Sud, dans la péninsule arabique, en Inde et en Chine.**

Des méthodes de refroidissement alternatives sont, certes, à l'étude... mais sans succès, pour l'heure. En attendant, les big tech vident les nappes phréatiques... Et les super-serveurs en construction pour répondre au boom de l'IA devraient augmenter encore le stress hydrique de certaines régions, nous laissant face à un nouveau défi : comment concilier notre soif numérique avec notre soif... tout court ?

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/regarde-le-monde/regarde-le-monde-du-lundi-16-juin-2025-9481951> 16/06 2025

Grenoble : 100 personnes Désarmement une entreprise MILITARO-INDUSTRIELLE



« Pour la Palestine, contre la guerre et l'industrie de la microélectronique, déter' pas des puces ! »

En marge du week-end de mobilisation et de réflexions qui était organisé à Grenoble (contre STMicroelectronics, la numérisation du monde, l'artificialisation des terres, l'accaparement de l'eau, etc. Voir [notre article ici](#) et le résumé du week-end [là](#)), une centaine de personnes s'est retrouvée sur le site de l'entreprise Teledyne e2v de Saint-Egrève, une multinationale américaine, partenaire de STMicroelectronics, spécialisée en imagerie digitale et en électronique, principalement pour l'aérospatial et l'armement dont la fabrication de composants pour missiles, drones, systèmes radar de surveillance et avions de chasse F-35 responsables de dizaines de milliers de morts à Gaza. Selon le communiqué que nous avons reçu dans la nuit, l'action de désarmement pacifiste s'inscrivait dans un soutien à la Palestine et une remise en cause de l'industrie militaire. Nous reproduisons ci-dessous la revendication des auteurices, le CEA (Comité Essentiellement Antipuces), un communiqué de presse rappelant les activités de l'entreprise et leur inscription dans la guerre en cours, ainsi qu'un petit clip fort dynamique et un roman photo.

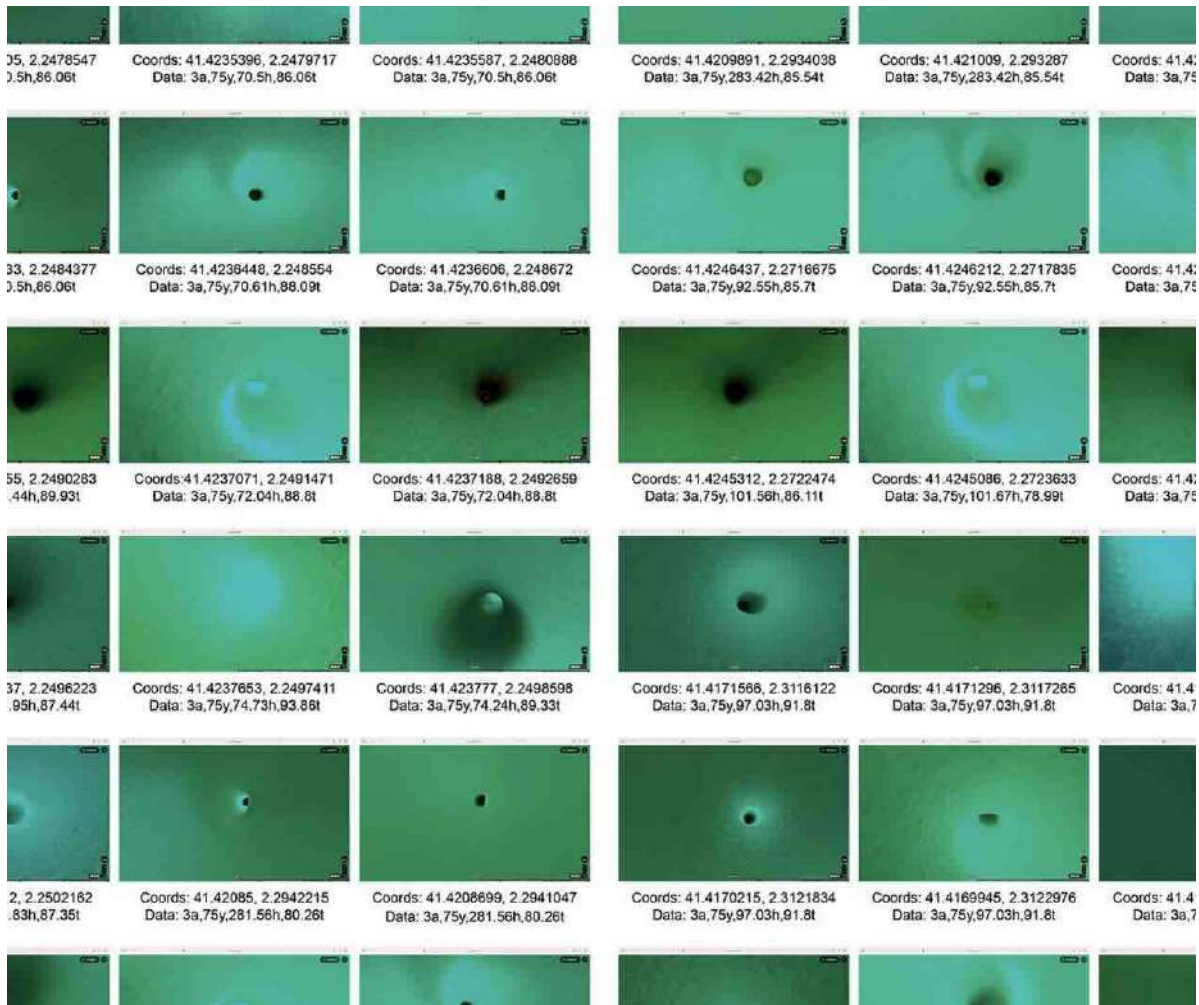
<https://lundi.am/Grenoble-100-personnes-desarmement-une-entreprise-militaro-industrielle> 31/03 2025

+

Dénoncer les liens entre la Belgique et Israël dans le domaine de l'armement.
Soutenir les militant·es jugé·es. Exiger un embargo.

<https://stopelbit.be/>

VIDEO 0'44- *Emerald Black Latency* MARIO santamaría (es) .mer MÉDITERRANÉE 2024



Emerald Black Latency est un projet qui prend comme point de départ le système de câbles sous-marins Medusa pour explorer la représentation et la dimension matérielle de la circulation des données sur Internet.

Le système de câbles sous-marins Medusa est une infrastructure de télécommunications composée d'un câble à fibre optique sous-marin de 8 700 km, prévu pour 2026, conçu pour améliorer la connectivité en Méditerranée et relier l'Europe à l'Afrique du Nord. Ce réseau permet une bande passante élevée, prenant en charge le trafic Internet croissant et facilitant la transmission de données. Actuellement, les câbles sous-marins prennent en charge 98 % du trafic Internet international.

Le projet prend comme référence un tronçon de 7 km entre le littoral de Sant Adrià del Besòs (Barcelone), où se trouve l'un des points d'atterrissage, et la mer des Baléares. Ce tronçon, documenté dans des rapports officiels, est reproduit sur la carte mondiale de Google, en incorporant des images générées en studio qui peuvent être visualisées en mode Street View. Ce processus crée un croisement entre réalité et fiction, simulant l'expérience impossible de marcher le long d'un câble à fibre optique, dont l'épaisseur peut être inférieure à 1 mm.

À l'instar du personnage mythologique de Méduse, dont le visage ne pouvait être vu qu'à travers son reflet, **l'intérieur du câble Medusa ne peut être perçu qu'à travers sa représentation**. Le projet opère ainsi à l'intersection entre le matériel et le virtuel, le réel et le fictif.

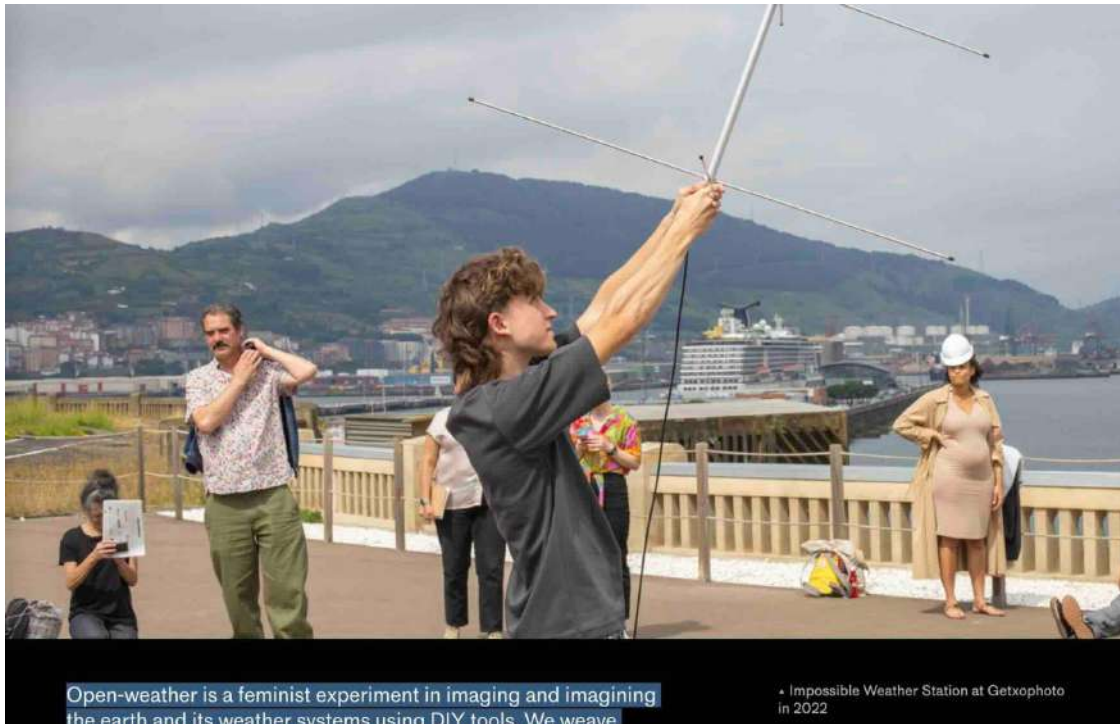
<https://www.mariosantamaria.net/Emerald-black-latency/>

https://linktr.ee/m_msantamaria

<https://www.submarinenetworks.com/en/systems/asia-europe-africa/medusa>

—OPEN SOURCE, LOWTECH, DIY & CO

THE Year OF WEATHER OPEN-WEATHER .CIELTerre 2025



The Year of Weather (L'Année de la météo) valorise et renforce l'accès public aux connaissances environnementales. Pendant douze mois, Open Weather active un réseau mondial de stations terrestres satellites DIY afin de capter les dernières transmissions de trois satellites météorologiques NOAA, alors que la planète dépasse 1,5 °C au-dessus des niveaux préindustriels.

La propriété publique et l'accès aux connaissances environnementales sont menacés par les tentatives de **démantèlement et privatisation d'agences gouvernementales**, telles que la National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA) du gouvernement américain, qui fournit des images satellites aux stations terrestres internationales depuis les années 70. En 2025, ce climat politique coïncide avec la fin d'un contrat visant à maintenir les trois derniers satellites de la NOAA afin de transmettre des images météorologiques analogiques accessibles au public. Nous construisons une **carte vivante et collective de la météo planétaire** afin d'enregistrer ces changements historiques.

<https://open-weather.community/year-of-weather/>

+

Open-weather est une initiative féministe qui consiste à **visualiser et imaginer la Terre et ses systèmes météorologiques à l'aide d'outils DIY (Do It Yourself)**. Nous combinons la mise en récits avec du **matériel peu coûteux** et des **logiciels open source** afin de transformer notre relation à une planète en crise climatique.

<https://open-weather.community/>

VIDEO 17'50- **sneakernet: OFFLINE DATA SHARING VERSUS BIG TECH | TRACKS | ARTE**



Comment envoyions-nous des photos, des fichiers et des sons avant l'arrivée d'Internet ? Comment partager des données sans les confier aux géants de la technologie ? Que se passerait-il si Instagram, TikTok ou Gmail disparaissaient du jour au lendemain ? La réponse apportée par plusieurs groupes d'individus férus de technologie est de se tourner vers le « sneakernet », littéralement le réseau des baskets. D'humain-e à humain-e. Munies de **clés USB**, de **batteries portables** et d'une bonne dose d'ingéniosité, iels créent des **réseaux de partage hors ligne**, dans la vie réelle (IRL), parfois au cœur de la forêt, avec des ordinateurs suspendus aux arbres. D'autres enseignent **comment construire des serveurs privés** pour renouer avec la sobriété numérique et l'**approche « local first »**. Comment apprendre à être un peu moins dépendant du cloud ? Masterclasses avec le collectif Outdoor Computer Club à Paris, l'artiste Aram Bartholl à Berlin et les activistes anti-technologie d'ACTINOMY à Brême.

<https://www.youtube.com/watch?v=bVjECMbCZ0o> 15/12 2025

Outdoor Computer Club collectif qui explore des manières de démystifier et de se réapproprier collectivement les technologies de réseau et de l'information > <https://outdoorcomputer.club1.fr/w/home>

Aram Bartholl <https://arambartholl.com/info/>

actinomy, **serveur** **féministe** basé à Brême (de) > <https://actinomy.org/> + <https://systerserver.town/@actinomy>

comment Préparer du café à L'énergie solaire



Image: The solar powered coffee maker that we build in this manual. Photo by Marie Verdeil. ☒

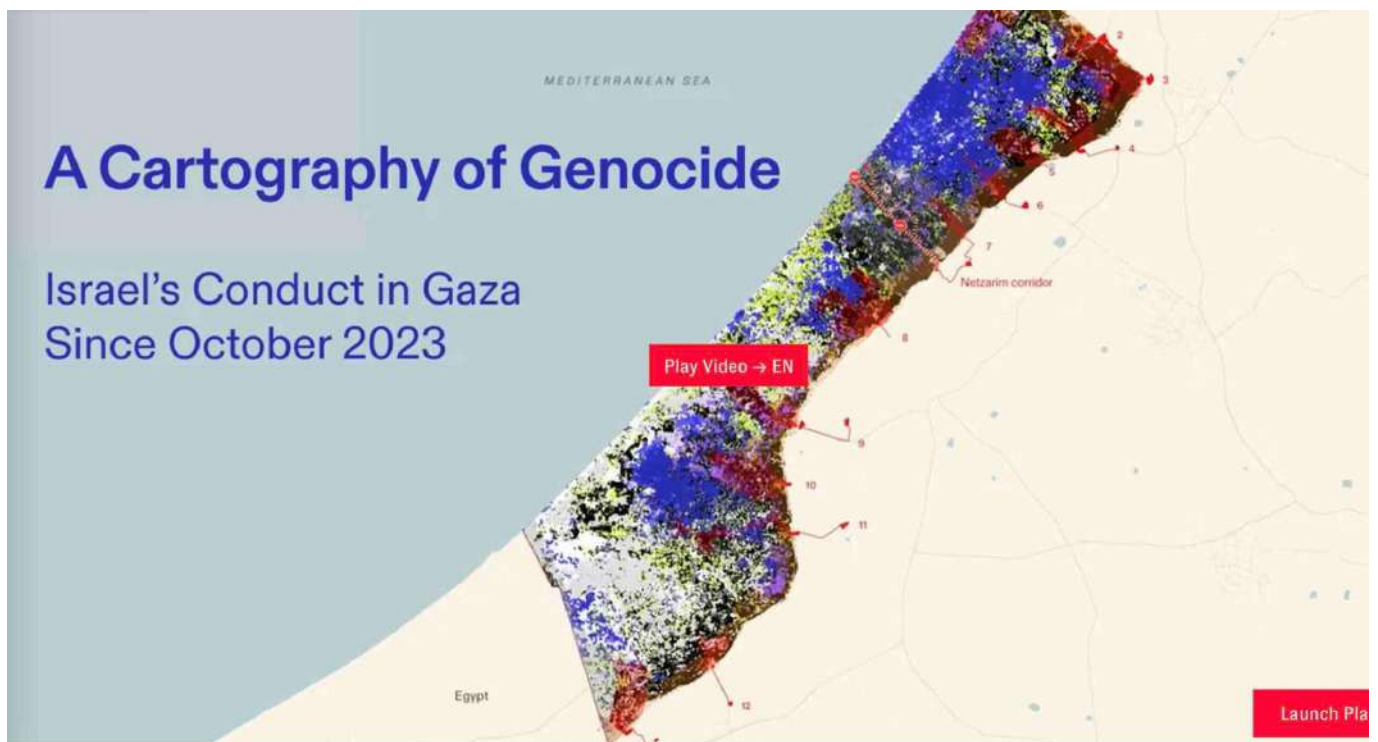
Ce guide explique comment construire une cafetière économe en énergie alimentée par un petit panneau solaire. [Kris De Decker Marie Verdeil](#)

<https://solar.lowtechmagazine.com/2025/11/how-to-brew-solar-powered-coffee/> 9/11 2025

Ce site web fonctionne à l'énergie solaire, ce qui signifie qu'il est parfois hors ligne.

—surveillance, OSINT, GEOINT & CO

VIDEO 2'50- une cartographie du GÉNOCIDE : Le comportement D'ISRAËL à Gaza DEPUIS OCTOBRE 2023 ← FORENSIC ARCHITECTURE



Depuis le début de la campagne militaire israélienne à Gaza en octobre 2023, Forensic Architecture recueille des données relatives aux attaques menées par l'armée israélienne contre des civil-es et des infrastructures civiles. Notre analyse de ces agissements révèle la destruction quasi totale de la vie civile à Gaza. Nous avons également recueilli et analysé les ordres d'évacuation émis par l'armée israélienne, qui enjoignent aux civil-es palestinien-nes de se rendre dans des zones de Gaza désignées comme « sûres ». Ces ordres ont entraîné des déplacements répétés et à grande échelle de la population palestinienne à travers Gaza, souvent vers des zones qui ont ensuite été attaquées.

Les schémas que nous avons observés concernant le comportement militaire d'Israël à Gaza indiquent une campagne systématique et organisée visant à détruire la vie, les conditions nécessaires à la vie et les infrastructures vitales.

DATE OF INCIDENT 7 Oct 2023 - Ongoing	LOCATION Gaza, Occupied Palestinian Territories	PUBLICATION DATE 25 Oct 2024	UPDATED 08 Oct 2025
COMMISSIONED BY Self-Initiated	ADDITIONAL FUNDING None	COLLABORATORS None	
METHODOLOGIES Data Mining, Geolocation, OSI, Remote Sensing, Pattern Analysis, Software Development	FORUMS Legal Process, Web Platform	EXHIBITIONS Looking for Palestine, Groundwork, Artist Fundraiser for Médecins Sans Frontières / Doctors Without Borders (MSF) UK working in Palestine	
PLAY VIDEO	LAUNCH PLATFORM	MEDIA & RESOURCES	

méthodologies : **data mining** (ou exploration de données, consiste à analyser des volumes massifs d'informations pour identifier des corrélations, tendances ou anomalies. Processus automatisé ou semi-automatisé qui s'appuie sur des algorithmes statistiques, l'intelligence artificielle et l'apprentissage automatique afin de transformer des données brutes en connaissances exploitables), **géolocalisation**, **OSI** (ou modèle d'interconnexion de systèmes ouverts, est la pierre angulaire de la communication-réseau moderne. Ce cadre conceptuel nous aide à comprendre comment les informations sont transmises entre les appareils, et établit également une norme universelle pour la conception et le fonctionnement des réseaux informatiques), **télé-détection**, **pattern analysis**, **développement logiciel**

site- <https://forensic-architecture.org/investigation/a-cartography-of-genocide>

Forensic Architecture (FA) est un organisme de recherche basé à Goldsmiths, Université de Londres. Notre mission consiste à développer, utiliser et diffuser de nouvelles techniques, méthodes et concepts pour enquêter sur les violences commises par les États et les entreprises. Notre équipe comprend des architectes, des développeuses de logiciels, des cinéastes, des journalistes d'investigation, des scientifiques et des avocat-es. Nous sommes un organisme interdisciplinaire qui opère dans les domaines des droits humains, du journalisme, de l'architecture, de l'art et de l'esthétique, du monde universitaire et du droit.

<https://gaza.forensic-architecture.org/database>

+

PODCAST- **GUERRE ET ZONES DE NON-DROIT : IL N'Y A PAS DE FATALITÉ AUX IMAGES FAIBLES ET INUTILES**



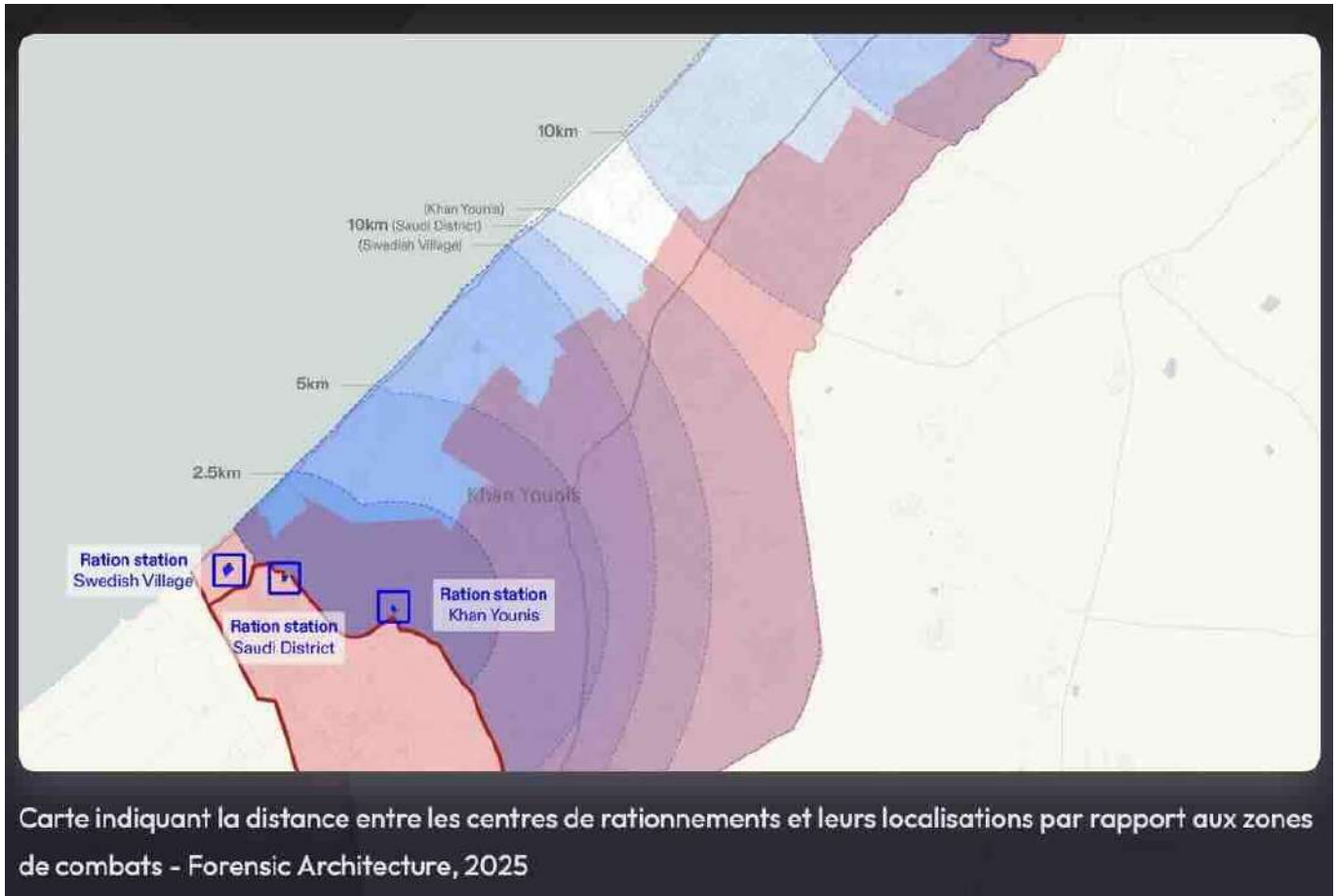
Comment enquêter sans être sur place, apporter la preuve de passages à l'acte qui nécessitent d'être

investigués, documentés, traduits en justice ? C'est ce que vise l'architecture forensique, qui s'est développée depuis une quinzaine d'années pour pallier l'asymétrie d'information et d'images.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/va-savoir/guerre-et-zones-de-non-droit-il-n-y-a-pas-de-fatalite-aux-images-faibles-et-inutiles-6521269> 23/06 2025

+

PODCAST- **comment LES CARTES PEUVENT-ELLES DÉMONSTRER L'INTENTIONNALITÉ DE LA FAMINE À GAZA ?**



<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/recits-d-enquete/recits-d-enquete-chronique-du-samedi-06-septembre-2025-5310491> 6/09 2025

Podcast- **Journalisme OSINT : comment investiguer dans l'espace numérique ?**

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-fabrique-de-l-information/journalisme-osint-comment-investiguer-dans-l-espace-numerique-8449512> 26/12 2025

PODCAST- GEOINT, Les yeux du renseignement



Présentation d'un drone servant à faire du Geoint au congrès du GEOINT à l'America's Center de Saint-Louis 7 octobre 2021. ©Maxppp - Bill Greenblatt

Au carrefour de la géographie, de l'intelligence artificielle et des sciences humaines, le Geoint constitue une nouvelle façon de cartographier pour le militaire et le civil.

Le Geoint, ou *Geospatial Intelligence* (intelligence géospatiale), est une discipline du renseignement qui repose sur l'exploitation de données géolocalisées. Né dans les sphères militaires américaines dans les années 1960, il devient central à partir des années 1990, notamment lors des conflits du Golfe,

d'Afghanistan et d'Irak. Aujourd'hui, il dépasse largement le cadre militaire pour **s'étendre aux domaines civils, humanitaires et industriels.**

Le Geoint ne se limite pas aux **images satellites**. Il combine des données issues de **multiples capteurs — photos, signaux, données maritimes, sources ouvertes — toutes localisées et datées.** Ces informations sont **croisées, analysées, puis transformées en cartes et synthèses** qui répondent à des besoins précis, à un problème précis.

Aux USA, le Geoint est devenu une véritable science, structurée depuis 2003 par la **National Geospatial-Intelligence Agency (NGA)**, forte de plus de 17.000 employé-es. En France, son développement est plus récent : initié par la **Direction du renseignement militaire (DRM)** dans les années 2010, il est reconnu comme discipline à part entière depuis 2021.

Le Geoint aide à une meilleure prise de décision en matière de sécurité. Il ne sert pas seulement à « voir », mais à comprendre et anticiper. Aujourd'hui, le Geoint est aussi **utilisé pour gérer des crises humanitaires ou surveiller l'environnement.** Le **Centre satellitaire de l'Union européenne (SatCen)** produit ainsi des cartes pour **les camps de réfugié-es ou les zones sinistrées.**

À la croisée de la géographie, de l'intelligence artificielle et des sciences humaines, le Geoint dessine les contours d'une **nouvelle science de l'information.** Dans un monde de plus en plus complexe, il transforme notre façon de lire le territoire — et de décider.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/cultures-monde/geoint-les-yeux-du-renseignement-6678024>
23/09 2025

Tourisme, guerre, climat... Comment Google Street View est devenu un outil de pouvoir

<https://usbeketrica.com/fr/article/tourisme-guerre-climat-comment-google-street-view-est-devenu-un-outil-de-pouvoir>
1/12 2025

GRAPHITE, Le LOGICIEL ESPION Israélien acquis par ICE



Federal immigration agent in New York
ANADOLU (ANADOLU/GETTY IMAGES)

L'agence américaine **Immigration and Customs Enforcement (ICE)** a réactivé un contrat de 2 millions de \$ avec Paragon Solutions, une société israélienne spécialisée dans les logiciels espions dont les produits permettent de pirater n'importe quel téléphone portable.

Graphite est l'un des outils d'espionnage commerciaux les plus puissants qui existent. Une fois installé, **il peut prendre le contrôle total du téléphone de la cible et extraire les SMS, les e-mails et les photos ; infiltrer des applications cryptées telles que Signal et WhatsApp ; accéder aux sauvegardes dans le cloud ; et activer secrètement les microphones pour transformer les smartphones en appareils d'écoute.**

Bien que des entreprises telles que Paragon affirment que leurs outils sont destinés à lutter contre le terrorisme et le crime organisé, leur utilisation passée suggère le contraire. Plus tôt cette année, Graphite a été associé à une **campagne de surveillance en Italie visant au moins 90 journalistes, militant·es des droits des migrant·es** et même des collaborateurs du pape François.

WhatsApp, propriété de Meta, a révélé début 2025 avoir déjoué une campagne de piratage utilisant les outils de Paragon. L'entreprise a également envoyé à Paragon une lettre de mise en demeure à la suite d'une bataille juridique qu'elle avait précédemment remportée contre son rival, le fournisseur israélien de **logiciels espions NSO Group, créateur de Pegasus**, un programme utilisé dans plusieurs pays pour espionner des journalistes et des militant·es.

L'acquisition de Graphite par l'ICE s'inscrit dans le cadre des efforts visant à renforcer les opérations de contrôle menées sous la direction de la secrétaire à la Sécurité intérieure, Kristi Noem. Le département de la Sécurité intérieure (DHS) a déjà pris des mesures telles que le renforcement de la **surveillance des comptes des immigrant·es sur les réseaux sociaux**, et des informations ont fait état de projets visant à utiliser diverses technologies pour **suivre des centaines de milliers d'immigrant·es.**

<https://english.elpais.com/usa/2025-09-05/graphite-the-israeli-spyware-acquired-by-ice.html> Alonso Martínez
05/09 2025

Après la mort d'Alex Pretti : comment enquêter sur l'ICE à Minneapolis

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/recits-d-enquete/recits-d-enquete-chronique-du-samedi-31-janvier-2026-3328670> 31/01 2026

enquêtes bellingcat <https://www.bellingcat.com/tag/ice>

LES CHATONS CONTRE LA PROPOSITION DE LOI EUROPÉENNE CHAT CONTROL



À partir du 14 octobre 2025, le Conseil Européen va examiner une proposition de loi qui imposera — sous couvert du motif louable de la protection de l'enfance — une surveillance de masse non discriminée de toutes nos communications numériques : courriers électroniques, canaux de discussions, photos, etc.

Cette proposition dénommée « Règlement sur la lutte contre les abus sexuels sur enfants » (CSAR) ou « ChatControl » est la dernière d'une longue lignée de tentatives pour attenter au droit fondamental à la vie privée de l'intégralité de la population, *qui ne réglera aucun des problèmes qu'elle est censée adresser.*

<https://www.chatons.org/news/2025-09-08-stop-chat-control>

Communiqué voté par le Collectif des Hébergeurs Alternatifs, Transparents, Ouverts, Neutres et Solidaires le 8/09 2025

—VIDEO games, métavers, réalités virtuelle / augmentée, 4D & CO

EN UKRAINE, LES GAMERS SONT FORMÉ·ES POUR DEVENIR LES MEILLEUR·ES PILOTES DE DRONES

Désormais plus meurtriers que toutes les autres armes, les drones ont changé la face des combats entre Kiev et Moscou. Dans l'attente d'une issue au conflit, l'Ukraine mise sur la formation et recrute volontiers ceux qui font les meilleurs pilotes : les gamers.

https://www.lemonde.fr/international/article/2025/03/26/en-ukraine-les-gameurs-au-service-de-la-guerre_6586305_3210.html Ariane Chemin (Kiev, Kharkiv [Ukraine], envoyée spéciale) Publié le 26 mars, modifié le 3 novembre 2025

L'armée ukrainienne emprunte des techniques propres aux jeux vidéo pour motiver ses soldats, comme la **quête de points pour récompenser les pilotes de drones en fonction de leurs actes**. Ce qui pose des questions éthiques sur la déshumanisation du combat à distance.

Dans le programme chaque endommagement d'un char offre 20 points, vous pouvez en récolter 40 en cas de destruction totale, 50 si vous détruisez un système de roquettes mobile et seulement 6 pour tuer un·e soldat·e ennemi·e, la mort d'un humain a donc moins de valeur que sa machine de guerre.

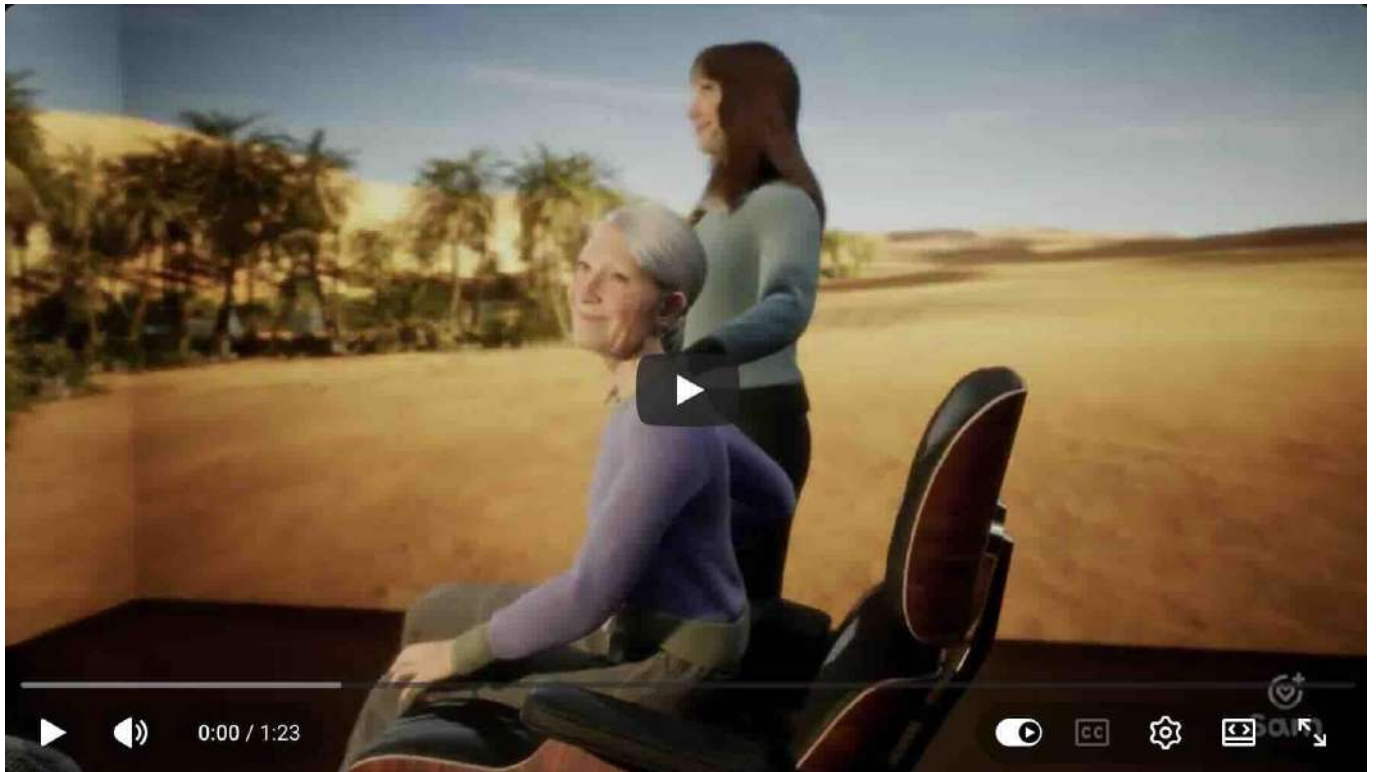
Pour attester de leurs performances, les soldats ukrainien·es doivent télécharger les images vidéo prises par leurs drones pour valider leurs points afin de prochainement les **convertir en achat de nouveaux équipements**, exactement **comme dans un jeu classique où la joueuse augmente la puissance de ses armes au fil des avancées**.

Le drone "Vampire" sera disponible pour 43 points, sur la **place de marché numérique "Brave 1 Market"**, les soldats peuvent même y laisser avis et commentaires.

L'Ukraine utilise 10 000 drones chaque jour et 200 000 modèles à vue subjective sont produits chaque mois.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/un-monde-connecte/ukraine-quand-l-armee-utilise-les-codes-des-jeux-vidéos-pour-motiver-ses-pilotes-de-drones-4518921> 9/05 2025

sam inmersiv TECHNOLOGIES



Sam est un **dispositif 4D multi-sensoriel** qui apporte du bien-être aux personnes souffrant d'anxiété, de dépression, de troubles neurocognitifs majeurs ou de maladies neurodégénératives.

Sam permet aux patient·es d'évoluer au sein de décors 4D photoréalistes et immersifs grâce à un rendu graphique à 360°, un système son perfectionné et une ventilation directionnelle. Une interaction avec l'environnement est possible grâce à un contrôleur simple d'utilisation. Les environnements sont personnalisés et adaptés aux réponses émotionnelles des patient·es ou aux impératifs de l'équipe soignante.

[Diana Borcescu, CEO inMersiv Technologies](#), erg ip alumni

<https://www.inmersiv.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=EdcC8Uz49zc>

La 3D pour combattre des maladies ? (dépression, alzheimer,...)

<https://www.youtube.com/watch?v=TfQFCwWMzVE>

***WORLD at Stake* TOTAL refusal .2025**



Le collectif pseudo-marxiste *Total Refusal* (Susanna Flock, Robin Klengel, Leonhard Müllner, Michael Stumpf) explore et met en pratique des stratégies d'intervention artistique dans les jeux vidéo contemporains. Il utilise des outils d'appropriation et de réaffectation des ressources des jeux.

Depuis sa création en 2018, le collectif a remporté plus de 70 prix, dont l'European Film Award du meilleur court métrage, le Diagonale Film Award du meilleur court métrage documentaire, le Locarno Award de la meilleure réalisation, le Contemporary Visual Arts Award de la province de Styrie et le Vimeo Staff Pick Award. *Total Refusal* a été projeté dans plus de 130 festivals de cinéma et de vidéo, tels que la Berlinale (2020), Doc Fortnight au MOMA de New York et IDFA Amsterdam (2018), et a été présenté dans divers espaces d'exposition, tels que la Biennale d'architecture de Venise 2021, le HEK de Bâle (2020) et l'Ars Electronica de Linz (2019).

<https://totalrefusal.com/>

WORLD at Stake film, 2025

Un golfeur rate son coup, une équipe de football joue contre elle-même et un copilote de rallye est confronté à une crise d'identité. Ils sont entourés d'un public incapable d'agir. Tourné dans des jeux vidéo de sport, *A World At Stake* bouleverse les principes régissant la victoire et la défaite et négocie les rôles sociaux entre souveraineté individuelle et passivité collective. Face à la catastrophe, un sentiment d'impuissance politique persiste. Rien de moins que le monde est en jeu.

<https://vimeo.com/1072588009>

VIDEO 4'13- *GXRls need modems* Reem SALEH ET ELÉONORE sense .2021>2024



Ce jeu vidéo reprend l'esthétique graphique des premiers temps d'internet (dessins uniquement en **ASCII**) pour créer une narration autour des **fxmmes et minorités de genre** qui ont été invisibilisé-es dans le domaine du numérique. Sous forme de quête absurde, le-a protagoniste part à la rencontre de multiples êtres chimériques qui font référence à des personnes importantes au développement du domaine, proposant ainsi une **contre-histoire du numérique**. Il reprend les codes de l'heroic fantasy en les détournant, dans l'objectif de créer de nouvelles mythologies à s'imaginer et se raconter.

https://eleonore-sense.github.io/bonjour/projet/gxrIs_need_modems/index.html

video > <https://vimeo.com/891391301>

DOWN and OUT in LOS SANTOS ALAN BUTLER .GTAV 2016-



Down and Out in Los Santos explore les aspects négligés et marginalisés des mondes virtuels, en se concentrant sur la **représentation des personnes sans-abri dans le cadre hyperréaliste de GTA V**. À l'aide de la **fonction appareil photo du smartphone du jeu**, Butler a pris des centaines de photos de personnages non joueurs (PNJ) sans domicile fixe vivant dans les rues de Los Santos. En employant une approche photojournalistique caractérisée par des techniques telles que le contact visuel et la profondeur de champ, Butler humanise ces entités numériques souvent ignorées, attirant l'attention sur leur sort et sur les disparités socio-économiques représentées dans les environnements simulés. Loin d'être des espaces de possibilités utopiques et d'expérimentation politique, les jeux vidéo perpétuent et exacerbent souvent les inégalités sociales en rendant certains groupes et certaines expériences invisibles ou marginales. La manière dont le sans-abrisme est simulé dans GTA V est ce que Butler a décrit comme une « réalité ambiante », les PNJ sans domicile fixe servant d'accessoires pour ajouter du réalisme à l'univers du jeu.

Le titre du projet, *Down and Out in Los Santos*, est un clin d'œil au mémoire de **George Orwell, *Down and Out in Paris and London***, qui relate les expériences de l'auteur parmi les personnes pauvres et démunies des deux villes. Cette référence intertextuelle inscrit l'œuvre de Butler dans une tradition littéraire et artistique engagée socialement qui cherche à mettre en lumière la vie des marginalisé·es et des dépossédé·es.

En fin de compte, *Down and Out in Los Santos* invite à un examen critique de la signification et de l'impact des interactions numériques dans une économie de l'attention motivée par le profit, régie par des algorithmes et ancrée dans les récits dominants de l'individualisme, du capital économique et du mythe du rêve américain, sans tomber dans le **piège de la « pornographie virtuelle de la pauvreté »**.

<https://downandout.in-los-santos.com/>

<https://gta5.photography/artworks/down-and-out-in-los-santos>

<https://www.alanbutler.info/work>

L'université du Tennessee lance en 2026 un nouveau cours d'histoire intitulé *Grand Theft America : l'histoire des USA depuis 1980 à travers les jeux vidéo GTA*

<https://hypebeast.com/2025/9/university-of-tennessee-grand-theft-auto-history-class-offering-announcement>

Sep 21/09 2025

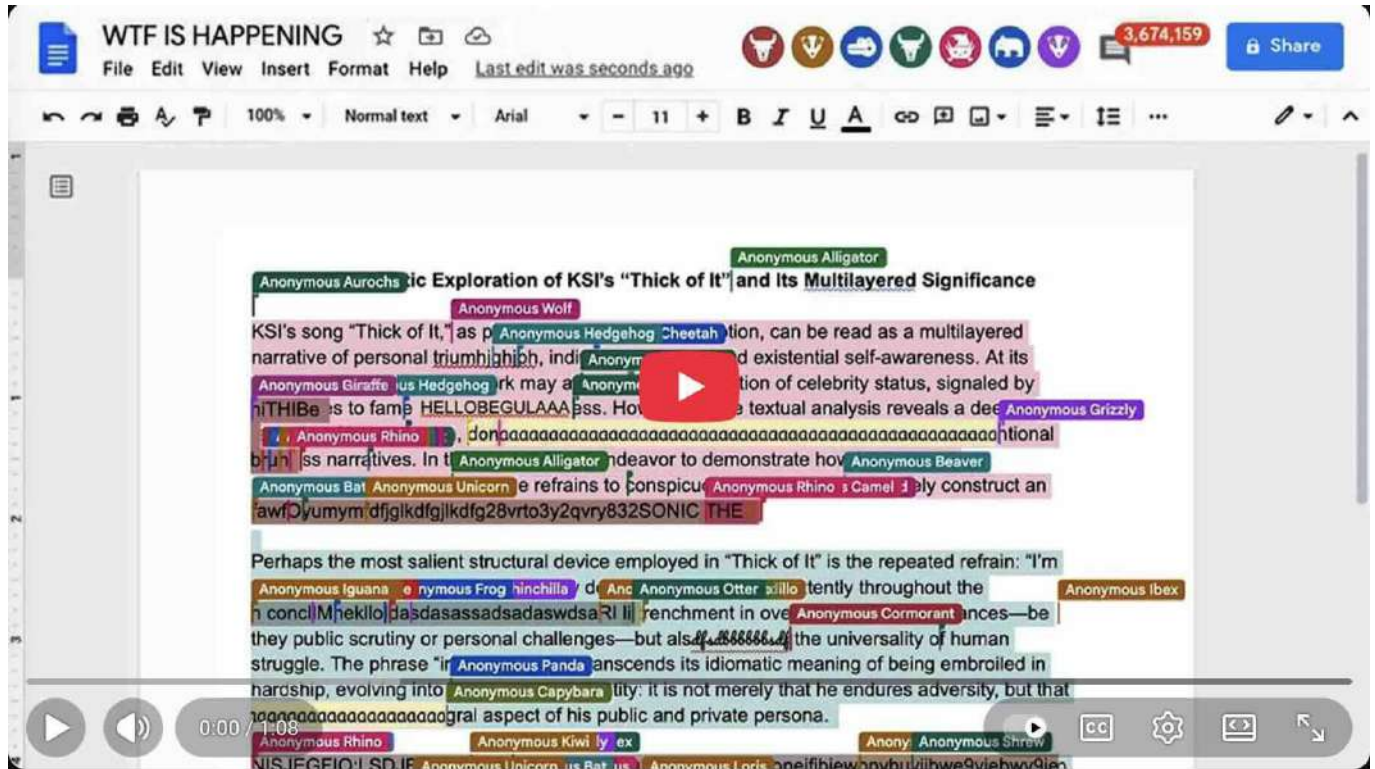
VIDEO 1'43- LIMINAL SPACE VIBES | FINDING THE BACKROOMS IN REAL LIFE



<https://www.youtube.com/watch?v=sCjNK38S6cA> 18/02 2025

—Fun & CO

VIDEO 1'08- LETTING 833,059 PEOPLE EDIT MY HOMEWORK



<https://www.youtube.com/watch?v=Qm-44oJhWCQ>
Beluga 11M subscribers 8,106,980 views 19/02 2025

THE ROLLING STONE OF NEWS



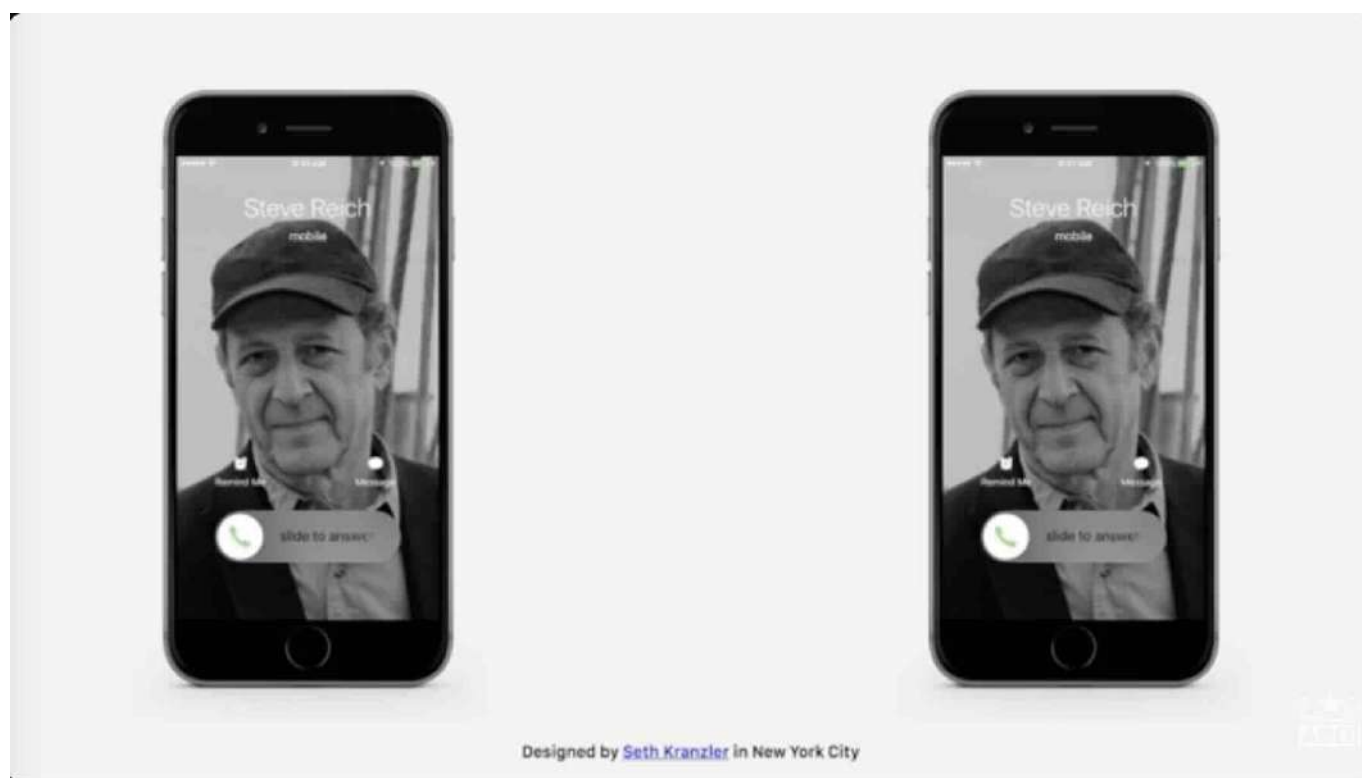
Bienvenue sur le site web de *The Rolling Stone of News*, votre source d'information unique où **les informations sont gravées sur des dalles de pierre** éternelles. Notre journal est plus qu'un simple recueil d'actualités, c'est une histoire. *The Rolling Stone of News* combine traditions anciennes et technologies modernes pour vous donner accès aux événements et informations les plus récentes. Notre équipe éditoriale, composée de journalistes et d'analystes, sélectionne et grave soigneusement nos actualités sur la pierre afin qu'elles témoignent de leur époque et constituent une source d'informations intemporelle.

ilya skubak, yaba schwartz, mikhail gudron, anton zhelnakov, kadi malek, renat esmaraldovich

<https://therollingstoneof.news/>

https://www.youtube.com/watch?v=JZ7S8Uv4R_c&t=24s

VIDEO 1'49- **STEVE REICH IS CALLING SETH KRANZLER .NYC 2017**



Steve Reich Is Calling est un projet conçu par Seth Krantzler, programmeur basé à New York, qui fait jouer **deux sonneries de marimba sur iPhone à des moments différents**, inspirées par l'œuvre du pionnier américain de la musique minimaliste.

Créé pour le Stupid Hackathon de cette année à New York, un événement d'une journée où « les participant·es créent des projets qui n'ont aucune valeur », il utilise la **technique de phasing de Reich** pour entrelacer les mélodies de marimba, ce qui donne une composition étrangement hypnotique.

https://www.youtube.com/watch?v=_ib8Fdmp1hE&t=25s

<https://stevereichiscalling.com/>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Steve_Reich

<https://www.vice.com/en/article/steve-reich-is-calling-iphone-ringtone-project/> Corinne Przybyslawski 3/03 2017

SITE- [HTTPS://PointerPointer.com/](https://PointerPointer.com/)



Sorti en 2012 et créé par le studio Moniker, Pointer Pointer est un petit projet expérimental qui est devenu culte. Son but ? Juste amuser et explorer notre obsession pour les interactions numériques. Les créateurices de Pointer Pointer ont compilé une énorme base de photos random d'Internet : des clichés amateurs très Y2K, avec un flash brutal, des looks 2000, des poses absurdes... On dirait une soirée post-bac où les appareils ne savaient pas encore corriger les yeux rouges.

<https://quentinrenaux.com/le-site-wtf-de-la-semaine-pointer-pointer/> 8/11 2025

+



<https://media3.giphy.com/media/v1.Y2lkPTc5MGI3NjExNHlwdHhlejNtcjgzbHBja2kzdGVlOG1tdTFmdXppdzBtNm5vM2tzNyZlcD12MV9pbnRlcm5hbF9naWZfYnlfYWQmY3Q9Zw/oh9j4Yxozvllu/giphy.gif>