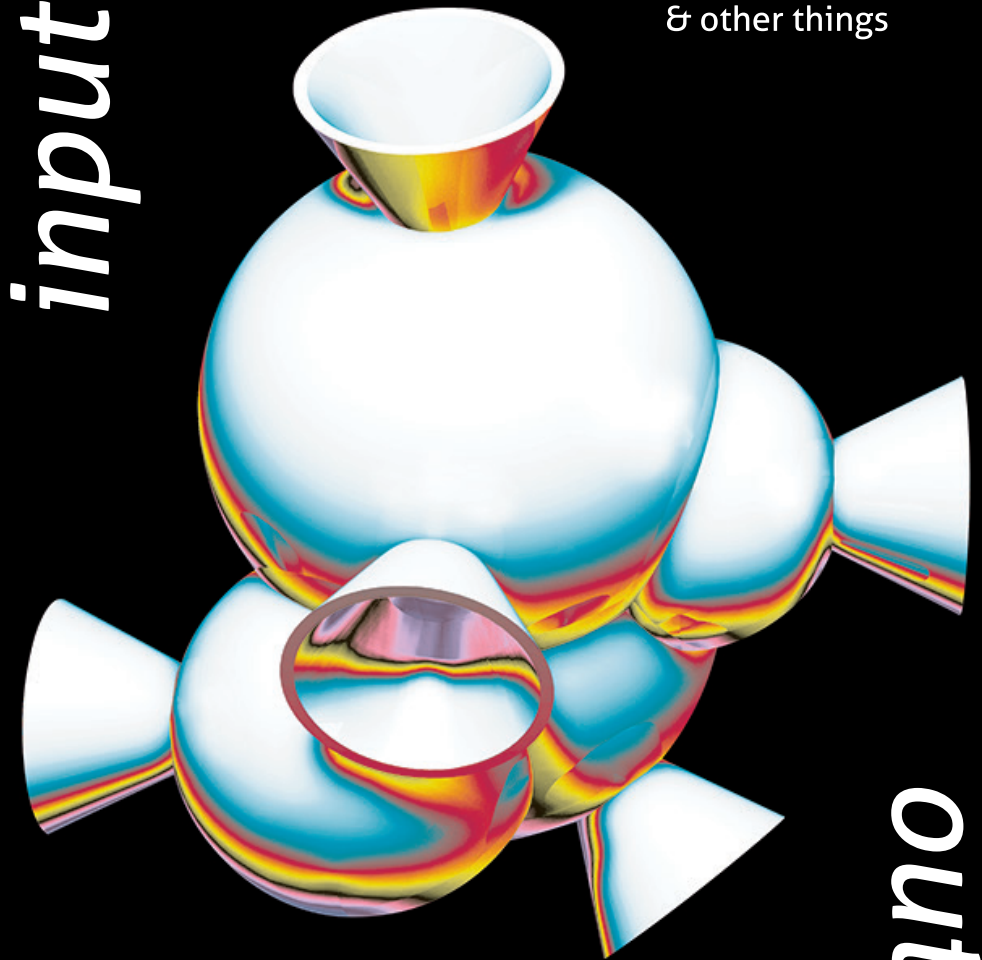


17.03.2020

Cracking*, Grey Boxing°
& other things

input



output

Comme Dominique Cardon l'exprime, « Décoder le numérique doit nous rendre curieux du fonctionnement concret, technique et pratique des nouveaux outils dont la programmation informatique est le langage » (Cardon, 2019). Dans cette filiation, la rencontre intitulée **INPUT-OUTPUT. Cracking, Grey Boxing and other things** permet d'interroger la place et les rôles de l'outil informatique, de l'algorithme et de la programmation dans la création contemporaine. On s'intéressera à comprendre comment le numérique modifie les manières de concevoir et de produire et pour quels agirs ? Les figures du **hacker** et du **maker** permettront de rendre compte d'alternatives à ce qui se joue actuellement avec les technologies du numérique. On parlera d'autonomie technologique, de situations de résilience, de capacités d'agir et d'imagination de sorte qu'à travers les technologies du numérique, la « faculté d'exister » prenne son sens. Miguel Benasayag encourage ainsi à « admettre la réalité de la gouvernementalité algorithmique » (Benasayag, 2019) qui structure et oriente déjà nos vies afin de s'efforcer à « coloniser la machine digitale au service de l'émancipation » (*Ibid.*). En d'autres mots et selon l'auteur, « [...] à nous désormais de construire des expériences et des pratiques d'hybridation avec la technique qui respectent la singularité du vivant et de la culture » (*Ibid.*).

 **CIEREC**
Centre Interdisciplinaire d'Études et de Recherches
sur l'Expression Contemporaine
EA - 3068 - UNIVERSITÉ JEAN MONNET SAINT-ÉTIENNE



 **UNIVERSITÉ
JEAN MONNET
SAINT-ÉTIENNE**



Random (lab)
Ecole
supérieure
d'art
et design
Saint-Étienne
◀▶

Laboratoire **Approches contemporaines
de la création et de la réflexion artistiques**
ACCRA EA 3402 **Université de Strasbourg**

Journée d'étude en design & art

Salle des spectacles - Maison de l'Université

10 rue Tréfilerie | Saint-Étienne

Entrée libre de 9h à 18h

08:30 • Accueil

09:00 > 09:15 • Introduction par les organisateurs
Gwenaëlle Bertrand, Maxime Favard et David-Olivier Lartigaud

PARTIE 1 • CODER ET DÉCODER LES SAVOIR-FAIRE

Modération par Maxime Favard

09:15 > 10:00 • **Hackers de textiles** avec **DataPaulette : Audrey Briot**, designer textile et technologue et **Martin De Bie**, designer, enseignant et chercheur.

Le collectif DataPaulette présentera leur recherche et développement à la croisée de l'art textile, de la recherche scientifique et des technologies numériques. L'impact des nouvelles technologies sur certains des procédés vernaculaires permet de spéculer sur des scénarios questionnant nos usages et relations aux technologies de notre quotidien. En alliant machines traditionnelles et outils numériques, ils formulent des textiles vecteurs de mémoire, intégrant de l'électronique et des données en résonance avec les enjeux sociétaux actuels.

10:00 > 10:45 • **C'est en forgeant qu'on devient forgeron** avec **François Brument**, designer (In-Flexions), enseignant et membre du Random(lab).

Le passage par un atelier « matière » comme un atelier bois, métal ou plastique est une évidence dans l'apprentissage du métier de designer industriel, mais aujourd'hui qu'est-ce qui constitue l'atelier pour un designer numérique ? Au travers du projet des Arts Codés, lieu de convergence entre savoir-faire traditionnels et numériques, ainsi que des projets du studio In-Flexions, François Brument décrira les potentiels de la matière numérique, du code et des datas, ainsi que les outils et méthodes permettant de les mettre en œuvre et en forme.

10:45 > 11:00 • Pause café

PARTIE 2 • AGIR EN COMMUN

Modération par Maxime Favard

11:00 > 11:45 • **Kuuki, une expérience de capteurs citoyens à Villeurbanne** avec **Charlotte Rizzo**, ingénieure urbaniste, co-fondatrice de la MYNE.

De 2016 à 2018, les chercheur.e.s citoyens de la Myne ont proposé un projet de capteurs lowtech pour sensibiliser et débattre des enjeux de qualité de l'air dans le quartier des Buers à Villeurbanne. Après avoir mobilisé les acteurs associatifs et institutionnels locaux et mobilisé le retour d'expérience de plusieurs autres collectifs, le projet faisait l'hypothèse de la co-conception comme pré-requis à l'appropriation des données pour agir.

11:45 > 12:30 • **Ce(ux) qui légifère(nt) : le droit à l'aune de la résurgence des communs** avec **Sylvia Fredriksson**, designer et chercheur.

Selon Étienne Le Roy, le droit des communs n'est pas celui de la propriété. Non seulement les dispositifs sont différents, mais les conceptions mêmes de la juridicité sont différentes. La juridicité des communs repose davantage sur des habitus ou interactions entre usagers, ressources et usages socialement valorisés que sur des normes générales et impersonnelles (Le Roy, 2011, 2014, 2015). Cette communication propose, en mettant à l'étude processus sociaux, outils et artefacts culturels, de montrer en quoi la résurgence des communs (Stengers

et Gutwirth, 2016) est un genre d'agir (Dardot, Laval, 2014) dont la dimension générative vient en rupture, en détournement ou en contrechamp avec des traditions passives du droit. Elle propose d'y reconsidérer le design comme un opérateur critique vers un pluralisme créateur.

PARTIE 3 • HACK & SLASH [1]

Modération par David-Olivier Lartigaud

14:30 > 15:15 • **postgrowth-toolkit.org** avec **Nicolas Maignet**, artiste (disnovation.org), commissaire d'exposition et enseignant

Post-Growth Toolkit s'inscrit dans le contexte des crises actuelles, telles que l'effondrement écosystémique, le dérèglement climatique ainsi que leurs multiples conséquences géo-politiques et sociales. Ce kit vise à stimuler des modèles, pratiques et imaginaires de transformations socio-politiques post croissance. Il propose d'accroître une prise de conscience des multiples causes profondes de ces crises, tant sur le plan idéologique, qu'économique, énergétique ou politique. Il s'articule notamment autour des stimulantes frictions et antagonismes entre des connaissances issues des domaines de la théorie critique, de l'art, des sciences dures, de la fiction spéculative et des connaissances autochtones.

15:15 > 16:00 • **Roberte La Rousse** avec **Anne Laforêt**, chercheuse, enseignante, artiste et critique.

Roberte la Rousse est une collective qui développe des projets artistiques et critiques, fondée par Cécile Babiolle, plasticienne, et Anne Laforet, chercheuse. La collective travaille sur la thème langue française, genre et technologie. En 2016, la collective a lancé le projet « En française dans le texte » qui consiste à traduire « en française » c'est-à-dire entièrement à la féminine, des textes provenant de différents horizons, grâce à la création d'une règle générale de féminisation. C'est ainsi que les traductions perturbent sensiblement les messages originales. La processus de traduction fait l'objet de performances, d'installations et d'éditions.

16:00 > 16:15 • Pause café

PARTIE 4 • HACK & SLASH [2]

Modération par David-Olivier Lartigaud

16:15 > 16:45 • **Table ronde : nouveaux rôles de la figure du hacker en 2020**

16:45 > 17:45 • **Mini Shaders** avec **Damien Baïs**, designer (.corp), enseignant et membre du Random(lab).

Les Shaders sont des programmes informatiques servant à paralléliser des calculs graphiques. Très utilisés dans l'image de synthèse, le jeu vidéo et plus généralement dans le rendu d'image, les Shaders permettent d'accélérer des méthodes de calculs complexes. Cet atelier se divisera en deux phases :

- Dans un premier temps, expliquer comment dans l'installation *Indie Game Lounge* du Random(lab), les Shaders ont été utilisés pour générer des effets vidéo (Exposition : *Design moi un jeux vidéo*, Cité du Design).
- D'autre part, proposer une petite introduction à l'OpenGL Shading Language (GLSL), en vue de modifier en temps réel les pixels d'une image.

input
output