



Plants, 2012, dessin à l'encre © Vincent Broquaire

Hyperfaces : interfaces versus ruptures

DEMAIN C'EST MAINTENANT

APPEL À PARTICIPATION - HYPERÉCOLE : RÉSIDENCE DE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

@Shadok - STRASBOURG

Deadline : 20/03/2018

Le Shadok - Fabrique du numérique
Les Dock's, 25 Presqu'île André Malraux
67000 Strasbourg



Tél : +33 (0)3.88.43.68.35
Email : contact.shadok@strasbourg.eu



Adresse postale :
Ville et Communauté urbaine de Strasbourg
1 parc de l'Étoile 67076 Strasbourg Cedex

I. **Note d'intention - Du Paysage au Camouflage**

Nous vivons dans un monde de plus en plus dématérialisé. Là où nos ancêtres distinguaient la vie physique de la vie spirituelle, nous nous sommes propulsés de surcroît dans une vie virtuelle. Notre quotidien se voit ainsi partagé entre ces différentes présences au monde physique et au monde des idées, chacun d'entre nous opérant le choix d'être plus présent dans l'une ou l'autre de ces sphères. Les impacts de la dématérialisation sur nos modes de vie, sur nos usages et nos valeurs, génèrent un profond questionnement de notre expérience à l'autre, aux objets de consommation et aux services rendus en tant qu'usagers à la société. Les technologies telles que le Big Data, l'Intelligence Artificielle, l'Internet Des Objets, la Réalité Augmentée et la Biotech tendent à converger entre elles et transforment très concrètement nos espaces culturels et sociaux.

Un changement de paradigme annoncé s'opère sous nos yeux, et se caractérise par un déplacement « du là » vers un ailleurs, peu qualifié et peu qualifiable mais ressenti comme omniprésent et universel. Notre horizon est transformé en un espace invisible fait de codes et d'espaces fuyants¹.

Au cœur de ce changement, les interfaces sont plus que jamais une composante (interactive et réflexive) omniprésente de notre société informatisée, sorte de portail entre ces différentes sphères, traversant tout type de domaines tels que la biologie, l'écologie, la sociologie, la technologie informatique...

Il en découle de nombreux déplacements d'idées et d'identités, ainsi que des comportements utilisateurs variés (cf.: économie de l'attention) constituant de nouveaux enjeux majeurs dans la gouvernance de nos sociétés.

Cette réorientation repositionne et engage autrement nos rapports à autrui et aux biens Communs (au Privé et au Public). Dans ce contexte, quelle accessibilité et réciprocité sont offertes aux utilisateurs ? Peut-on imaginer une solidarité pour l'inclusion à une nouvelle Société de l'empathie et à un futur Humanisme numérique² ?

Les interfaces conditionnent nos comportements et usages virtuels. Fort de ce constat, quelles peuvent être les hyperfaces de cet Hypermonde³ se déployant sous nos yeux ?

Entre apathie et empathie, quelles postures les artistes, designers, chercheurs scientifiques, entrepreneurs peuvent-ils avoir et quelles intentions souhaitent-ils générer ? Pour quelles interactions et par conséquent pour quels impacts sur la communauté et la société civile engagent-ils leurs travaux ?

1. Auber, O., perspective-numerique.net, 2017

2. Européan Culture Forum, Access to Culture : A fundamental right to all citizens, Brussels 2013

INTERFACE – QUELQUES DÉFINITIONS

Une interface est la couche limite par laquelle ont lieu les échanges et les interactions entre deux éléments [...] (source extrait Larousse).

En informatique et en électronique, une interface est un dispositif qui permet des échanges et interactions entre différents acteurs :

- Une interface humain-machine permet des échanges entre un humain et une machine ;
- Une interface de programmation permet des échanges entre plusieurs logiciels ;
- Une interface, dans certains langages objet (Java, C++...), est la déclaration de signature(s) d'une fonction que toutes les classes héritantes devront dûment implémenter ;

[...] En géographie une interface est une zone limitrophe entre deux espaces (région, ville, pays...) qui sert à des échanges commerciaux et culturels [...] Le terme d'interface est aussi utilisé pour désigner une personne qui sert d'intermédiaire pour des échanges [...] Plan ou surface de discontinuité formant une frontière commune à deux domaines aux propriétés différentes et unis par des rapports d'échanges et d'interaction réciproques (source extrait Wikipédia).

RÉFÉRENCES

Forum Européen de Bioéthique, *Produire ou se Reproduire?* Strasbourg 2018

Tisseron, S., *Subjectivisation et empathie dans les mondes numériques*, 2013

Latour, B., *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*, 2017

Degoutin S. et Wagon G., *Worldbrain*, 2015

Vial, S., *L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception*, 2013

Arns, I., *Transparency and politics. on spaces of the political beyond the visible, or: How transparency came to be the lead paradigm of the 21st Century. in interface criticism*, 2011



II. Résidence collective au Shadok

Le Shadok lance une résidence collective de Recherche et Développement en co-écriture avec le duo artistique **Marine Froeliger et Michel Jacquet**, autour de leur projet **HYPER ÉCOLE**.

« HYPER ÉCOLE » est une plateforme de co-création et d'innovation ouverte questionnant l'appropriation des technologies dans l'espace sociétal, la transdisciplinarité dans le domaine de la Recherche, et la documédialité (ou comment créer de nouvelles formes d'archivage ou de classification de la production, et comment évaluer l'impact de la recherche) **dans les processus de la diffusion et de la transmission de la connaissance**, de sa valorisation et de sa destination économique et publique.

Coordonnée et animée par Marine Froeliger et Michel Jacquet, la résidence **HYPERFACES : INTERFACES VERSUS RUPTURES** prendra corps **du 10 avril au 29 avril 2018**, basée sur le principe de partage de connaissances et de savoirs en pair à pair, autour de la thématique des interfaces.

Au cours de cette résidence, six participants (individus ou collectifs) seront invités à travailler à leur projet, échanger sur des temps spécifiques communs, partager avec des personnalités conviées à venir nourrir, détourner, questionner les recherches en cours, sur le mode du laboratoire et de l'oratoire. Un programme de restitution de leurs travaux sera prévu à partir de l'automne 2018 (entre octobre 2018 et janvier 2019).

Les résidents s'engageront à documenter leur processus de travail tout au long du programme (note d'intention, problématiques, références, évolutions...) et à partager leur travaux/réflexions afin de les restituer de manière publique au Shadok ainsi que sur le site internet.

La forme de la restitution sera propre à chacun des projets et sera définie conjointement, fin juin/début juillet 2018. Les résidents contribueront régulièrement à une documentation collaborative du programme de résidence en ligne, rendant compte de leurs avancées.

Les résidents s'engageront à participer à la soirée de lancement public du programme le 12 avril 2018.

À l'instar de master class, les résidents bénéficieront d'une série d'*HYPERCLASSES* ; des interventions qui seront menées par des personnalités associées au territoire d'exploration :

THÉMATIQUES DES INTERVENTIONS (en cours de programmation)

- > Architecture et infrastructure de l'information, interprétations artistiques de systèmes complexes
- > Sciences cognitives et comportements usagers
- > Design d'interactions, UI/UX
- > Innovation collaborative et design des usages

Ce programme de résidence est mené en partenariat avec les associations AVLAB (www.av-lab.net), Ensembles 2.2 (www.le2p2.com), ACCRO (www.creaccro.eu), Longevity (www.longevity-festival.com) et Hackstub (www.hackstub.netlib.re) qui participeront au comité de sélection et apporteront leurs conseils et leur expertise aux résidents lors de leur venue.

À PROPOS DES ORGANISATEURS

Marine Froeliger et Michel Jacquet forment un duo artistique engagé dans le domaine de l'éducation artistique et penché sur l'interrogation des processus de transmission. **Ils s'associent cette année au Shadok, afin de prototyper leur projet « HYPER ÉCOLE ».** Cette collaboration prend la forme d'une résidence de recherche et développement au mois d'avril 2018 suivie d'un programme de restitution à l'automne 2018.

« HYPER ÉCOLE » convie artistes, chercheurs, designers, coders, hackers, makers, ingénieurs et innovateurs à prendre part à cette réflexion active dans le secteur des Arts visuels, avec comme champ d'investigation la relation de l'homme avec l'espace vivant.



Le Shadok est un lieu de découverte, d'expérimentation et de partage autour des cultures numériques.

Il invite à une réflexion ouverte sur les mutations de la société induites par la révolution numérique et les nouveaux usages. Le projet explore cette révolution des pratiques qui brouille les frontières entre disciplines, entre artistes et spectateurs, créateurs et usagers. Le numérique pénètre tous les aspects du quotidien, il bouscule les identités, il engage non seulement des nouvelles manières de communiquer, mais aussi de créer, de produire et de partager.

Ouvert à tous, le lieu regroupe un lieu d'exposition, un atelier de prototypage, un studio d'enregistrement, un espace de travail partagé et un bar-café. Art, design, technologie, ou projets innovants, toutes les idées s'expriment ici dans un cadre convivial où petits ou grands, amateurs et professionnels se rencontrent autour des changements que le numérique apporte dans nos vies.

ÉLIGIBILITÉ

Le présent appel s'adresse aux artistes, designers, chercheurs, makers, ingénieurs, codeurs, innovateurs **(individuel ou collectif) domiciliés en France ou à l'étranger.**

La langue utilisée au cours de ce programme sera le français.

CONDITIONS/RESSOURCES

Les résidents bénéficieront :

- > d'un accompagnement personnalisé
- > des quatre hyperclasses avec les personnalités conviées
- > d'une formation au choix parmi les machines-outils du FabLab du Shadok (AV.Lab) : imprimante 3D, fraiseuse CNC, découpe laser, thermoformeuse.
- > d'une bourse de résidence de 5 000 euros versée aux six entités (individus ou collectif) sélectionnés, permettant de couvrir leur rémunération durant les phases de résidence et de restitution ainsi que les frais de production du projet final, le transport et les repas sur la durée de la résidence.

Le Shadok :

- > couvrira les frais d'hébergement éventuels liés à la phase de recherche collective (du 10 au 29 avril 2018) ainsi que les frais de transport et hébergement liés à la phase de restitution (automne 2018),
- > mettra à disposition des résidents un espace de travail, du matériel technique (en fonction des disponibilités et des besoins des projets: ordinateurs, Ipads, vidéoprojecteurs, écrans, matériel son...), un soutien technique et logistique de l'équipe du Shadok ainsi que l'accompagnement assuré par Marine Froeliger et Michel Jacquet.

III. Calendrier prévisionnel et programme

Émission de l'appel : 20 février 2018

Date buttoir de réponse à l'appel : 20 mars 2018

Date de la résidence collective au Shadok : du 10 avril au 29 avril 2018

A. 10 avril au 29 avril 2018 - Phase de recherche individuelle et collective au Shadok

Les six participants prennent part à cette phase de travail collectif (présence souhaitée sur toute la période)

- [Soirée de lancement du programme](#) : 12 avril
Lors de ce format public, les six participants sont invités à présenter leur parcours ainsi que les axes de travail qu'ils souhaitent développer au cours de la résidence.
- [Hyperclasse #2](#) : 13 et 14 avril 2018 : travaux et recherches
14 avril (soirée) : présentation-restitution de l'intervenant invité
- [Hyperclasse #3](#) : 17 et 18 avril 2018 : travaux et recherches
18 avril (soirée) : présentation-restitution de l'intervenant invité
- [Hyperclasse #4](#) : 20 et 21 avril 2018 : travaux et recherches
21 avril (soirée) : présentation-restitution de l'intervenant invité
- [Hyperclasse #5](#) : 24 et 25 avril 2018 : travaux et recherches
25 avril (soirée) : présentation-restitution de l'intervenant invité

Les dates de formation au FabLab seront fixées sur cette période.

B. Mai à juillet 2018 - Phase de développement

Chacun des participants poursuivra ses pistes de recherche à distance et pourra bénéficier s'il le souhaite d'un espace de travail au Shadok

C. Octobre 2018 à fin décembre 2018 - Programme de restitution au Shadok

Les formes et formats seront définis conjointement début juillet.



IV. Comment candidater ?

Envoyez un document pdf avant le 20/03/2018 minuit, comprenant :

- une présentation de votre parcours,
- une note d'intention sur votre projet comprenant vos motivations pour la participation au programme de résidence ainsi que les axes de recherche que vous souhaitez développer
- tout autre(s) document(s) utile(s) à la bonne compréhension de votre projet (portfolio, texte théorique, croquis,...)

La sélection des résidents sera basée sur la qualité des propositions ainsi que sur la possibilité d'exécution du projet pendant la période de résidence.

Contacts et informations

Envoyez votre proposition à contact.shadok@strasbourg.eu avec pour en-tête « **candidature appel à projets HYPERFACES** » avant le 20/03/2018.

Pour toute question sur le programme, merci d'adresser vos questions à l'adresse : buongiorno@tuta.io