



Le Shadok Hier c'était demain. Science-fiction et imaginaires collectifs

La Culture numérique dans le rétroviseur du futur
Appel à participation.
Résidence de recherche et développement

Deadline : 20 octobre 2018

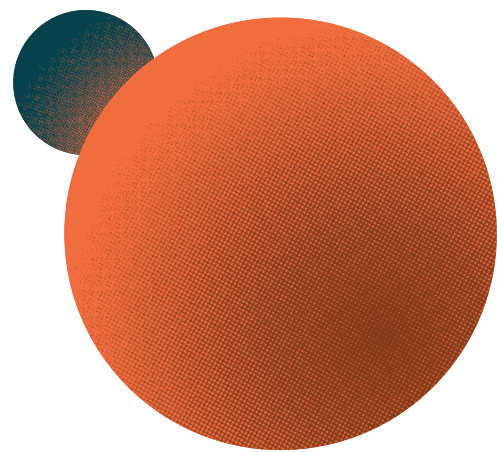
I. Note d'intention

Culture numérique et science-fiction, ou « comment s'émanciper des prédictions, de l'héritage et des normes établies par les pionniers du genre ? »

K. Dick, Asimov, Atwood, Gibson, Orwell... Nombreux connaissent leurs œuvres, sans vraiment en avoir lu les textes. Notre quotidien médiatique déborde, plus que jamais, de cet imaginaire futuriste issu de la Science-Fiction des années 50 à 80. Toutefois, bien que ces dystopies aient cherché à analyser et mettre en garde contre les dérives possibles liées aux technologies, elles semblent porter aujourd'hui un parfum de fatalisme. Sommes-nous encore capables d'imaginer un autre futur que ceux proposés par *Black Mirror*, *La Servante écarlate*, *Blade Runner* ou *1984* ?

Le Shadok vous propose de participer à une résidence de recherche et développement visant à renouveler nos imaginaires collectifs du futur. Mêlant résidence individuelle et collective au sein d'un think tank (laboratoire d'idées) de créatifs, d'artistes, de chercheurs, d'auteurs et d'experts, vous disposerez d'une quinzaine de jours, pour exposer votre démarche artistique, échanger au sein du laboratoire d'idées, trouver l'inspiration et créer ! Bref, plongez dans l'incertitude de rencontres et d'échanges créatifs, mettez la main sur les outils technologiques les plus fous, venez augmenter votre pratique et approfondir vos réflexions dans un cadre privilégié tout en bénéficiant d'un accompagnement original et singulier.

Contexte



Difficile aujourd'hui, alors que tous les grands sujets sociétaux y font largement référence, d'ignorer l'importance des récits visionnaires de la science-fiction sur le monde dans lequel nous vivons : robotique, intelligence artificielle, univers et réalités virtuelles, véhicule autonome, échappée transhumaniste et quête d'immortalité, voyage dans l'espace, défense de la vie privée, individualité numérique, surveillance globale, technoéthique, cyberespionnage, omniprésence de grands groupes économiques, augmentation exponentielle de la population mondiale, bouleversements climatiques...

La liste des mises en garde émises par les écrivains, penseurs, réalisateurs de cinéma qui font la science-fiction et de ce que l'on appelait encore il y a peu, de la cyberculture, est aussi longue qu'étonnamment exacte. La science-fiction est toujours active, elle participe des cultures numériques contemporaines, avec de nouveaux auteurs et penseurs qui continuent d'anticiper le futur. Un futur qui semble toujours plus proche, toujours plus rapide, un futur qui est déjà demain,

et même aujourd'hui ! Nous vivons actuellement dans un univers complexe et perpétuellement actif, celui des technologies numériques et de l'information. Ces technologies ont un impact indéniable sur notre comportement en tant qu'espèce, sur notre imaginaire, sur notre corps et son image, sur notre façon d'appréhender la culture, de la partager, sur l'éthique et le droit, sur les pratiques artistiques.

Ces changements de paradigmes sont les héritiers de grands courants des années 80 et 90, eux-mêmes enfants de la science-fiction : comment ignorer que l'internet tel que nous le connaissons, cet enchevêtrement de réseaux et sous-réseaux, a été créé par des ingénieurs inspirés par *Neuromancien*, roman fondateur de l'auteur américain William Gibson, inventeur du terme « cyberspace » ? Que conclure du fait que l'écrivain Neal Stephenson, considéré comme l'inventeur des univers virtuels travaille actuellement comme conseiller pour Magic Leap, startup américaine travaillant sur la réalité augmentée ?

Comment oublier les principes de la robotique d'Asimov à l'heure de la robotique d'accompagnement ? Plus que jamais, les visions des auteurs et penseurs de la science-fiction accompagnent notre évolution dans la société numérique.

Ces œuvres façonnent indéniablement nos imaginaires collectifs, tout en étant elles-mêmes conditionnées par la culture, l'époque et le contexte sociopolitique dans lesquels elles ont été écrites. **Hier c'était demain** propose une mise à jour de ces imaginaires collectifs ! Peut-on bâtir des futurs alternatifs et dépasser les avertissements et les prophéties de la science-fiction ?

Ce défi, proposé aux artistes et intervenants, sera la base d'un cycle d'événements, de rencontres, d'échanges, d'expérimentations, de réflexions, d'accompagnements, de transmission et de prospective proposé par le Shadok durant l'année 2019, autour du thème des « Pionniers de la culture numérique et leur héritage » dans une mise en perspective des pratiques passées, présentes et futures.

II. Hier c'était demain n'est pas une résidence de production !

Le Shadok porte cette résidence collective de Recherche et Développement en co-écriture avec Maxence Grugier, journaliste critique et curateur indépendant.

Le projet s'envisage comme un temps de collaboration sur les nouveaux imaginaires – en lien avec les imaginaires d'hier – qui façonnent, ou ont façonné, les cultures numériques d'aujourd'hui et comment ceux-ci inspirent les imaginaires technologiques de demain.

Au cours de cette résidence, six participants (individus ou collectifs) seront invités à travailler à leur projet, à échanger sur des temps spécifiques communs, partager avec des personnalités conviées afin de nourrir, détourner, questionner les recherches en cours, sur le mode du laboratoire d'idées et de l'oratoire.

1. Le protocole de résidence

LES THÈMES

Février 2019

Planète interdite
(anthropocène)

Avril 2019

Hacker et société
du libre

Juillet 2019

Temps collectif
Science de la fiction
Fiction de la
science

Septembre 2019

Corps connecté

Le projet Hier c'était demain se déroule tout au long de l'année 2019. Il se compose de quatre temps de résidence de recherche et développement répartis comme suit :

Temps 1/Hiver
(11 au 26 février),

Temps 2/Printemps
(10 au 25 avril),

Temps 3/Été **Résidence collective**
(4 au 12 juillet),

Temps 4/Automne
(9 au 24 septembre), dans le cadre du Festival Européen du Film Fantastique du Strasbourg.

Chacun de ces temps de résidence correspond à un thème qui développe le questionnement de « l'influence de la science-fiction sur la façon dont nous envisageons le mode et la technologie, et comment nous pourrions en sortir pour inventer un autre futur » (voir note d'intention). Il est demandé aux résidents :

→ d'être tous présents sur le Temps 3 (du 4 au 12 juillet 2019), afin de garantir un moment de rencontre, de recherche et d'échanges collectifs sur cette période

→ de choisir par ordre de priorité parmi les Temps 1, 2 ou 4 leur souhait de dates d'accueil en résidence

Les résidences se déroulent sur 15 jours et le Temps collectif du mois de juillet sur 8 jours.

Les temps de résidences intitulés « Labo », sont suivis par Maxence Grugier et l'équipe du Shadok. Elles comprennent plusieurs phases :

① Mise en place :

Réflexion, incubation, immersion

② Temps fort/rencontre :

think tank (labo d'idées), ouverture aux collaborations extérieures (chercheurs, sociologue, auteurs, musiciens, étudiants, éditeurs, experts, etc.)

③ Digestion/création-production ou documentation :

présentation du travail effectué durant la résidence sous formes diverses : site web, vidéo, publication, etc.

Lors de sa résidence, le participant est invité à exposer une œuvre, un projet passé, et/ou de la documentation qui contextualisent sa démarche professionnelle et ses axes de recherches actuels.

Cette exposition comprend d'autres œuvres et contenus choisis par Maxence Grugier, permettant l'immersion des résidents dans la thématique. Cette exposition est accessible au public sur la période de la résidence.

Deux axes d'accompagnement :

1 axe pro :

Des temps de réflexion et d'expérimentation, de prospective qui dépassent les visions passéistes autour d'objets de recherche en lien avec l'activité des artistes invités/choisis.

1 axe public :

Programmation, pendant le labo, ouverte au public autour de moments de médiation, transmission autour de l'histoire des imaginaires technologiques (science-fiction), de découverte, des temps pédagogiques sous forme de conversation, des Labos en soirées, de conférences, d'ateliers, de colloques et de tables rondes, etc.

II. Hier c'était demain n'est pas une résidence de production !

2. Présentation des sous-thèmes

L'ensemble du projet se rassemble autour de 4 sous-thèmes :

① Planète interdite (Anthropocène)

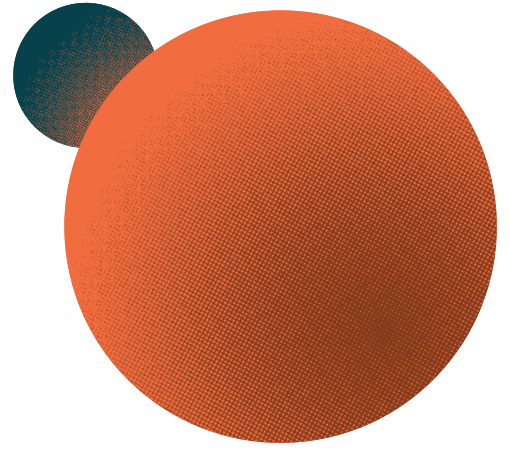
Présentation : Le terme d'anthropocène décrit l'entrée dans une ère dominée par l'influence de l'activité humaine — qu'elle soit économique, démographique ou technologique. Notre planète, en voie de devenir une vaste poubelle (telle que l'ont décrit certains auteurs de science-fiction), doit être défendue, protégée et respectée selon les trois grands principes du développement durable : valorisation et respect de l'environnement, soutenabilité économique et développement de la croissance économique à travers des modes de production et de consommation durables.

Défi du Labo : Travailler sur les imaginaires d'un futur post-anthropocène, réinventer de nouvelles relations avec les espèces et notre environnement. Appliquer les principes et idées du développement à la création artistique.

② Hackers/Société du libre

Présentation : La figure du hacker, du bidouilleur de code, de l'expert indépendant capable de défier toutes les sécurités des logiciels et des réseaux, est un archétype de la science-fiction et de la culture numérique des années 80, 90 et 2000. Au même moment de nombreuses normes permettant l'échange, le partage et la diffusion de l'information au sens large (plateforme collaborative, création du noyau Linux par Linus Torvalds en 1991 et des logiciels GNU en 92, invention du Creative Commons en 2001, etc.) voient le jour. Ces idées et ces solutions perdurent dans la société du libre. Comment s'expriment-elles aujourd'hui ? Qui sont les artistes, chercheurs, ingénieurs qui s'en servent ?

Défi du Labo : Montrer comment l'histoire du hacking a permis de proposer une alternative aux usages uniques des technologies en luttant contre une utilisation passive de celles-ci, contre la boîte noire. Présenter et travailler autour des notions de Creative Common, espaces collaboratifs, distribution libre, tiers lieux, indépendance du net, de FabLab comme espaces collaboratifs du futur.



3 Science de la fiction/fiction de la science — Temps collectif :

Présentation : La science-fiction est ici à envisager comme un « laboratoire de futur » où s'expriment les projections des imaginaires artistiques dans le monde scientifique, et inversement.

Considérant les collaborations croissantes entre artistes et chercheurs, créatifs et scientifiques, dans des domaines aussi variés que l'éthique, la culture, les questions de société, d'économie, d'éducation, d'écologie et de technologie, et attendue qu'il existe une articulation évidente entre les prospectives de la science-fiction et les avancées scientifiques, il sera intéressant d'étudier la façon dont les imaginaires littéraires, artistiques et techniques se rencontrent, pour dépasser le constat classique des dystopies futuristes et inventer de nouvelles utopies par tous les moyens souhaités.

Défi du Labo : Travailler autour des imaginaires technologiques ou au contraire, des imaginaires alternatifs qu'évoquent les technologies citées. Seront mises à profit les techniques de la robotique, de l'intelligence artificielle, du design, des médias et de leurs interfaces du cyberspace (l'internet, les réseaux, virtuels, mais aussi réels), de la réalité virtuelle et de ses multiples univers. Ou simplement, le produit de l'imagination qu'évoquent ces techniques et technologies.

4 Corps connecté (En partenariat avec le Festival Européen du film fantastique de Strasbourg et Musica) :

Présentation : L'idée fondamentale de la culture numérique d'hier et d'aujourd'hui, c'est le mythe de l'humain augmenté, du cyborg (cette entité mi-homme, mi-machine). Le cyborg comme symbole du corps rendu obsolète par la technologie. « Dans le futur, notre corps sera obsolète », affirme l'artiste australien Stelarc. Il sera question d'étudier notre rapport au corps au cours de notre évolution technologique (le corps dans l'espace, le corps du sportif, le corps du pilote de supersonique, le corps immortel, etc.).

Défi du Labo : Présenter, penser, travailler sur le corps augmenté, ce corps constamment en contact avec la technologie, en art, en musique (corps instrument), en design, etc. dans l'esprit home-made/street appropriation, design, high-tech/low-tech...

Chaque thème peut être lié à un autre et donner lieu à une collaboration/fusion de thèmes et sous-thèmes afin d'encourager un travail de collaboration dans la transversalité

II. Hier c'était demain n'est pas une résidence de production !

3. Les temps forts du labo

Au cours de chacun des quatre temps de résidence, un Temps Fort Labo sera organisé sur une période de 2 jours. Animé sous la forme d'un marathon créatif, ce laboratoire d'idées sera organisé en lien avec les partenaires du Shadok et fera appel à des experts nationaux : auteurs, artistes, sociologues, spécialistes de la science-fiction, des questions du piratage et du hacking (question du libre, de la propriété intellectuelle, réappropriation de la technologie, autonomie, etc.), du corps connecté (biohacking, transhumanisme, modifications corporelles, genre et sexualité en ligne) et du collaboratif (utopie de partage, de libre circulation de l'information, indépendance, etc.)

Ces Temps Forts Labo seront également ouverts aux étudiants, aux professionnels et aux amateurs désireux de participer à ces échanges, ces croisements, ces rencontres et d'apporter une contribution personnelle aux travaux qui seront produits sur ces événements. La restitution de ces marathons créatifs se fera à l'issue des deux jours sous forme de pitch, et le processus sera documenté et mis en ligne sur le site du Shadok.

Des coachs animeront les sessions afin de garantir l'encadrement et l'accompagnement des défis.

III. Présentation

du lieu de résidence et des moyens alloués

1 Le lieu

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, bouscule les identités, et 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 et grands, amateurs et professionnels se rencontrent autour des changements que le numérique apporte dans nos vies.

3 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.

2 Le curateur : Maxence Grugier

Maxence Grugier est un journaliste, critique et conférencier français né à Paris en 1968. Rédacteur en chef de *Cyberzone* de 1999 à 2001, il a également écrit pour *MCD* (Magazine des Cultures Digitales), *Le Monde Interactif*, *Coda*, *Trax*, *Tsugi*, *Computer Art*, *Fluctuat.net* et *La Spirale*. Il est aujourd'hui collaborateur de *La Revue AS* (l'actualité de la scénographie), *Digitalarti*, *Trax* et *New Noise*.

Il s'intéresse depuis 20 ans à l'impact des nouvelles technologies sur nos sociétés, particulièrement dans le domaine des arts plastiques, de la production sonore et de la communication. Médiateur, formateur et conférencier, il s'est également exprimé sur les sujets du corps et de la technologie, l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle, l'histoire des musiques électroniques et les nouveaux comportements connectés.

Publications :

in Mutation Pop et *Crash Culture* — collectif (avec Laurent Courau)
Zippies & Ferals, derniers cyber nomades
in Les Moutons Électriques — *Les Utopies*
L'utopie cyborg in *Revue Quasimodo*
spécial Modifications corporelles
Hagiographie in *Lukas Zpira - Onanisme Manu Militari*

4 Conditions/Ressources

Les résidents bénéficieront :

- d'un accompagnement personnalisé
- d'une bourse de résidence de 3500 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.
- d'une formation au choix parmi les machines-outils du FabLab du Shadok (AV.Lab) : imprimante 3D, fraiseuse CNC, découpe laser, thermoformeuse.

Le Shadok :

- couvrira les frais d'hébergement éventuels liés aux phases de résidence individuelles et au temps collectif (du 4 au 12 juillet 2019), les frais de transport liés au temps collectif de juillet uniquement
- 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 Maxence Grugier.

IV. Comment candidater ?

**Envoyez un document pdf avant
le 20/10/2018 à 23h00, comprenant :**

→ Une présentation de votre parcours (2 pages maximum)

→ Une note d'intention sur votre projet (3 pages maximum) comprenant vos motivations pour la participation au programme de résidence ainsi que les axes de recherche que vous souhaitez développer

→ Votre préférence de dates pour la résidence individuelle :

Temps 1/Hiver (11 au 26 février),

Temps 2/Printemps (10 au 25 avril),

Temps 4/Automne (9 au 24 septembre)

Nous vous rappelons que tous les résidents s'engagent à participer au temps collectif

Temps 3/Été (du 4 au 12 juillet)

→ Tout(s) 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.

Annexe 1 : Bibliographie/Filmographie

Essais :

Camille Paloque Bergès

Histoire et Culture du Libre
(Framasoft Édition)

Steven Levy

L'éthique des Hackers
(Éditions Globe)

Rémi Sussan

Les Utopies post-humaines
(Omniscience)

Fred Turner

Aux sources de l'utopie numérique
(C&F édition)

Romans :

Philip K. Dick

Substance Mort (Folio SF)
Ubik (10/18)
Simulacres (J'ai Lu)

William Gibson

Neuromancien (J'ai Lu)
Comte Zéro (J'ai Lu)
Mona Lisa s'éclate (J'ai Lu)
Lumière Virtuelle (J'ai Lu)
Idoru (J'ai Lu)

Greg Bear

La reine des anges (Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)
Oblique (Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)

Neal Stephenson

Snow Crash (Le samouraï virtuel)
(Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)
L'âge de diamant (Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)
Cryptonomicon I, II, III (Payot SF)

Jeff Noon

Vurt (La Volte)
Pollen (La Volte)
Nymphomation (La Volte)

Bruce Sterling

Les mailles du réseau
(Denoël, coll. Présence du Futur)
La Schismatrice
(Denoël, coll. Présence du Futur)
Crystal Express — nouvelles
(Denoël, coll. Présence du Futur)

Greg Egan

L'intégrale des nouvelles chez le Béliat (trois tomes : *Axiomatique*, *Océanique*, *Radieux*)
La cité des permutants (Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)
Isolation (Denoël et d'ailleurs)
L'énigme de l'univers (Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)
Téranesie (Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)

Vernor Vinge

Rainbows End (Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)
Un feu sur l'abîme (Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)

Scott Westerfeld

L'IA et son double (Folio SF)

Iain McDonald

Le fleuve des dieux
(Le Livre de Poche)
Brazil (Le Livre de Poche)
La maison des derviches
(Le Livre de Poche)

Paul McAuley

Féerie (J'ai Lu, coll. Millénaire)
Glyphes (Robert Laffont, coll. Ailleurs et Demain)

J. G. Ballard

Crash (10/18)
Super Cannes (Fayard)
La foire aux atrocités (Tristram)

John Brunner

Tous à Zanzibar

(Le Livre de Poche)
Le troupeau aveugle
(Le Livre de Poche)

Isaac Asimov

Le cycle des Robots
(Le Livre de Poche)
Le cycle de Fondation
(Le Livre de Poche)

George Orwell

1984
(nouvelle traduction Gallimard)

Films :

Ridley Scott

Blade Runner
Alien, le Huitième passage

Richard Linklater

A Scanner Darkly

Spike Jonze

Her

David Cronenberg

Vidéodrome
Existenz

Jonathan Glazer

Under The Skin

Alex Garland

Ex Machina
Annihilation

Wally Pfister

Transcendance

Mamoru Oshii

Ghost In The Shell I & II
Avalon

Katsuhiro Ōtomo

Akira

Shin'ya Tsukamoto

Tetsuo I & II

Contacts et informations

SHADOK

FABRIQUE DU NUMÉRIQUE

Envoyez votre proposition à

contact.shadok@strasbourg.eu

avec pour en-tête « candidature appel à projets SF-Shadok »
avant le **20/10/2018 à 23h00**.

Pour toute question sur le programme, merci d'adresser
vos questions à l'adresse : projetshadoksf@gmail.com

Partenaires du projet :

Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg, AVLAB, Ensembles 2.2,
Hackstub, Espace Gantner et Musica



LES
ENSEMBLES **2.2**



musica
festival international
des musiques d'aujourd'hui
Strasbourg