



Direction générale de la création artistique
Sous-direction de l'emploi, de l'enseignement supérieur et de la recherche
Mission recherche

Appel à projets de recherche en arts plastiques et en design pour l'année 2017

PRATIQUES DU HACKING

**Programme de recherche
présenté par l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne**

Avril 2017

ANNEXE 1

Proposition N° ...

Fiche récapitulative

Titre : Pratiques du hacking

Médium ou domaine concerné :

Usages du numérique et production de l'art à l'ère du réseau.

Précisions : Incidences du numérique sur les pratiques artistiques à travers les approches croisées de l'art et des sciences humaines, notamment de la philosophie, de la sociologie, de l'histoire et des langages informatiques.

Axe concerné :

Unité <input type="checkbox"/>	Programme <input checked="" type="checkbox"/>	Troisième cycle <input type="checkbox"/>
---------------------------------------	--	---

Partenariat international :	Oui	Non <input checked="" type="checkbox"/>
------------------------------------	------------	--

Lien avec autres programmes : DRAC Bourgogne (résidence à Briant).

Coût total : 68 927 € **Aide demandée :** 20 000 € **% du coût total :** 29,02%

Noms et contacts du coordinateur artistique ou scientifique :

Karine Lebrun
Tél. : 06 18 81 58 62
Mail : karinelebrun@wanadoo.fr
Adresse : 7, rue de la Piquetière 35700 Rennes

Identification de l'organisme demandeur :
École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne - EESAB

Résumé de la proposition :

Les « Pratiques du hacking » proposent d'étudier la figure du hacker, figure emblématique de notre époque, et, à travers elle, toute une constellation d'autres figures pratiquant le hack comme geste critique et d'opposition. Du braconnier au *whistleblower* qu'incarne Edward Snowden, le hacker ouvre des espaces pour l'artiste aujourd'hui et ne se conforme pas aux attentes d'un art qui sollicite des modes d'apparition en excès, mais dessine les contours diffus et peu saisissables des pratiques du hacking et des pratiques d'un art qui échappe à toute catégorie, voire à toute légitimité.

L'OBJET DE LA RECHERCHE

Les Pratiques du hacking s'inscrivent dans la continuité de l'enseignement de la culture numérique et des incidences du numérique sur les pratiques artistiques dispensé à l'EESAB site de Quimper depuis 2006.

En effet, le « numérique » et tout ce que le terme recouvre des pratiques en réseaux, du développement des technologies, des usages et de la culture Internet, tient une place privilégiée à l'EESAB qui porte la ligne de recherche Pratiques du hacking depuis 2016.

Celle-ci fait suite à deux autres lignes de recherche, « Basse définition » sous la direction de Nicolas Thély en 2008, puis « Auto-archivage immédiat comme œuvre » sous la direction de Julie Morel en 2011.

Karine Lebrun, qui a collaboré à ces recherches, assure cette fois-ci la coordination artistique et scientifique des Pratiques du hacking qui s'appréhendent dans une perspective critique et s'ancrent dans un contexte géopolitique fortement marqué par les actualités récurrentes autour de la surveillance globale et de l'affaire Snowden.

La délimitation précise de l'objet

Le 1er octobre 2015, une journée d'étude inaugurale organisée à l'EESAB site de Quimper a permis de poser les jalons des Pratiques du hacking.

Alors que la ligne de recherche n'était pas encore engagée, il nous paraissait nécessaire d'étudier, dans la lignée de l'affaire Snowden, les ruses et compétences que les hackers développaient pour déjouer les systèmes de contrôle, partant du postulat que les hackers ont construit Internet et qu'ils étaient les mieux placés pour maîtriser les flux d'informations. Parallèlement, nous voulions cerner les procédés auxquels les hackers ont recours pour les interroger du point de vue artistique et ainsi rapprocher la figure de l'artiste à celle du hacker de manière à faire évoluer la pratique de l'art. À l'issue de cette journée, plusieurs pistes se sont dessinées :

La figure ambiguë du hacker

Le hack nous est apparu comme un geste bien plus vaste que celui habituellement attribué au codeur informatique, offrant toute une constellation de figures, de l'acte solitaire aux mouvements collectifs, de l'anonyme à Edward Snowden.

Le hacker, tel qu'on se le représente dans l'imaginaire collectif, cultive une palette d'interprétations contrastées, désigné comme cyber-terroriste par les médias ou, dans une veine plus positive, qualifié de cyber-militant et d'hacktiviste.

Le cinéma s'est également emparé de la figure du hacker qui a souffert depuis une trentaine d'années de représentations pour le moins caricaturales. Dans *Wargames*, film de 1983, l'image du hacker est associée à l'adolescence, véhiculant une certaine inexpérimentation, puis traverse les époques avec l'idée tenace du /oser socialement inadapté. En 2015, le hacker est fort, beau et blanc, complètement intégré à la machine hollywoodienne.

Au sein même des communautés des hackers, du *Black hat* au *White*, du *Grey* au *Script kiddies*, les activités diffèrent en fonction des intentions, voire même des territoires, et ne peuvent pas se ranger dans une catégorie de subjectivité politique homogène.

Les figures préfiguratives : le braconnier et le pirate

Nous relions la figure du hacker à celle du braconnier, elle-même forgée par le mouvement de résistance des *Diggers* au XVI^e siècle en Angleterre, qui protestait contre les clôtures des espaces communaux, obligeant les gens à acheter ou louer des terres dont ils avaient librement l'usage auparavant. Ce mouvement a donné naissance au braconnage, la chasse interdite par le pouvoir que Stephen Wright définit ainsi : « [...] Le braconnier, sous couvert de la nuit ou à l'ombre de ce qui se passe aux vues des seigneurs, va chasser sa proie, va la ramener de ces terres qui ne lui appartiennent pas en propre vers une autre terre, sans jamais signer son œuvre. [...] »¹.

L'approche ancestrale du hacker demande également un détour par les organisations

¹ Stephen Wright - « Pratiques de braconnage : sur la préhistoire rurale du hacking, et braconnages du présent. » Journée d'étude.

pirates du XVIII^e siècle. Loin de fonder la figure du hacker sur celle du pirate, galvaudée et réductrice, il convient néanmoins d'éclairer les liens que les pirates entretiennent avec les hackers. Au-delà des clichés, des atrocités avérées des pirates et leurs appâts du gain, nous avons été particulièrement intéressés par l'approche de Rodolphe Durand et Jean-Philippe Vergne², où les auteurs montrent de quelles manières les pirates s'inventent de nouvelles règles par opposition aux normes établies et aux modèles économiques dominants.

Passage à l'acte : sur le terrain de la tactique

À partir des voies que Michel de Certeau a frayées, la stratégie est ce qui désigne « un lieu susceptible d'être circonscrit », tandis que la tactique est la manière d'y parvenir en jouant « avec le terrain qui lui est imposé tel que l'organise la loi d'une force étrangère ». La tactique est alors ce qui reste hétérogène aux systèmes garants de la norme, ce qui s'infiltre par l'utilisation de la ruse. C'est une manière de circuler dans « un relief imposé », de s'insinuer dans « un ordre établi »³.

Nos pratiques font également écho aux analyses de Jean-Claude Moineau pour qui « l'art sans identité est un art qui procède bien d'une intention d'art mais qui ne requiert aucune attention en tant qu'art, qui « agit » d'autant mieux qu'il n'est pas identifié comme tel. »⁴

Nous partageons également des affinités avec les recherches de Stephen Wright pour qui les pratiques artistiques à l'échelle 1:1 se déploient en dehors de l'économie attentionnelle de l'exposition. Sans vouloir définir les pratiques artistiques qui nous intéressent au regard de ces quelques penseurs, d'autres nourrissent nos recherches avec le même intérêt, nous voulons souligner l'importance du passage à l'acte, de l'art qui agit, qui fait quelque chose, et qui agit d'autant plus qu'il agit masqué.

Ainsi, nous situons nos pratiques sur le terrain de la ruse et du retournement.

Nous pratiquons sur tous les terrains, qu'ils soient identifiés ou à inventer. Nous recherchons davantage l'efficience qui impose parfois d'agir dans l'ombre et nous voulons ouvrir d'autres voies en envisageant nos activités dans des termes différents. Il ne s'agit pas pour l'artiste d'être anti-conformiste mais bien de chercher d'autres formes de viabilité. Cependant, il ne s'agit pas non plus de se conformer aux attentes d'un art qui sollicite des modes d'apparition en excès.

Portrait de l'artiste en hacker

Nous avons identifié quelques traits et modes opératoires des hackers que nous trouvons signifiants du point de vue artistique : l'opacité, la transparence, la cryptographie, l'anonymat, le besoin de reconnaissance, l'information libre, l'horizontalité et le goût du jeu.

Les hackers n'agissent pas à découvert et le trouble que certains entretiennent, pactisant parfois avec l'ennemi, participe à la rhétorique de l'ombre et ouvre une dialectique féconde entre le caché et le visible. Quel serait un art détaché des critères de visibilité ? Comment concilier le rapport ambigu entre le vécu et le besoin de s'exprimer des hackers ? Quels régimes de visibilité se développent dans l'ombre ? Quelles sont les figures ancestrales du hacker et les braconnages du présent ? Quelles proximités le hacker entretient avec l'artiste ? Qu'est-ce qu'un art dont le mobile est le hacking ?

Suite aux lignes dessinées par la journée d'étude, Tamara Lang, étudiante en deuxième année à l'EESAB site de Quimper, a participé au workshop inter-écoles organisé sur le site des *Grands Voisins* à Paris du 24 octobre au 4 novembre 2016. Ce premier workshop invitait tous les étudiants et quelques personnalités à réfléchir et agir ensemble autour de la situation des écoles supérieures d'art et de la nécessité à repenser l'école.

« Repenser l'école » raisonne en substance avec les Pratiques du hacking où il est précisément question de « repenser l'art ».

² Rodolphe Durand et Jean-Philippe Vergne, *L'organisation pirate, Essai sur l'évolution du capitalisme*, Éditions Le Bord de l'eau, 2010

³ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien tome 1 : arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990

⁴ Jean-Claude Moineau, « Pour un catalogue critique des arts réputés illégitimes », *Contre l'art global, pour un art sans identité*, Paris, éditions ère, 2007

Le contexte social, politique et culturel de la recherche

La vidéo *Collateral murder* publiée en 2010 sur le site *Wikileaks* est un document classé « secret défense » par l'armée américaine et révèle un raid aérien de militaires américains sur des civils et reporters de l'agence *Reuters* à Bagdad en 2007.

Chelsea Manning a transmis la vidéo parmi plus de 700 000 documents à l'association *Wikileaks* et a été condamnée à 35 ans de prison par le gouvernement américain, peine récemment commuée par le président Obama.

Wikileaks, co-fondé en 2006 par John Young et dont le porte parole est Julian Assange, publie en ligne de « manière anonyme, non identifiable et sécurisé des documents témoignant d'une réalité sociale et politique qui nous serait cachée. » (source wikipedia)

Edward Snowden, qui travaillait pour le compte de la NSA (*National Security Agency*) en tant qu'administrateur réseau, a révélé en 2013 au journaliste Glenn Greenwald et à la documentariste Laura Poitras la surveillance de masse orchestrée par la NSA sous couvert d'acte terrorisme.

Les entreprises américaines telles que *Google*, *Facebook*, *Youtube*, *Microsoft*, *Yahoo*, *Skype*, *AOL* et *Apple*, pour ne citer que celles-ci, ont collaboré à cette surveillance en permettant des accès aux données des utilisateurs. De manière invisible, sans que nous le sachions, notre vie privée est surveillée par les gouvernements et les entreprises qui récoltent en sous-couche nos données pour les exploiter.

Face à cette surveillance globale, les hackers agissent anonymement en utilisant des logiciels comme *Tails* (*The Amnesic Incognito Live System*) dont le but est de préserver la vie privée et l'anonymat. Les hackers ont construit Internet, les hacktivistes (entre autres *Telecomix*, le *Chaos Computer Club*, les *Anonymous*) sont des collectifs aux contours flous. *Telecomix* se qualifie de « désorganisation », sans hiérarchie, sans plan d'action fixe, ni voix commune, militant pour un Internet libre et ouvert. Ils agissent dans l'ombre, anonymement, opacité primordiale à l'heure où l'on se dévoile sur Internet.

En marge de cette actualité, de nombreux événements se sont emparés de la « thématique » du hacking selon des orientations très différentes. Depuis janvier 2017, la Gaîté Lyrique a consacré tout un festival aux lanceurs d'alerte, en présentant notamment les œuvres du !Mediengruppe Bitnik, le Centre Pompidou inaugure une « Nuit de la piraterie » et, plus récemment encore, le « Hacking de l'Hôtel de Ville » a permis à plus de mille startups d'exposer leurs productions innovantes, à l'image des hackathons qui fleurissent dans les banques. Ces derniers exemples montrent à quel point le hacking est devenu un phénomène positif synonyme d'innovation, ce à quoi nous n'adhérons évidemment pas.

Du hacker au hacking

Né avec la connectivité numérique, **le hacking est la forme emblématique de notre époque.**

Depuis les origines des hackers, en 1959 au MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) au sein du *Tech Model Railroad Club*, le club technique de modèles réduits de chemins de fer, l'esprit des hackers n'a cessé d'irriguer la société avec les outils et les valeurs qu'ils ont créées, jusque dans le mouvement *Do it yourself* et les communautés des *Makers*.

Comme l'a démontré Steven Levy⁵, les hackers sont au fondement d'une mutation culturelle qui a essaimé bien au-delà de leurs propres communautés.

Dans *Un manifeste hacker*, Mckenzie Wark⁶ note que le hack ne relève pas uniquement des hackers qui manipulent le code informatique. Le hack désigne plus largement l'ouverture des vecteurs dans lesquels l'information est tenue en otage. Sans rentrer dans l'analyse de ce livre, Mckenzie Wark oppose la classe vectoriale, représentée autrefois par la bourgeoisie, propriétaire des moyens de production, à la classe des hackers, la classe des prolétaires aujourd'hui.

Bien que cette distinction soit discutable, nous rejoignons la position de Wark qui déplace la figure du hacker vers le hacking, c'est à dire comme un acte que nous serions en mesure de commettre, et donc la possibilité d'être nous-mêmes des hackers.

⁵ Steven Levy, *L'éthique des hackers*, Paris, Globe, 2013

⁶ Mckenzie Wark, *Un manifeste hacker*, Paris, Criticalsecret, 2006

L'IMPACT DU PROJET DANS LE CHAMP CONCERNÉ

Au bout de trois années de recherche, la notion de hacking, telle que nous l'aurons définie, essaiera dans les écoles supérieures d'art en France et dans le réseau de l'art.

Nous voulons également mettre au premier plan une certaine « créativité braconnière », selon le terme de Stephen Wright, et œuvrer pour la visibilité d'un art caché, selon des modes opératoires qui échappent aux stratégies habituelles de l'art.

Nous répondons enfin à la nécessité d'inscrire dans l'enseignement et la recherche un art engagé, préoccupé des contextes dans lesquels il a lieu, ouvrant d'autres possibles.

L'IMPACT DU PROJET SUR LES CONTENUS DE L'ENSEIGNEMENT ET LES CURSUS

À l'EESAB, notamment sur les sites de Quimper et de Rennes, les Pratiques du hacking irriguent depuis 2015 l'enseignement par l'intermédiaire de divers événements pédagogiques, notamment des workshops et des conférences. En décembre 2016, dans le cadre des cours de philosophie, une réflexion a par exemple été menée de pair avec Bastien Gallet en direction des étudiants de la phase projet autour de la notion de « commun » chez les hackers.

Les échanges avec les étudiants de l'ESADSE et de HEC Paris permettront de croiser les approches artistiques avec celles du design et de l'économie.

Enfin, nous expérimentons à travers les initiatives de Tamara Lang, pas tout à fait encore étudiante chercheuse, un rapport enseignant et étudiant renouvelé, qui n'est motivé par aucune des situations pédagogiques rencontrées jusqu'alors, mais par une attention mutuelle sur un temps donné pour un même sujet d'étude.

Sur la base de ces multiples expériences pédagogiques, l'EESAB souhaite à travers le programme de recherche « Pratiques du hacking » du cycle pédagogique « Pratiques numériques » affirmer un positionnement critique de l'art aux prises avec les réseaux et les nouvelles technologies.

LES MOYENS TECHNIQUES AFFECTÉS AU PROJET

- À l'EESAB, la recherche est coordonnée par Isabelle Kaiser, Cheffe de projet Recherche et International, qui assure le suivi administratif des Pratiques du hacking.
- Des ressources documentaires des bibliothèques de chaque site.
- Une résidence accueillant l'équipe de recherche en juillet/août 2018 à Briant en Bourgogne. Prise en charge des transports, du logement et des repas.
- Le LabFab (<http://www.labfab.fr/eesab/>) avec des outils et technologies spécifiques dont une imprimante 3D et du matériel de prototypage électronique.
- Des locaux de travail, salles de cours, salles dédiées aux séminaires, auditoriums équipés d'écrans et de systèmes de vidéoprojection, studios photos et vidéos, studio d'enregistrement sonore.
- Du matériel informatique : ordinateurs, logiciels de PAO, vidéo, son, publications Web et bureautique. Scanners et imprimantes.
- Matériel de prise de vues : appareils photos numériques et caméras HD.

LE CALENDRIER PREVISIONNEL:

NB : Nous articulons à cette partie « les valorisations des résultats » liées au programme, à la méthodologie et aux contributions des partenaires.

La ligne de recherche s'appuie sur les travaux en cours de ses membres, théoriciens et artistes, et se défend de créer des formes *ex-nihilo*, qui seraient déconnectées des préoccupations des pratiques en train de se faire. Ces pratiques empruntent déjà aux formes du hacking, mais se voient à leur tour mobilisées dans un projet commun qu'il nous semble important de structurer en fonction de ses enjeux.

Ainsi, le format de la ligne de recherche fait entièrement parti de la recherche et, outre diverses expériences artistiques et pédagogiques que nous projetons ces deux prochaines années, la recherche repose sur **un site Internet et trois temps forts**.

Site Internet

À partir de septembre 2017, le premier acte sera de créer un site Internet, à la fois outil et publication de la recherche, qui archivera et actualisera le travail de l'ensemble des actions menées du début jusqu'à la fin en septembre 2019.

Moyen et finalité, le site comprendra trois couches de lecture : le FRONT, le BACK et le DARK. Le FRONT sera la partie visible sur Internet, le BACK sera l'espace de travail et d'échange, seulement accessible aux membres, et le DARK sera un espace tiers, invisible, sauf à celui ou celle qui, à l'insu de tous, l'investira pour un temps.

Cette architecture est inspirée des activités de Fabrice Gallis qui, à partir d'une situation concrète comme la réunion des membres de la ligne, d'une opération banale comme arriver en retard, subir une avarie mécanique, soit un enchaînement de tuiles, obligent à réévaluer cette situation depuis les éléments qui ont fait défauts et de tailler à la hache tout ce qui était prévu pour ouvrir une brèche et reprogrammer ainsi d'autres inattendus.

Le site Internet sera l'espace commun de la recherche, l'endroit où l'on déposera les réflexions, comptes rendus et résultats, et où l'on favorisera les pensées hypertextuelles entre les mots, les sons et les formes.

Hors-formats

Nous voulons ponctuer la recherche de trois temps forts avec, entre autres, la complicité de l'EESAB site de Quimper, du Phakt à Rennes et de Khiasma aux Lilas. Nous avons proposé à chacun de ces lieux d'interroger ce que pourrait être un « hors-format » et de procéder ainsi à des retournements. Le premier temps commencera en octobre 2017 à l'EESAB site de Quimper où il s'agira de coordonner deux événements : le workshop inter-écoles des étudiants en art conduit par Tamara Lang et trois jours de débats et d'interventions à l'initiative des équipes pédagogique et technique qui constituent l'école. Ces trois temps seront également l'occasion d'inviter des intervenants extérieurs et de nourrir Les Pratiques du hacking de leurs apports complémentaires.

Les partenaires

Depuis 2016, à travers diverses actions, nous avons engagé trois partenariats avec KHIASMA aux Lilas, le PHAKT à Rennes et PRACTICES IN REMOVE à Paris. Par l'intermédiaire de PRACTICES IN REMOVE, nous avons sollicité les étudiants et l'Espace d'art contemporain HEC de Paris avec lesquels les étudiants de l'EESAB travailleront en avril 2018.

D'autre part, nous avons créé des liens inter-sites au sein de l'EESAB : le site de Quimper avec Karine Lebrun, le site de Lorient avec Julie Morel, et le site de Rennes avec John Lejeune, directeur du LabFab, tous trois membres de la ligne de recherche.

Enfin, dès octobre 2017, débute un autre partenariat avec l'École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne (ESADSE) via le laboratoire du Random(lab) dirigé par David-Olivier Lartigaud.

Ce partenariat consistera à inviter David-Olivier Lartigaud et Jérémie Nuel, professeurs à l'ESADSE, ainsi que deux étudiants au premier temps fort des Pratiques du hacking, en échange

de quoi, deux membres de la ligne de recherche accompagnés d'étudiants de l'EESAB participeront dans le courant du premier trimestre 2017 à ELIF, un séminaire et workshop commun organisé par l'ESADSE et l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Lyon, qui aura pour titre et sujet « Cyber punk / Cypher punk ». Suite à ces événements, nous poursuivrons nos échanges jusqu'en 2019 en impliquant notamment les recherches des étudiants des deux écoles.

Workshops, séminaires, résidence, voyage et rencontres du LabFab

Les Pratiques du hacking s'appuient aussi sur un intense programme de rencontres et workshops impliquant fortement les étudiants dans la recherche.

Septembre 2017

Début de réalisation du Site Internet.

Octobre 2017

Premier temps fort « hors-format » à l'EESAB site de Quimper.

Workshop inter-écoles « le(s) sens de la formation ».

ELIF « Cyber punk / Cypher punk » à l'ESADSE.

Novembre 2017

Première rencontre du LabFab à l'EESAB site de Rennes. Ouvert au public.

Décembre 2017

Mise en ligne du site Internet.

Séminaire des membres de la ligne de recherche.

Janvier 2018

Workshop de Pierre Akrich à l'EESAB site de Quimper.

Février 2018

Deuxième rencontre du LabFab à l'EESAB site de Rennes. Ouvert au public.

Mars 2018

Séminaire des membres de la ligne de recherche.

Workshop de Fabrice Gallis et John Lejeune « Labfab de l'obsolescence » à l'EESAB site de Rennes.

Avril 2018

Workshop PRACTICES IN REMOVE à l'Espace d'art contemporain HEC à Paris.

Mai 2018

Voyage en Islande de Karine Lebrun et Julie Morel. Rencontre avec le Parti Pirate.

Projet dont le financement est en marge de ce dossier et sollicité auprès de la Région Bretagne dans le cadre d'une bourse des « [...] projets artistiques et culturels qui visent à renouveler les modalités de la rencontre entre artistes et habitants d'un territoire. »

> http://www.bretagne.bzh/jcms/l_22005/fr/equipes-artistiques-demarches-artistiques-et-culturelles

Juillet/Août 2018

Résidence des membres de la ligne de recherche à Briant en Bourgogne dans le cadre des résidences d'Incident.net et de la DRAC Bourgogne. (<http://incident.net/res/>)

Octobre 2018

Deuxième temps fort « hors-format » au Phakt à Rennes. Ouvert au public.

Novembre 2018

Workshop de Jan Middelbos « Boîte à outils tactiques » à l'EESAB site de Quimper.

Troisième rencontre du LabFab à l'EESAB site de Rennes. Ouvert au public.

Décembre 2018

Séminaire des membres de la ligne de recherche.

Février 2019

Quatrième rencontre du LabFab à l'EESAB site de Rennes. Ouvert au public.

Mai 2019

Troisième temps fort « hors-format » à Khiasma aux Lilas.

L'EQUIPE:

Les Pratiques du hacking sont composées de sept personnes, artistes, philosophe et ingénieur, alliant des compétences en sociologie, esthétique, philosophie, histoire, littérature, programmation, graphisme, électronique et mécanique. Tamara Lang, étudiante en deuxième année à l'EESAB site de Quimper, accompagne de près la recherche qu'elle nourrit de ses réflexions et initiatives.

Pierre Akrich est artiste.

Sa pratique s'inscrit dans un jeu d'adresse et d'esquive des règles qui supprime ou modifie les données contenues dans un système de valeurs, ou bien procède à un retournement, une altération, voire à l'échange du fonctionnement de ce système de valeurs. Il relie plusieurs réseaux, tente des connexions a priori déconnectées selon un protocole de tunnel.

Ainsi, en 2015, il rentre en contact avec des personnes issues de la communauté gitane, repeint leur voiture en échange d'un coq de combat. En 2016, à Shanghai, il négocie avec le riche propriétaire d'une voiture Maserati pour qu'il l'autorise à siphonner son réservoir d'essence redéfinissant ainsi la valeur d'un litre d'essence ayant été en contact avec une voiture de luxe. Aujourd'hui, il établit une nouvelle connexion en récoltant les dettes de personnes en difficulté financière afin de présenter ces documents comme des œuvres d'art et trouver ainsi des acquéreurs-collectionneurs susceptibles d'acheter et donc de régler ces dettes.

Dans le cadre du programme de recherche, il réalisera en janvier 2018 un workshop avec les étudiants de l'EESAB site de Quimper et un compte rendu écrit et vidéo fera état de l'avancée de ses différentes recherches et expériences.

Fabrice Gallis est artiste et membre du Laboratoire des hypothèses.

> <http://laboratoiredeshypotheses.info>. Il développe son activité en interprétant l'espace sous forme de programmes et dispense ici et là des formations à la programmation, convaincu de la nécessité de ces connaissances techniques dans la perception du monde. Les formes qu'il produit sont souvent fuyantes, parfois manquées, toujours en devenir.

Fabrice Gallis a participé à la journée d'étude inaugurale des Pratiques du hacking et a mené en 2016 un workshop à l'EESAB site de Quimper qui consistait avec un groupe d'étudiants complices à hacker l'école. Comme à son habitude, seuls des rumeurs et des faux-semblants ont été rapportés de cette expérience.

En collaboration avec John Lejeune, il expérimentera un LabFab de l'obsolescence où il sera question d'usures mesurées, techniques reprises de l'industrie par rétro-ingénierie (*reverse engineering*) en vue de la constitution d'un éventail d'outils applicables dans des situations classiques de travail.

Tamara Lang est étudiante.

Parallèlement à ses études à l'EESAB site de Quimper, Tamara est également inscrite en « Sciences Humaines et Sociales » à l'Université de Rennes 2 et initie dans ce cadre une recherche sur « L'enseignement artistique et les classes éphémères/écoles temporaires en arts ». Elle organisera notamment le prochain workshop inter-écoles des étudiants en art qui aura lieu à l'EESAB site de Quimper en octobre 2017.

Karine Lebrun est artiste et enseignante « Internet, numérique et documents » à l'EESAB site de Quimper depuis 2006. Elle coordonne le présent programme de recherche.

Son dernier projet intitulé *La Bibliothèque mondiale* collecte les livres préférés de par le monde en posant la question *What is your favorite book ?* Des livres qui dressent le portrait d'une société, objets prétextes à la complexité des individus et des histoires qui la composent.

Plusieurs résidences ont ponctué le projet qui revêt selon le contexte diverses formes.

Après avoir écrit et lu les portraits de « C. » et « Mike Brown », elle poursuivra l'écriture d'une série déterminée par des vies aux prises avec les faits et détails de notre époque. Prochainement, elle lira le portrait anonyme de « X » au public du Bon Accueil à Rennes. Son travail est traversé par les notions d'usage, de conversation, d'épiphyte et de hacking qu'elle active dans chaque nouvelle proposition. Le hacking est l'objet de ses dernières recherches et motivera notamment la rencontre du Parti pirate islandais en mai 2018 en collaboration avec Julie Morel.

John Lejeune est ingénieur et directeur du LabFab (Laboratoire de Fabrication numérique) EESAB à Rennes, ouvert aux étudiants et au public.

Outre ses capacités en électronique et en divers langages de programmation, il organisera à Rennes quatre rencontres avec des acteurs des communautés hackers et makers dont Mitch Altman (https://en.wikipedia.org/wiki/Mitch_Altman), Vaibhav Chhabra (<http://makersasylum.com/>), Jérémie Zimmermann (https://fr.wikipedia.org/wiki/J%C3%A9r%C3%A9my_Zimmermann) et Josh Bailey créateur de CHIME RED, ou comment faire d'une bobine tesla un véritable instrument de synthèse audio (<https://vimeo.com/123003833>).

Il contribuera au LabFab de l'obsolescence initié par Fabrice Gallis.

Jan Middelbos est artiste, ouvrier-technicien de plateau et doctorant en esthétique d'une thèse intitulée « Les représentations du monde du travail à l'époque du travail immatériel » sous la direction de Leszek Brogowski, professeur en esthétique (département arts plastiques) à l'Université de Rennes 2.

Parallèlement à ses études d'art et de sociologie, et comme de nombreux étudiants, il a commencé à travailler et à enchaîner les petits boulots. Ses premiers détournements ont eu lieu dans différents contextes de travail où il a cherché à construire l'espace d'une production artistique, documentaire, sociologique et politique. Il y a pratiqué l'escamotage, la perruque, le sabotage, la grève, le recyclage, l'archivage, l'enregistrement et ce qu'il a appelé par la suite des « enquêtes artistiques participatives ». Des enquêtes qui, en s'appuyant sur les pratiques de détournement et de déviance, interrogent la représentation du monde du travail de l'intérieur même du processus de travail.

Dans le cadre des Pratiques du hacking, il poursuivra le travail engagé lors de la journée d'étude du 1er octobre 2015, puis lors du workshop en février 2017 intitulé « les arts tactiques aux prises avec le quotidien ». Il constituera, notamment avec les étudiants de l'EESAB site de Quimper, une « Boîte à outils tactiques » afin de travailler à un projet éditorial à la façon des Samizdats, ces journaux publiés et diffusés en catimini.

Julie Morel

Julie Morel est artiste et enseigne à l'EESAB site de Lorient et ponctuellement à Sciences Po Paris. Elle a précédemment conçu et développé les lignes de recherche « De l'auto-archivage immédiat comme œuvre » et « Géographies variables » (Direction Générale de la Création Artistique du Ministère de la Culture et de la Communication). Elle est actuellement lauréate de la bourse Fulbright « Scholar in residence » et enseigne à la Loyola University de la Nouvelle-Orléans.

Sa pratique est transversale et ses recherches plastiques et graphiques, souvent liées à l'histoire de l'art conceptuel, sont dirigées vers la textualité : le texte en tant qu'il est écrit.

Elle effectue des résidences et projets en territoires limites (Mission scientifique sur l'île inhabitée de Clipperton (Pacifique Sud), projet de résidence en haute altitude dans le Langtang (Himalaya) dont elle a tiré le livre *Hello World, bonjour Bazaar* (Édition du centre d'art de la Maison populaire), création d'un blog pour le projet de Laurent Tixador *Dans le bosquet...*

Ses dernières recherches sont orientées vers des mouvements citoyens comme le *Community Right Movement*, qui établit de nouveaux droits et dus, à la fois pour les citoyens et la nature, au détriment des systèmes qui les contrôlent, notamment les systèmes économiques des entreprises qui portent atteintes à ces deux acteurs de la vie globale et locale. Ou encore, le mouvement *Take them down Nola*, qui déplace, déboulonne ou remplace les monuments racistes sudistes à la Nouvelle-Orléans. Enfin, ses préoccupations rejoignent des initiatives comme les célébrations du carnaval et de mardi-gras (parades satiriques de *Krewe du Vieux* et participation à l'*Intergalactic Krewe of Chewbacchus*), qui mobilisent la plus grande partie des habitants de la ville pendant plus de quatre mois de l'année, littéralement un court-circuitage de la vie quotidienne et de la logique d'efficacité et de quête de réussite du reste des États-Unis.

Pour compléter les contours de ce territoire dont résultera des formes plastiques, elle rencontrera avec Karine Lebrun les membres du Parti pirate islandais, lors d'un voyage prévu en mai 2018.

> <http://julie.incident.net>

Stephen Wright enseigne la pratique de la théorie à l'École Européenne Supérieure de l'Image (Angoulême / Poitiers), où il est professeur référent dans le programme de recherche « Documents et art contemporain ». Ses propres recherches portent notamment sur les pratiques artistiques à l'échelle 1:1, interrogeant les conditions de possibilité et d'usage d'un art sans œuvre, sans artiste et sans spectateur, c'est-à-dire d'un art qui se soustrait délibérément à l'horizon d'événements. En 2013, il a publié *Toward a Lexicon of Usership*, une sorte de « lexique des usages », s'efforçant de repenser le vocabulaire et les institutions conceptuels hérités de la modernité, à la lumière du tournant usologique des dix dernières années.

À partir des pratiques de braconnage, du hacking ancestral aux braconnages du présent, et parallèlement au séminaire « *Aesthetics and Politics of Usership* » qu'il donne cette année à CalArts en Californie, Stephen Wright cherchera à s'immiscer dans l'aventure de l'exploration spatiale et à hacker la conquête de la Voie Lactée en passe d'être exploitée par les patrons les plus puissants du capitalisme mondial : Larry Page (Google), Jeff Bezos (Amazon), Jeff Garzik (Bitcoin), Robert Bigelow (Budget), et Elon Musk (Paypal, Tesla Motors, SpaceX).

LES REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES :

- Etienne de Banville, *L'usine en douce. Le travail en perruque*, Paris, L'Harmattan, 2001
- Walter Benjamin, « La vie des étudiants », in *Oeuvres I*, Gallimard, coll. Folio essais, 2000
- Luc Boltanski et Ève Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 1999
- Michel de Certeau, *L'invention du quotidien tome 1 : arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990
- Yves Citton, *L'économie de l'attention. Nouvel horizon du capitalisme?*, Paris, La Découverte, 2014
- Carl von Clausewitz, *De la guerre*, Paris, Flammarion, 2014
- Gabriella Coleman, *Anonymous. Hacker, activiste, faussaire, mouchard, lanceur d'alerte*, Lux, 2016
- Philippe Descamps, « Des pirates à l'assaut de l'Islande - Une sortie de crise audacieuse », *Le Monde Diplomatique*, oct. 2016
- John Dewey, *L'art comme expérience*, Folio Essais, Gallimard, 2010
- Thierry de Duve, *Faire école (ou la refaire ?)*, Les presses du réel, 2008
- Marcel Durand, *Grain de sable sous le capot. Résistance et contre-culture ouvrière : les chaînes de montage de Peugeot (1972-2003)*, Marseille, Agone, 2006
- Rodolphe Durand, Jean-Philippe Vergne, *L'organisation pirate. Essai sur l'évolution du capitalisme*, Éditions Le Bord de l'eau, 2010
- Jean-Baptiste Farkas, *Des modes d'emploi et des passages à l'acte*, MIX, 2010
- Paul Feyerabend, *Contre la méthode, esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*, Seuil Points Science, 1988
- Alice Gaillard, *Les Diggers. Révolution et contre-culture à San Francisco (1966-1968)*, L'échappée, 2009
- Alfred Gell, *L'art et ses agents. Une théorie anthropologique*, Les presses du réel, 2009
- André Gunthert, *L'image partagée. La photographie numérique*, Paris, Textuel, 2015
- Eric Hazan, *La dynamique de la révolte, sur des insurrections passées et d'autres à venir*, La Fabrique, 2015
- Pekka Himanen, *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Exils, 2001
- Robert Kosmann, *Le travail en "perruque" : entre résistance et régulations*, Histoire et sociétés, N°17, 1^{er} trimestre, 2006
- Geoffroy de Lagasnerie, *L'art de la révolte. Snowden, Assange, Manning*, Paris, Fayard, 2015
- F. Latrive et O. Blondeau (dir.), *Libres enfants du savoir numérique : une anthologie du « libre »*, éditions de L'éclat, 2000
- Steven Levy, *L'éthique des hackers*, Paris, Globe, 2013
- Nicolas Maigret & Maria Roszkowska, *The Pirate Book*, Aksioma.org, 2015
- Nicolas Machiavel, *L'art de la guerre*, Paris, Perrin, « Tempus », 2011
- Jean-Claude Moineau, *Retour du futur, L'art à contre-courant*, Paris, éditions ère, 2010
- Christian Morel, *Les décisions absurdes I&II, sociologie des erreurs radicales et persistantes*, Folio Essais, 2013
- Pascal Nicolas-Le Strat, *Mutations des activités artistiques et intellectuelles*, Paris, L'Harmattan, Collection Logiques sociales, 2000
- Laura Poitras, *Citizenfour*, 2014 (DVD)
- Jacques Rancière, *La nuit des prolétaires. Archives du rêve ouvrier*, Hachette littératures, Fayard, Paris, 1981
- Marcus Rediker et Peter Linebaugh, *L'hydre aux mille têtes. L'histoire cachée de l'atlantique révolutionnaire*, Éditions Amsterdam, 2009
- Dan Schiller, « Géopolitique de l'espionnage - Les ramifications de l'affaire Snowden », *Le Monde Diplomatique*, nov. 2014
- Edward P. Thompson, *La guerre des forêts, luttes sociales dans l'Angleterre du XVIII^e siècle*, Paris, La découverte, 2014
- Sun Tzu, *L'art de la guerre*, Paris, Flammarion, 2008
- McKenzie Wark, *Un manifeste hacker*, Paris, Criticalsecret, 2006
- Stephen Wright, *Toward a Lexicon of Usership*, Eindhoven : Van Abbemuseum, 2013

ANNEXES:

Lettres d'intérêts / Khiasma / PHAKT / PRACTICES IN REMOVE

Convention-cadre de partenariat / PRACTICES IN REMOVE

Texte « C. » - Karine Lebrun

Texte publié dans « L'expérience du récit » 4 - Publication de l'EESAB site de Lorient - Collection dirigée par Yannick Liron, et publié à nouveau aux éditions « Brouillon général » par François Deck.

Le Bon, la brute et le hacker

Intervention de Jean-Baptiste Farkas à la journée d'étude le 1er octobre 2015.

Black Code Session # 3

La Black Code Session a eu lieu en novembre 2016 à l'EESAB et au Phakt à Rennes.

Les arts tactiques aux prises avec le quotidien

Rubalise dans les rues de Quimper et affiche pédagogico tactique de *Seed bombs*.

Exemples d'interventions réalisées dans le cadre du workshop de Jan Middelbos en février 2017.

KHIASMA

15 rue Chassagnolle 93260 Les Lilas
www.khiasma.net
00 33 (0)1 43 60 69 72

Aux Lilas, le 14 Mars 2017

Madame, Monsieur

En tant que directeur de l'Espace Khiasma, centre d'arts visuels et de littérature contemporaine basé aux Lilas, souhaite par la présente confirmer notre participation au programme *Pratique du hacking* porté par l'enseignante Karine Lebrun au sein l'EESAB sur la période 2017-2019.

Cette contribution fait suite à une première collaboration fructueuse dans le cadre de l'accueil à Rennes en novembre 2016 de la troisième *Black Code Sessions*, projections et workshop autour du travail de l'artiste visuel Louis Henderson qui introduisait déjà une réflexion élargie sur l'idée de « hacker » le code en reliant l'histoire - le code Noir - à l'émergence d'une nouvelle gouvernance algorithmique.

Je me réjouis que l'Espace Khiasma puisse accueillir l'un des temps forts de ce programme qui résonne avec nombre de nos préoccupations.
En espérant vivement qu'il bénéficiera d'un soutien du Ministère qui lui donnera sa pleine mesure.

Veuillez agréer l'expression de ma plus grande considération.

Olivier Marboeuf, directeur de Khiasma





• CENTRE CULTUREL COLOMBIER

5, place des colombes - 35000 RENNES
T - 02 99 65 19 70 - contact@phakt.fr

Mme Karine LEBRUN
Ecole Européenne Supérieure d'Art de Bretagne
Ligne de recherche - Pratiques du Hacking

8, esplanade François Mitterand
29000 QUIMPER

Rennes, le 10 mars 2017

Madame,

Je reviens vers vous à l'issue de la BLACK CODE SESSION que nous avons co-produite au mois de Novembre dernier.

Cet espace de travail - format workshop sur une journée puis présentation publique correspond bien à nos modes opératoires.

Convoquer différentes personnes et personnalités de tous ordres, de tous statuts autour d'une œuvre pour les amener à échanger tout en contribuant par leurs apports à faire évoluer cette œuvre initiale m'apparaît un processus tout à fait pertinent.

C'est, au regard de l'intitulé de la ligne de recherche une forme de « POSITIVE HACKING. » pour lequel Louis Henderson s'est prêté avec complicité. Son film BLACK CODE / CODE NOIR a ainsi permis à chacun, en réaction, de présenter des références, des éléments d'histoire, des œuvres de tous formats, des processus de recherche et de création qui, dans leur singularité engagent un rapport, tant au film qu'au collectif, susceptible de nourrir et de faire évoluer ce film.

De même, la présentation au public déplace le statut des invités, amenés à témoigner de leurs apports dans une orchestration collective.

Ces dispositifs partagés, ouverts et « hors-formats » d'exposition ou purement performatifs, sont au cœur de nos préoccupations par l'espace de co-création, d'engagement individuel et collectif, de restitution qu'ils proposent.

Ainsi, le PHAKT confirme son engagement pour réfléchir avec les partenaires à une continuité de ce projet dans un format singulier encore à définir, un espace de co-production pertinent, pour poursuivre la recherche et poser en actes les hypothèses artistiques, esthétiques, historiques et sociales qu'elle produira.

Bien cordialement,

Jean Jacques LE ROUX, Directeur



• PHAKT (α Columbae) est l'étoile la plus brillante de la constellation de la Colombe.

De : Jean-Baptiste Farkas
jeanbaptistefarkas@gmail.com

PRACTICES IN REMOVE

262 rue Saint-Honoré

75001 PARIS

Skype: practicesinremove

practicesinremove@gmail.com

<http://practicesinremove.org/>

Paris, le 1^{er} mars 2017

LETTRE D'INTÉRÊT

PARTENARIAT

PRATICES IN REMOVE & PRATIQUES DU HACKING / EESAB

PÉRIODE 2017-2019

En qualité de Président de l'association PRACTICES IN REMOVE fondée en 2015 à Paris, je souhaite par ce courrier attirer l'attention sur l'intérêt qu'il y a à concevoir selon nous un partenariat engageant, pour une durée de deux ans, la plateforme de recherche PRACTICES IN REMOVE et la ligne de recherche PRATIQUES DU HACKING de l'EESAB, site de Quimper, créée en 2015 par Karine Lebrun, deux structures pédagogiques inédites à vocation expérimentale.

Arguments

Nous sommes convaincus de l'intérêt de ce partenariat dont chacune des deux structures tirera bénéfice sur le moyen terme pour les raisons suivantes :

D'abord parce que les terrains d'exploration et les buts recherchés par celles-ci ont beaucoup à s'apporter en tant qu'elles sont complémentaires : la mise ensemble des gestes fondamentaux que sont le Hack et la soustraction nous permettra de mettre au travail – sur un plan théorique mais aussi et surtout pratique – des aspects de nos recherches respectives qui n'auraient pu s'éclairer sans ce partenariat.

En second lieu parce que les deux structures, qui partagent le projet d'accompagner les étudiants et chercheurs avec lesquels elles sont en contact ou dont elles ont la charge dans le développement de pratiques artistiques hors normes, pourront s'apporter de nouvelles compétences. Compétences en lien avec leurs champs d'expertise respectifs.

C'est le projet de fond commun à PRATIQUES DU HACKING et à PRACTICES IN REMOVE, enfin, qui se trouvera renforcé par ce partenariat : celui qui consiste à trouver les moyens,

sur le plan pédagogique et de façon expérimentale, à faire évoluer la pratique de l'art et la figure de l'artiste de façon durable.

Jean-Baptiste Farkas
Président de PRACTICES IN REMOVE :

farkas

PRACTICES IN
REMOVE

EESAB

CONVENTION-CADRE DE PARTENARIAT

Entre : L'Ecole Européenne Supérieure d'Art de Bretagne (EESAB)-site de Quimper, établissement agréé par le Ministère de la Culture et de la Communication. Une ligne de recherche "Pratiques du Hacking" a été initiée dans le contexte du cycle pédagogique "Pratiques numériques" de l'EESAB et est représentée par Karine Lebrun.

L'EESAB est représentée par Danièle Yvergniaux, en qualité de directrice générale.

Et : PRACTICES IN REMOVE

Plateforme de recherche. Statut social : association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 et le décret du 16 août 1901, à but non lucratif, déclarée à la Préfecture sous le numéro d'annonce 1558 – page 2870, 75 – Département de Paris, parution au J.O. le samedi 13 juin 2015. SIRET N° : 812 202 323 000 18

Le siège de l'association est situé au 262, rue Saint-Honoré 75001 PARIS.

L'association est représentée par Jean-Baptiste Farkas, son président.

ci-après dénommés "les partenaires"

Préambule

"PRATIQUES DU HACKING" est une ligne de recherche ouverte par Karine Lebrun à l'EESAB en 2016 dans le contexte du cycle "Pratiques numériques". Elle s'inscrit dans la continuité d'observation des usages et des incidences du numérique sur les pratiques artistiques. Les enjeux de cette recherche sont politiques, culturels et artistiques. Dans le contexte actuel de surveillance globale orchestrée par les états et les entreprises américaines, entre autres, Google, Facebook, Youtube, Microsoft, Yahoo, Skype, AOL et Apple, des individus, seuls ou en collectifs, inventent de nouvelles formes de contestation en s'appuyant sur les réseaux Internet et des logiciels de cryptographie préservant leur anonymat.

La ligne de recherche « Pratiques du hacking » propose d'étudier la figure du hacker, figure ambiguë de notre contemporanéité et, à partir d'elle, toute une constellation d'autres figures pratiquant le hack comme geste critique et d'opposition, geste beaucoup plus vaste que celui qu'on attribue généralement au-dit « pirate informatique ».

Au centre de la recherche, la figure de l'artiste offre des proximités troublantes avec celle du hacker. Ce rapprochement met en lumière des pratiques artistiques peu visibles, voire invisibles, refusant de se conformer aux attentes de l'institution artistique dont les modes

d'apparition de l'art semblent définitivement coupés d'une société transformée de toute part par le numérique.

PRACTICES IN REMOVE est un lieu de recherche — une plateforme — dont la finalité consiste à étudier et à pratiquer la notion de moins à l'ère de la saturation dans toutes sortes de contextes et de répertoires. La plateforme encourage au passage à l'acte, à l'oralité et défend les pratiques artistiques intégralement immatérielles. PRACTICES IN REMOVE allie pratique et théorie.

Depuis une analyse du « trop de tout » à l'œuvre dans notre société, PRACTICES IN REMOVE pratique des verbes comme alléger, ôter, retirer, dégager, débarrasser, annuler, diluer, affadir, amoindrir, ralentir, retarder, ajourner. Idées, projets et questionnements, ou encore situations construites, générées « au-dessous de zéro ».

Pour investiguer, PRACTICES IN REMOVE se dédie à trois territoires qui croisent de nombreux champs de recherche et d'activité : Activisme, Arts, Architecture, Littérature, Design, Économie, Sciences humaines, Sciences sociales, Musique, Politique, Terminologie.

« OPÉRATIONS DE PEU » : Des micro-actions congrues perpétrées dans le contexte d'un monde écrasant, industrie culturelle ou monde du travail, plein de trop de tout.

« PÉDAGOGIES DE PEU » : Des sessions pédagogiques articulées autour du moins organisées en ateliers pratiques-théoriques.

« LE MOINS EN THÉORIE » : Une archive vivante dédiée au moins, régulièrement activée et stimulée par des artistes, penseurs, professeurs et conférenciers pertinents.

PRACTICES IN REMOVE génère des conditions alternatives, bougées, décalées, voire hors normes en recourant à la soustraction comme outil théorique, pédagogique et mode opératoire. L'objectif est de rendre chacun plus réactif aux effets nocifs de la saturation.

Il a été convenu ce qui suit :

ARTICLE 1 : Axes du partenariat

Les partenaires décident de se donner les moyens d'une **action culturelle coordonnée et programmée**, définie annuellement par référence aux dispositions de la présente convention.

Les deux axes du partenariat sont les suivants :

- L'affermissement de recherches artistiques expérimentales croisant les notions de Hacking (comme geste critique et d'opposition) et de Soustraction et aboutissant à des passages à l'acte ;
- L'organisation de workshops, de séminaires appliqués et de rencontres.

2 JBF.

Des annexes à la présente convention préciseront au coup par coup, si besoin, les modalités pratiques de mise en œuvre de ces activités (calendrier, contenus, moyens humains, matériels et financiers).

ARTICLE 2 : Engagement réciproque des partenaires:

Les partenaires s'engagent :

- 1/ à apporter les meilleurs soins aux suivi des différentes étapes concernant l'exécution de la présente convention ;
- 2/ à s'informer mutuellement et régulièrement de l'avancement des projets ;
- 3/ à réaliser une évaluation annuelle des actions développées au titre de la présente convention ;
- 4/ en matière de communication, à ce que tout support et toute action de promotion d'information fassent l'objet d'une concertation préalable.

ARTICLE 3 : Durée du partenariat :

Le partenariat est valable pour une durée de deux ans à compter de la signature de la présente convention. Il pourra être renouvelé après accord écrit des deux parties.

ARTICLE 4 : Résiliation de la convention:

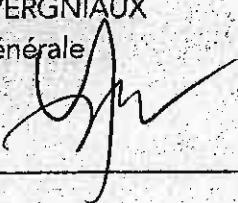
Les partenaires peuvent s'accorder pour dénoncer la convention. La présente convention ne pourra être résiliée à l'initiative d'une des parties que sous la réserve d'un préavis de deux mois.

ARTICLE 5 : Litiges:

Tout litige découlant de l'interprétation et de l'application de cette convention relève de la compétence du tribunal de Rennes, après épuisement des recours amiables.

Établi en deux exemplaires

Le **30 MARS 2017**

EESAB	PRACTICES IN REMOVE
DANIELE YVERGNAUX Directrice générale 	JEAN-BAPTISTE FARKAS Président de l'association 

100% Dark Oil

C.

Ça fait 20 ans, là je suis en mode invisible. C. dit invisible en anglais. C. répète, clean profile. Nous buvons installés à la table d'un café. C. parle du passé.

Nineteen Eighty-One

À treize ans, j'ai commencé à programmer en BASIC¹ avec mon premier ordinateur Zx81 processeur zilog Z80A². Tout le monde voulait des mobs à l'époque, moi j'ai eu un ordi. Après, j'ai eu un Commodore³ puis un Atari 1040⁴ avec lequel on jouait de la musique en MIDI. J'étais dans les clubs informatiques, on crackait juste des jeux, on ne peut pas appeler ça du hacking.

Plus tard, au lycée, on programmait des PB15 avec un langage objet⁵. Le Turbo Pascal⁶ est plus intéressant que le BASIC, interprétable et lent, alors que le Python⁷, qui vient des Monty Python, est un langage simple.

À côté, je bricolais des émetteurs pour les radios libres, je flashais les ROMs⁸ des calculatrices, c'est-à-dire que je modifiais leurs micro-systèmes, je mettais des micros dans le congélo, ça ne plaisait pas trop. Après un Bac E, j'ai fait math sup techno. J'ai décroché au bout d'un an.

C#HasH%4

C'est un vieux pseudo, un nickname⁹ d'IRC¹⁰. Pas d'action ou de revendication comme les hackers mégalos qui prennent des noms de romans. Je fais partie de ceux qui sont dans l'ombre. À partir du moment où l'on passe dans l'hacktivisme, on cloisonne tout. Je gagne rien avec du hack. Le but est de jouer, le moteur reste le jeu animé par un esprit libertaire. Quand tu hackes, la règle de base est OHM, observe hack and make¹¹. Tu envoies une requête, tu observes, tu attends des semaines. La plupart du temps, le système en face est du Windows, du DOS¹², une faiblesse de Windows, une coquetterie de Gates.

J'ai commencé à fréquenter les free parties dans les années 90 au moment des Spiral Tribe. Avec le Do it yourself, les free parties étaient une grosse révolution, un hors système complet, tu te démerdes. D'un côté, j'étais attiré par la musique électro, je suis branché Deep ou Fly, mais je n'avais pas une vie de traveller, je fournissais de l'infrastructure au niveau machine. On s'occupait aussi des Beige Box¹³ en haut des poteaux téléphoniques pour y brancher des répondeurs avec un magnéto. Les gens appelaient le numéro de la Beige Box et savaient où les raves avaient lieu. Puis, j'ai arrêté les free. Moi c'était l'informatique, eux les DJ.

Kill your MAC¹⁴

Tu vas chez Yahoo, tu t'introduis sur le serveur, tu fais sauter tous les niveaux et tu envoies la liste des mots de passe pour montrer que le système est waste¹⁵.

Les crackers portent atteinte au code source d'un logiciel mais le but, à 98%, est de pénétrer une machine. Tu regardes un DIVX, tu joues avec la vie.

Ils peuvent cracker ton compte bancaire, ta machine peut devenir un zombie¹⁶. D'abord, tu flingues l'adresse MAC, tu as une entrée royale que l'utilisateur ne peut pas détecter. Tu ouvres un port avec un microserveur en Python, la machine est infectée, tu la scannes, tu dégages ta ROM, tu flashes et tu la mets en adresse MAC façon broadcast. C'est pas mon rayon.

Je suis un cypher, mon domaine de prédilection est la crypranalyse¹⁷. Les crackers introduisent du code et modifient des logiciels, les mappers font des repérages et créent des botnets¹⁸. Moi, je récupère l'info cryptée et je casse le code, mais je ne vois pas monter une massive attack en brutale force¹⁹. Maintenant, je suis un backidea, je ne suis plus hacktiviste mais consultant. Je ne suis plus impliqué dans quoi que ce soit. Il y en a beaucoup dans le milieu qui se mettent en stand-by. On décroche tous les uns après les autres.

CCC²⁰

Le CCC n'est qu'une partie des autres collectifs auxquels j'ai participé. C'est un space. Autrement dit, un endroit où tu peux éditer de l'information, un outil de communication avec une logique ultralibertaire. On était une centaine dans les années 90, on est 3600 aujourd'hui. Jusqu'en 99, j'ai surtout fait de l'intrusion.

Tu rentres, tu sors, sans laisser de traces. On faisait très white, j'ai énormément appris. Pendant dix ans, on a créé des contacts en IRC, puis on s'est rencontrés.

Le premier camp en 99 a été violent, les gens n'ont pas de visage sur Internet, ça fusionne, c'est une vraie communauté par la pensée, mais les idées fondamentales naissent des rencontres physiques. Les camps durent

une semaine sur un terrain, en autarcie, c'est du camping avec des séminaires et des conférences 24 heures sur 24.

Je n'ai pas de vie de famille. C'est trop prenant.

Malgré que je sois relié aux autres, c'est solitaire. Quand tu es sur un réseau, tu dois être à 100%, tu ne peux pas être dérange.

IRC

C'est un salon de discussion. On échange sur des serveurs que l'on connaît, à 10 puissance 18 fois les niveaux bancaires. Il faut théoriquement 400 milliards d'années pour casser ces codes. Les nouveaux venus sont mis à l'épreuve, il va falloir qu'ils connaissent des choses qu'ils n'ont pas apprises à polytechnique.

Ceux qui viennent sans que l'on sache pourquoi et qui demandent comment cracker tel ou tel logiciel, on lock en F8 — Google is your friend — ça arrive souvent. Je me connecte à partir de 22h, j'aime bien la nuit pour le silence, l'esprit est plus open. Une fois qu'on est dedans, la discussion est ouverte sur pas mal d'actualités geek, c'est plutôt technique. Une problématique peut durer plusieurs mois, on échange du code mais on travaille sur des projets communs aussi. Plus tu donnes, plus tu reçois. Ceux qui retiennent l'info sont éjectés.

Dans les années 90, on parlait en leet²¹, la totalité de la conversation était chiffrée.

Maintenant, ce n'est plus exactement du leet, le langage et le code sont mêlés, tu codes et tu tagues pour discuter. Il y a des IRC plus tendus, plutôt black. Si tu ne parles pas comme eux, tu te fais traiter comme un chien. Beaucoup sont russes et d'ex-Yugoslavie, ils produisent du malware, des cracks, ils foutent la merde. La seule

accroche est les jeux vidéos. Je joue quasiment plus mais Warcraft m'a beaucoup occupé. Il y a pas mal de no life qui sont dessus. J'en connais des no life, ils commandent tout sur Internet. J'ai un ami qui n'est pas sorti depuis 6 mois, il est à un niveau très haut du jeu. Il scripte, il code, il parle de code, de Java²², de Python. Plus personne ne contrôle Warcraft.

Bullshit vs Bullrun²³

La NSA²⁴ a Bullrun, nous on a Bullshit. Bullrun est un outil qui permet de casser n'importe quel code. La puissance de calcul est phénoménale, aucun dispositif d'écoute n'est inaccessible. Bullshit est plus astucieux, il inonde le système de cryptographie²⁵. C'est un leurre qui change tous les mots de passe et crypte 3/4 des données. Ce qui est plus intéressant encore, ce sont les botnets. Ta machine devient une machine zombie. Tu décuples ta puissance de calcul et tu disperces ce que tu es en train de traiter sur environ 500 000 machines. Tu peux utiliser la carte graphique d'un ordinateur en veille à 80%. Même si tu as un sniff, même si tu as un firewall, tu n'arrives pas à détecter l'activité d'un botnet. 70% ou 80% des machines sont sous botnets.

Je suis un grey

On a tous fait des études scientifiques à des degrés différents. Du Bac au doctorant, la base est scientifique et mathématique. Si on remonte plus dans l'enfance, on a tous été gamers, on a tous été bidouilleurs.

À partir de 2001, les choses ont basculé. Le mouvement est devenu tel qu'il est car la NSA a hyper flingué le réseau. Elle est à l'origine d'un logiciel de reconnaissance

facile capable d'investiguer des milliers de personnes par heure sur les réseaux sociaux. C'est le plus grand système de fichage mondial et l'information n'a jamais été relayée par la presse. Que tu sois grey, black ou white, la logique libertaire irrigue toute la communauté. Les white cherchent les failles de vulnérabilité et les corrigent dans le but d'améliorer la sécurité, les black sont des mercenaires et les grey défendent des idées politiques.

On est plus ouverts sur les outils de cryptographie et les logiciels libres, l'argent n'est pas le moteur.

Notre premier interlocuteur est quand même la machine. On réalise des choses qu'on ne pourrait pas réaliser avec des choses réelles. J'ai passé des heures, des jours à coder, au bout d'un moment la relation devient intime, le principe est animiste. Avec les ordinateurs qubit²⁶, les machines prendront des décisions, on ne sera plus dans un rapport de 0 et 1 mais dans un rapport proche de l'intelligence artificielle.

L'Internet est complètement dépendant des hackers. Les hackers ont toujours essayé d'améliorer le système. S'il n'est pas parfait, il est perfectible, une grosse partie du chiffrement qu'utilisent les banques vient de là.

Les entreprises sont très cloisonnées, la logique est propre alors que les hackers connaissent bien le réseau global.

En France, la politique est répressive, l'hacktivisme n'a pas pu éclore, les hackers se sont réfugiés vers les logiciels libres pour exister. Depuis la Loi de programmation militaire votée en 2013, les outils de cryptographie sont considérés comme des armes de guerre. L'information est éducorée et commerciale, j'utilise à peine 1% du web. Nous, on est très hype.

Glossaire

1. **BASIC**: en programmation, le BASIC (acronyme pour Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code, littéralement « Code d'instruction symbolique multi-usages du débutant ») est une famille de langages de programmation de haut niveau ayant pour but la facilité d'utilisation. Source : Wikipedia.
2. **Ordinateur Zx81 processeur zilog Z80A**: le Sinclair Zx81 est un ordinateur personnel 8 bits, conçu et commercialisé par la Sinclair Research en mars 1981. Le boîtier était noir avec un clavier à membrane ; l'apparence distinctive de la machine venait du travail du designer industriel Rick Dickinson. Source : Wikipedia.
3. **Commodore**: le Commodore 64 est un ordinateur personnel conçu par Commodore Business Machines Inc. en 1982, sous l'égide de Jack Tramiel. Il fut la première machine vendue à plusieurs millions d'exemplaires (de 17 à 25 millions selon les estimations) et il reste le modèle d'ordinateur le plus vendu à ce jour. Source : Wikipedia.
4. **Atari 1040**: les Atari ST forment une famille d'ordinateurs personnels conçus par Atari dont le succès commercial a marqué la deuxième moitié des années 1980 et le début des années 1990. Le succès fut autant grand public (jeux vidéos) que professionnel (l'traitement de texte, PAO et surtout MAO). Source : Wikipedia.
5. **PB15 avec un langage objet**: le PB15 est un automate programmable créé en 1975. Le langage objet ou la programmation orientée objet (POO) est un paradigme de programmation informatique. Il consiste en la définition et l'interaction de briques logicielles appelées objets ; un objet représente un concept, une idée ou toute entité du monde physique, comme une voiture, une personne ou encore une page d'un livre. Source : Wikipedia.
6. **Turbo Pascal**: Turbo Pascal est un environnement de développement intégré pour le langage Pascal. Pascal est un langage de programmation impératif qui, conçu pour l'enseignement, se caractérise par une syntaxe claire, rigoureuse et facilitant la structuration des programmes. Source : Wikipedia.
7. **Python**: Python est un langage de programmation objet, multi-paradigme et multi-plateformes. Source : Wikipedia.

- 8.** **ROM**: l'expression mémoire morte (en anglais, Read-Only Memory : ROM) désignait une mémoire informatique non volatile (c'est-à-dire une mémoire qui ne s'efface pas lorsque l'appareil qu'il la contient n'est plus alimenté en électricité) dont le contenu était fixé lors de sa programmation, qui pouvait être lue plusieurs fois par l'utilisateur, mais ne pouvait plus être modifiée. Avec l'évolution des technologies, la définition du terme mémoire morte a été élargie pour inclure les mémoires non volatiles dont le contenu est fixé lors de leur fabrication, qui peuvent être lues plusieurs fois par l'utilisateur et qui peuvent être modifiées par un utilisateur expérimenté. Source : Wikipedia.
- 9.** **Nickname**: surnom.
- 10.** **IRC**: Internet Relay Chat (en français, « discussion relayée par Internet ») est un protocole de communication textuelle sur Internet. Source : Wikipedia.
- 11.** **Observe hack and make** : observe, détourne, fabrique.
- 12.** **DOS**: on appelle généralement DOS (disk operating system) le système d'exploitation PC-DOS développé par Microsoft pour l'IBM PC, ainsi que la variante MS-DOS vendue par Microsoft pour les compatibles PC. Source : Wikipedia.
- 13.** **Beige Box**: technique de fraude aux télécommunications consistant en un branchement sauvage d'un téléphone à une ligne téléphonique quelconque. Source : Wikipedia.
- 14.** **Kill your MAC**: flinguer l'adresse MAC. Le MAC (acronyme de Media Access Control) n'a aucun rapport avec le Mac d'Apple. Source : Wikipedia.
- 15.** **Waste**: vraiment pourri.
- 16.** **Machine zombie**: ordinateur contrôlé à distance à l'insu de son utilisateur. Source : Wikipedia.
- 17.** **Cryptanalysis**: science qui consiste à tenter de déchiffrer un message ayant été chiffré sans posséder la clé de chiffrement. Source : Wikipedia.
- 18.** **Botnet**: de l'anglais, contraction de « robot » et « réseau ». Un botnet est un réseau de bots informatiques, des programmes connectés à Internet qui communiquent avec d'autres programmes similaires pour l'exécution de certaines tâches. Source : Wikipedia.
- 19.** **Massive attack en brute force**: en cryptanalyse, l'attaque par force brute consiste à tester toutes les solutions possibles de mots de passe ou de clés. Source : Wikipedia.

- 20.** **CCC**: le Chaos Computer Club est un groupe de hackers fondé en 1981 à Berlin.
- 21.** **Leet**: le leet speak, de l'anglais « elite speak » (littéralement, « langage de l'élite »), est un système d'écriture utilisant les caractères alphanumériques ASCII. Source : Wikipedia.
- 22.** **Java**: langage de programmation informatique orienté objet. Source : Wikipedia.
- 23.** **Bullrun**: programme américain secret, utilisé par la NSA, ayant pour but de casser des systèmes de chiffrement. Source : Wikipedia.
- 24.** **NSA**: la National Security Agency est un organisme gouvernemental du département de la Défense des États-Unis, responsable du renseignement d'origine électromagnétique et de la sécurité des systèmes d'information et de traitement des données du gouvernement américain. Source : Wikipedia.
- 25.** **Cryptographie**: une des disciplines de la cryptologie s'attachant à protéger des messages (assurant confidentialité, authenticité et intégrité) en s'aideant souvent de secrets ou clés. Source : Wikipedia.
- 26.** **Qubit**: en informatique quantique, un qubit est l'état quantique qui représente la plus petite unité de stockage d'information quantique. C'est l'analogue quantique du bit. Source : Wikipedia.

LE BON, LA BRUTE
ET LE HACKER



BLACK CODE SESSION #3

RENNES | 17,18,19 NOV 2016 |

Le **PHAKT** - Centre Culturel Colombier s'associe à l'**EESAB** (École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne) et à **KHIASMA** (Les Lilas - Paris) - dans le cadre de la ligne de recherche **Pratiques du hacking** - ligne de recherche de l'EESAB conduite par Karine Lebrun et d'un programme développé en collaboration avec Spectre Productions (avec le soutien du DICREAM).

Les **Black Code Sessions** s'inscrivent dans une série de rencontres qui vise à déplier les questions qu'ouvrent le film **Black Code/Code Noir** de Louis Henderson à partir d'un territoire précis en invitant pour chaque session des personnalités qui y sont actives.
La **Black Code Session** de Rennes sera articulée autour de la question **Comment hacker le code ?**

Avec **Louis Henderson** - cinéaste, **Raphaële Jeune** - curatrice indépendante et chercheuse en esthétique et théorie de l'art, **Karine Lebrun** - artiste et enseignante à l'EESAB site de Quimper, **Jean-Jacques Leroux** - directeur du PHAKT, **Olivier Marboeuf** - auteur, curateur, performeur et directeur de KHIASMA, **Damien Marchal** - artiste, **Thomas Tudoux** - artiste, **Morgane Rey** - danseuse et chorégraphe, **Paloma Fernández Sobrino** - metteure en scène et auteure, **Frédéric Ekegue-Mve** et **Jérémy Gispert** - étudiants à l'EESAB site de Quimper.

17 NOV | 18h30 | AUDITORIUM DE L'EESAB

- OUVERT AU PUBLIC -

Projections de **Black Code/Code Noir** et
The Sea is History en présence de Louis
Henderson.

18 NOV | 9h30-18h | PHAKT

- EN HUIT CLOS -

Workshop avec tous les intervenants.

19 NOV | 18h30 | PHAKT

- OUVERT AU PUBLIC - RÉSERVATION CONSEILLÉE -

Restitution du workshop.

Chaque intervenant présentera les
matériaux qu'il souhaite verser au film
Black Code/Code Noir.

À PROPOS

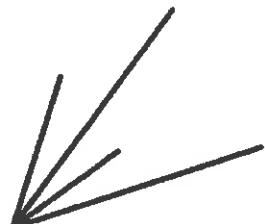
Réalisé dans l'urgence en 2015, **Black Code/Code Noir** est un ciné-tract assemblé en réaction à la mort de deux jeunes afro-américains, Michael Brown et Kajieme Powell, tués par la police. Dans une démarche archéologique, le film concentre de nombreux fragments de récits issus des profondeurs d'Internet pour saisir les origines complexes de ces tragédies. Arguant que derrière ce présent se cache une histoire sédimentée de l'esclavage conservée par les lois françaises du **Code Noir** et celles américaines dites des **Black Codes**, écrites au XVIIème siècle, le film suppose que ces codes se sont transformés en algorithmes qui guident les analyses des banques de données de la police et président aujourd'hui au contrôle nécropolitique des afro-américains. Dans un détournement historique vers un passé-futur, ce projet s'intéresse aux origines animistes de la révolution haïtienne comme symbole d'un futur possible. Si le **Code Noir** était la forme originelle de la gouvernance algorithmique alors la révolution haïtienne fut la première occurrence de son hacking. Aujourd'hui encore ne serait-elle pas un imaginaire capable de déconstruire ce code en le piratant ?

EESAB site de Rennes

34, rue Hoche
35000 Rennes
Tél. : 02 23 62 22 60
Mail : contact.rennes@eesab.fr

PHAKT

5 place des Colombes
35000 Rennes
Tél. : 02 99 65 19 70
Mail : contact@phakt.fr



Avec le concours de Quimper Communauté, du Ministère de la Culture, de la DRAC Bretagne, du Conseil départemental du Finistère et de la région Bretagne.

PHAKT
CENTRE CULTUREL COLOMBIER

KHIASMA | spectre

de

JONES



graines

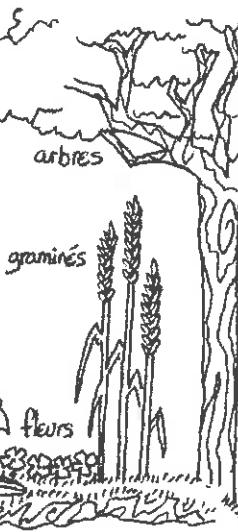


Les graines de fleurs fonctionnent presque à coup sûr.



Ne pas acheter de sachets de graines portant la mention F1, ce sont des hybrides, elles ne se ressèment pas.

légumes



FABRIQUER DES SEED-BOMBS

POUR CONQUERIR

L'ESPACE URBAIN

Les seed bombs, ou bombes de graines sont des boulettes de terre et d'argile renfermant des graines, qui

une fois jetées constituent un environnement idéal pour le développement de la plante, et ce où que la boulette ait été jetée.

petite histoire...

La technique fut inventée par le japonais Masanobu Fukuoka, pionnier de la permaculture, de l'agriculture naturelle et de la stratégie agroécologique du "non faire".

Elle fut reprise en 1973 par la guérilla jardinière ou "guerrilla gardening" à New York par des habitants désireux de réintroduire la nature au sein des espaces déshérités de la ville.



Kokopelli

est une association qui œuvre pour le droit de semer librement des semences potagères et céréalières, de variétés anciennes ou modernes libres de droit et reproductibles.

<http://Kokopelli-semences.fr>

Privilégiez la récolte de vos propres graines dans la nature ou les jardins !

semis

SUR BETON OU SURFACE MINÉRALE, VOS PLANTES VONT MOURRIR RAPIDEMENT. PRÉFÉREZ UN ESPACE DE TERRE NUE OU UN ESPACE VERT.

FLEURS

Avril dans les régions sans gelées tardives.

Mai : période idéale



LEGUMES

	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
BETTERAVE												
CAROTTE												
CHOU												
COURGETTE												
EPINARD												
HARICOT												
LAITUE												
LENTILLE												
MACHE												
MAIS												
MELON												
NAVET												
OIGNON JAUNE												
OSEILLE												
PERSIL												
POIREAU												
POTIRON / POTMARRON												
RADIS												
ROQUETTE												

- Mélanger dans un saladier 2 volumes d'argile en poudre pour 1 volume de terre avec un peu de compost

- Ajouter de l'eau petit à petit en malaxant jusqu'à obtenir la consistance de la pâte à modeler

- Façonner des boulettes de la taille d'une balle de ping pong

- Faire un trou avec le doigt et mettre les graines (2 ou 3 si c'est des grosses graines, une dizaine si des petites)

- Refermer les boulettes et laisser sécher avant de jeter dans un endroit adéquat!





ÉCOLE
EUROPÉENNE
SUPÉRIEURE
D'ART DE BRETAGNE

BREST
LORIENT
QUIMPER
RENNES

SIÈGE SOCIAL
34 RUE HOCHE
35 000 RENNES
FRANCE

T : +33(0)2 23 62 22 64
F : +33(0)2 23 62 22 69
contact@eesab.fr
WWW.EESAB.FR

Décisions du Conseil Artistique et Scientifique

Du 30 janvier 2017 à Rennes

Participants:

Caroline Cieslik, EESAB site de Rennes
Xavier Moulin, EESAB site de Brest
Manuel Irles, EESAB site de Brest
Valérie Gallard, EESAB site de Lorient
Francesco Finizio, EESAB site de Brest
Kevin Donnot, EESAB site de Rennes
Catherine de Smet, EESAB site de Rennes
Odile Le Borgne, directrice EESAB site de Rennes
Roland Decaudin, directeur EESAB site de Lorient
Yannick Lucea, directeur EESAB site de Brest
Judith Quentel, directrice EESAB site de Quimper
Danièle Yvergniaux, directrice générale de l'EESAB
Isabelle Kaiser, cheffe de projet Recherche et International.

Avis des membres du Conseil Artistique sur les projets de recherche à déposer au 1^{er} semestre 2017:

Plusieurs dépôts de projet sont envisagés pour ce début d'année.

- *Unité de Recherche BOAT:*

L'appel à projets 2017 "Recherche" du Ministère de la Culture et de la Communication (MCC) devrait paraître prochainement selon le même canevas que les années précédentes, *ie* avec un volet "unité de recherche".

Cette Unité de Recherche aurait pour fil conducteur "la Mer comme méthode".

- ⇒ Accord de principe pour déposer un dossier "Unité de Recherche" centré sur l'outil BOAT auprès du MCC, le présentant comme une plateforme de recherche structurante dans la suite de la thématique de recherche "Territoires Extrêmes".

- *Pratiques du Hacking / appel à projets "Recherche" MCC:*

Ce projet entend s'intéresser aux usages du numérique et réfléchir à la dimension critique de ces usages en s'appuyant sur la figure du hacker, comme personnage en opposition, qui serait le miroir de l'artiste.

- ⇒ Accord de principe pour déposer un dossier autour des pratiques du hacking au titre des programmes de recherche (axe 2 de l'appel à projet du Ministère de la Culture et de la Communication (MCC)).

La Recherche à l'Ecole Européenne Supérieure d'Art de Bretagne (EESAB)

Depuis sa création fin 2010, et au fil de ses 5 premières années d'existence, l'EESAB, EPCC créé à partir de 4 écoles supérieures d'art implantées à Brest, Lorient, Quimper et Rennes, a développé différents programmes de recherche qui ont tracé des problématiques et des champs d'expérimentation sur lesquels il est désormais possible de construire et structurer une véritable politique pour la recherche au sein de l'établissement.

Le cadre d'intervention de l'Ecole s'effectue notamment en lien avec les principes énoncés dans « la Charte de la recherche en écoles supérieures d'art » publiée par l'ANDEA, (Association nationale des écoles supérieures d'art) en 2012.

I - Les conditions propices au développement de la recherche à l'EESAB : de nouveaux cadres et de nouveaux moyens:

A. La création du conseil artistique et scientifique (depuis novembre 2016)

A l'automne dernier, l'EESAB a renouvelé ses instances consultatives et procédé à la création d'une nouvelle instance spécifique pour la recherche : le conseil artistique et scientifique (CAS). Celui-ci se compose de 7 professeurs élus par leurs pairs représentant soit l'un des sites de l'EESAB, soit l'une des options proposées par l'établissement (Art, communication, design), de 4 personnalités qualifiées, et de l'équipe de direction.

Cette instance est le lieu de réflexion de l'EESAB pour la structuration de la recherche, ainsi que l'instance de validation de tous les projets faisant l'objet d'une demande de financements (Ministère de la Culture et de la Communication, projets européens...).

B. Le recrutement d'une cheffe de projet recherche et international (janvier 2017)

L'EESAB a recruté une cheffe de projet dont la mission principale est de rechercher auprès des institutions et organismes (privés et publics) des partenaires et/ou financeurs pour développer la recherche et les relations internationales de l'établissement. Elle travaille en étroite collaboration avec la directrice générale, qui veille à l'articulation entre les objectifs pédagogiques de l'établissement, les projets proposés par les équipes de recherche et les dispositifs sollicités pour les financements.

C. L'adhésion à l'UBL (Université Bretagne-Loire), nouvelle COMUE, communauté d'universités et d'établissements. (fin 1^{er} semestre 2017)

L'EESAB engage une procédure d'adhésion à l'UBL, conjointe avec l'école supérieure d'art voisine Tours-Angers-Le Mans (TALM), afin de partager l'analyse et le développement de l'enseignement supérieur artistique de manière cohérente sur le même périmètre territorial que celui de la nouvelle COMUE. La réflexion et le développement de la recherche portera sera des points essentiels tels que la dimension européenne et internationale et le développement de projets de recherche transversaux.

II – Les territoires de recherche identifiés:

Dans le réseau des écoles supérieures d'art en France, mais aussi à l'étranger, l'EESAB est le seul établissement identifié aussi étroitement à sa région, déployant son activité sur le territoire, par son implantation sur quatre sites (Brest, Lorient, Quimper, Rennes). En terme de contenu et de champs de recherche artistique, l'atout de l'établissement est avant tout son territoire géographique.

L'EESAB envisage de structurer sa recherche autour de trois unités distinctes, à partir de champs de recherche qui sont aujourd'hui déjà présents dans les programmes pédagogiques de l'établissement et des quatre sites.

- A. **L'unité de recherche « Territoires extrêmes » / "Demain l'Océan": BOAT ® Boat Of Artistic research Trips (*intitulé provisoire*)**
Cette unité fait l'objet d'une demande de soutien auprès du Ministère de la Culture cette année

Cette orientation a été proposée dès la constitution de l'établissement et s'appuie sur une particularité forte liée au territoire dans lequel il s'inscrit. La Bretagne présente une situation unique sur le territoire français : territoire péninsulaire, au bout de l'Europe, avec 2 700 km de côte, des paysages extrêmement variés. Ce territoire de travail est un atout majeur pour l'EESAB à partir duquel des problématiques communes peuvent émerger avec des partenaires variés présents sur des territoires littoraux à l'étranger.

Cette unité de recherche concerne les trois options Art, communication et design.

Le B.O.A.T.® (Boat Of Artistic Research Trip), navire d'expérimentation artistique, est un élément structurant de cette recherche, une école expérimentale mobile qui a pu voir le jour grâce au soutien de l'Europe (programme INTERREG "Manche"). Véritable emblème de l'établissement, ce cinquième site de l'EESAB trouve aujourd'hui son usage dans la pédagogie et la recherche, et peut être un outil précieux pour engager de nouveaux partenariats à l'international : partenariats avec des structures artistiques pour des résidences d'artistes, invitation d'étudiants et d'enseignants étrangers, collaboration avec des chercheurs dans d'autres domaines scientifiques.

Dans cette unité de recherche se déploient également des programmes tels que :

- « **Géographies variables** » (2013 – 2016) qui a permis à des artistes invités, des étudiants et des enseignants d'expérimenter la pratique de l'art dans des milieux « extrêmes », difficilement praticables pour des raisons géographiques, climatiques, sociales ou culturelles. Ce projet a bénéficié du soutien financier du Ministère de la culture et de la communication
- « **A l'ouest toute ! travailleuses de Bretagne et d'ailleurs** » (2014 – 2016), programme qui s'intéresse aux expériences humaines, à l'histoire des résistances, des luttes, des métiers des vies particulières au territoire breton en résonance à d'autres expériences en France et à l'étranger. Ce projet a bénéficié du soutien financier du Ministère de la culture et de la communication.
- « **Design de la transition** » (2016 – 2018) est un nouveau programme qui appréhende le contexte spécifique de la Bretagne à travers la question de la transition énergétique et pose une réflexion pour la mise en place d'un design résilient. Il prend comme point d'appui la capacité des communautés locales à s'adapter, se renouveler ou à anticiper les phases de changement (fluctuations énergétiques, réflexion écologique, changements de situation économique...). Ce

projet bénéfice actuellement du soutien financier du Ministère de la Culture.

B. L'unité de recherche « Formes du temps ».

Cette unité s'appuie sur l'histoire et le patrimoine pour faire des objets du passé ou des savoir-faire traditionnels des territoires d'invention et de création. Cette unité de recherche a commencé à se construire et à se développer à partir des premières expériences de recherche en design graphique, dont le programme « retour vers le futur du livre ». Par l'étude précise d'un livre d'heure du XVème siècle conservé à la Bibliothèque de Rennes-Métropole (*Heures de Pontbriand*), l'équipe a conçu un objet éditorial original convoquant les outils numériques les plus innovants.

Cette démarche prospective et exigeante qui relie patrimoine et création dans une approche scientifique et artistique est le cœur des principes de cette unité de recherche, et pourra s'exercer sur d'autres objets du patrimoine matériel ou immatériel : rapports entre l'art et les savoir-faire (site de Rennes), la céramique (partenariat en cours avec l'ENSA de Limoges au sein du laboratoire de recherche « la céramique comme expérience »), le verre, l'ébénisterie, etc. Ce terrain qui s'appuie sur des pratiques et des savoir-faire encore actifs, et qui intéressent les artistes d'aujourd'hui, traverse les trois options. Le programme Pam O'Litho mené à Brest s'inscrit également dans ce territoire de recherche (travail sur un fond de pierres lithographiques d'imprimerie du début du XXème siècle).

Au sein de cette unité de recherche, l'atelier de recherche et de production en céramique qui va se structurer à Quimper sera un pôle majeur, ouvert sur les nouvelles technologies, destiné à former les étudiants, mettre en œuvre des projets, mener des expérimentations sur les matériaux et les techniques, produire des formes nouvelles, qui sera ouvert non seulement aux étudiants de l'EESAB, mais aussi à des étudiants d'autres écoles, aux artistes, aux créateurs, aux designers, aux scientifiques. Cet atelier, qui sera aménagé au sein de l'école, pourra fonctionner en collaboration avec les faïenceries Henriot-Quimper en fonction des projets des artistes, des enseignants et des étudiants.

C. Une troisième unité de recherche autour de la pratique, la création et les usages du numérique

Les questions liées aux nouvelles technologies traversent les projets des quatre sites avec des intensités et des approches différentes. Aux projets très technologiques portés par le site de Rennes répondent des réflexions plus théoriques et critiques des autres sites.

Ces pratiques très actuelles doivent avoir une place importante dans les enseignements, car les étudiants y seront bien évidemment immergés dans leurs futures pratiques professionnelles. Il faut qu'ils puissent maîtriser les techniques et les outils, les intégrer à leurs démarches artistiques et créatives, tout en ayant le recul critique nécessaire pour en envisager les usages dans leur devenir social et politique.

1. *Le laboratoire DPN (Design et Pratiques Numériques)*

Le laboratoire DPN interroge l'utilisation des technologies numériques innovantes (réalité augmentée, virtuelle, mixte, objets connectés...) dans les processus de création liés au design. Il étudie, conçoit et développe des projets portant sur l'intégration du numérique au sein d'objets, de l'espace, de la scénographie.

Plusieurs programmes de recherche collaboratifs ont été développés : Le projet « La Cité

d'Images » par exemple, soutenu dans le cadre du FUI (Fonds Unique Interministériel – Investissements d'Avenir) est un projet inédit qui vise à concevoir l'ensemble des technologies nécessaires à la réalisation de systèmes immersifs permettant l'interaction à distance lors d'évènements culturels publics.

La plateforme du laboratoire DPN constitue un lieu de production et de diffusion des connaissances servant de cadre pour le déploiement des Espaces Numériques de la Connaissance (ENC) intégrés dans la stratégie « Bretagne numérique » portée par la Région Bretagne.

Le projet VISTA-AR (AR pour Réalité Augmentée) déposé auprès du programme INTERREG "Manche" vient tout juste d'être sélectionné par les instances. Prévu sur une durée de 4 ans, l'objectif de ce projet collaboratif européen est de valoriser le patrimoine culturel à travers le développement d'applications de type immersif et de mettre à la disposition des acteurs touristiques des outils génériques de scénarisation.

2. Le programme de recherche « Pratiques du hacking »

Ce programme fait l'objet d'une demande de soutien auprès du Ministère de la Culture cette année

Dans la continuité d'observation des usages de la culture numérique et des incidences du numérique sur les pratiques artistiques, une nouvelle ligne de recherche aux enjeux artistiques, culturels et politiques intitulée « Pratiques du hacking » s'ouvre cette année.

Dans le contexte actuel de surveillance globale orchestrée par les Etats et les entreprises américaines (Google, Facebook ...), des individus, seuls ou en collectifs, inventent de nouvelles formes de contestation en s'appuyant sur les réseaux Internet et des logiciels de cryptographie préservant leurs anonymats. La ligne de recherche « Pratiques du hacking » propose d'étudier la figure du hacker, figure ambiguë de notre contemporanéité et, à partir d'elle, toute une constellation d'autres figures pratiquant le hack comme geste critique et d'opposition, geste beaucoup plus vaste que celui qu'on attribue généralement au dit « pirate informatique ».

3. Le Fablab

Depuis 2012, l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne accueille dans ses murs le LabFab (**Laboratoire de Fabrication numérique**). Ce lieu d'invention, d'initiation et de prototypage physico-numérique permet le développement d'objets connectés, mais aussi la production d'objets en design, en art et en communication. Ce FabLab se veut un lieu ouvert à tous les publics, sans distinction, et donne un accès gratuit à des outils de fabrication numérique tels que l'imprimante 3D, la découpe laser... Il permet aux usagers de publier leur projet dans le portfolio, et de bénéficier ainsi de la visibilité et du réseau affilié au lab.

Au sein de l'EESAB, on constate une nette amélioration dans les usages des étudiants en fin de cycle, présents dès les premières années du lab, et qui en ont fait leur outil privilégié pour leurs recherches.

BUDGET TOTAL:

DEPENSES	montant	pourcentage	RECETTES	montant	pourcentage
Année 1:			subvention MCC sollicitée		29,02%
RH : personnel dédié	11 792,50	17,11%	<i>Année 1</i>	10 000,00	
intervenants ponctuels	5 200,00	7,54%	<i>Année 2</i>	10 000,00	
déplacements /hébergements	7 640,00	11,08%		48 927,00	70,98%
publications	4 100,00	5,95%			
frais généraux	1 500,00	2,18%			
Année 2:					
RH : personnel dédié	11 792,50	17,11%			
intervenants ponctuels	7 942,00	11,52%			
déplacements /hébergements	11 460,00	16,63%			
publications	6 000,00	8,70%			
frais généraux	1 500,00	2,18%			
	68 927,00	100,00%			68 927,00

