

# open

Projets numériques collaboratifs, libres et open source, dans les écoles d'art

# open

## Appel à participation

Deux journées de partage  
11 + 12 mai 2023

École supérieure d'art  
et de communication - Cambrai



## Open Open :: Appel à participation

Partant du constat que de nombreuses écoles d'art en France et en Belgique travaillent avec des outils en partage, l'École supérieure d'art et de communication de Cambrai propose lors de deux journées de rencontres et d'études de donner la parole aux projets numériques collaboratifs libres et *open source*. Ceux-ci, souvent issus de recherches expérimentales, mêlent des savoir-faire traditionnels avec des outils numériques de pointe, dessinent un rapport au monde non standardisé et donnent forme à des créations technologiques plurielles, sensibles, qui sortent du modèle applicatif des outils « prêts à l'usage », « *user friendly* », à la logique sélective.

### Axes de réflexion

- \* Les outils numériques ouverts dans le domaine du design et des arts plastiques.
- \* L'histoire des licences libres ou de la culture *open source*.
- \* Les formes de partage des outils : pratiques et outils critiques.
- \* Prise de conscience écologique, défiance à l'égard de l'obsolescence programmée, développement du *low tech*, du DIY, de l'artisanat numérique, des pratiques de résistances numériques contre les logiciels ou les systèmes de création fermés.
- \* Les groupes de recherche qui expérimentent au quotidien les outils *open source*, qui questionnent les enjeux des pratiques numériques, qui tentent de reformuler de nouveaux environnements de création, ou de repenser une nouvelle économie du numérique.

### Formats pluriels

L'Ésac défend une recherche en design graphique basée sur la pratique et sur le renouvellement des formats de production/diffusion. Dans ce contexte, ces deux journées seront le lieu du partage, de situations, d'événements, de contributions par la discussion et le faire, donnant la voix à différent-es acteur-trices du monde de l'art et du design, qui développent des dispositifs ouverts. Quelles que soient la pensée et les pratiques développées au sein des écoles d'art, les contributions seront les bienvenues, selon plusieurs formats :

- \* Conférence-discussion (format 1h, soit 30 min d'introduction au sujet, puis 30 min de discussion avec le public)  
**ou**
- \* Atelier participatif et collaboratif (format 1h30)  
**ou**
- \* Autres propositions : installation, accrochage, performance, édition...

**Open Open s'adresse aux enseignant-es, chercheur-es, artistes, étudiant-es** travaillant dans le cadre de cours, de modules, d'ateliers de recherche et de création (ARC), de programmes de recherche en écoles d'art françaises et belges, valorisant la mise en partage des ressources

en ligne, échangeables ou mises en commun. Il s'agira de mettre en lumière ces pratiques collaboratives et interactives les plus diverses. Ces deux journées seront aussi l'occasion de les cartographier et de les mettre en réseau. Une publication est prévue courant 2024.

## En pratique

**Veillez envoyer votre proposition au format pdf, comprenant :**

- \* Un titre, même provisoire \*
- \* Un résumé : 2 000 signes maximum, espaces comprises \*
- \* Le format d'intervention \*
- \* Un court profil bio-bibliographique : 200 mots maximum \*
- \* Des références : 5 maximum \*

**Propositions à adresser par mail à :**  
**openopen@esac-cambrai.net**

**Avant le Lundi 05 décembre 2022**  
**Sélection des propositions le 16 janvier 2023**

### Comité d'organisation

**Keyvane Alinaghi**, artiste et enseignant en code créatif à l'Ésac Cambrai.

**Sandra Chamaret**, directrice de l'Ésac Cambrai.

**Tomek Jarolim**, artiste et enseignant en design d'interaction à l'Ésac Cambrai.

**Caroline Tron-Carroz**, docteure et enseignante en histoire de l'art à l'Ésac Cambrai.

### Sélection de ressources

→ Bosqué C., *Open design. Fabrication numérique et mouvement maker*, Paris : Edition B42, 2021.

→ Citton Y., Doudet E. (dir.), *Écologies de l'attention et archéologie des media*, Grenoble : UGA Éditions, 2019.

→ Fourneau A., Stanley D.E., *BookNIAROF*, Paris : 19-80 éditions, 2017.

→ Geridan J.-M., Lafargue J.-N., *Processing : Le code informatique comme outil de création*, Paris : Pearson Education, 2011.

→ Golsenne T. (dir.), « Essais de bricolage. Ethnologie de l'art et du design », *Techniques & Culture*, n° 64, 2015.

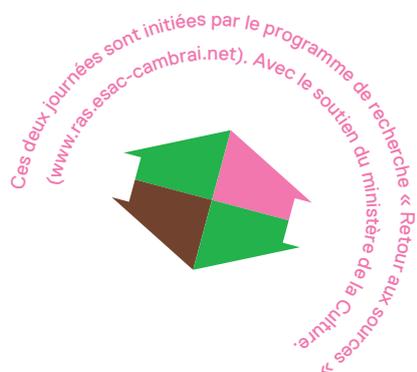
→ Gross B. (dir), *Generative Design*, Hudson (NY) : Princeton Architectural Press, 2019.

→ Laub J., Bohnacker H., Gorß B. et Lazzeroni C., *Design génératif – Concevoir, programmer, visualiser*, Paris : Pyramid, 2011.

→ Malovich L., *Le logiciel au pouvoir, Software Takes Command*, New York : Bloomsbury Academic, 2013.

→ Masure A., *Design et humanités numériques*, Paris : B42, 2017.

→ Stiegler B. (dir.), *La toile que nous voulons*, Paris : FYP Éditions, collection « Nouveau monde industriel », 2017.



École supérieure d'art et de communication  
130 allée Saint-Roch, 59400 Cambrai  
[www.esac-cambrai.net](http://www.esac-cambrai.net)