

Dossier pédagogique

Mapping Festival 2023

« Art, Technologies et Information »

Le Commun 2023 du 18 au 28 mai

Degré scolaire: 7P-8P - Cycle - École secondaire

Disciplines: art, technologies digitales, système d'information et de
communication

Objectifs

- . Définir la notion de technologie, les technologies de l'information et de la communication (TIC), l'intelligence artificielle (IA).
- . Définir l'information et son utilité dans la société.
- . Définir ce qu'est l'art et les messages que l'art peut transmettre.
- . Plus généralement, aborder la notion de TIC sous un angle artistique et sociétal.
- . Interroger nos rapports aux objets intelligents, nos comportements et plus largement l'orientation des progrès technologiques dans nos sociétés.
- . Identifier les liens entre art, technologie et information.
- . Définir le rôle des citoyens.x.es dans la production d'information.
- . Questionner l'orientation des technologies au service de la société.

Activités

Avant	Pendant	Après
<p>Engager la discussion avec les élèves sur:</p> <ul style="list-style-type: none">. les TIC, les smartphones, les réseaux sociaux, l'intelligence artificielle (IA) et Internet.. Les robots?. l'information: qui, quoi, pourquoi, comment?. les données personnelles. la notion de bigdata. les liens entre accès à l'information, TIC et art.	<p>Visite guidée de l'exposition sur deux étages 4 installations, dont 2 interactives et 17 œuvres sur les smartphones.</p> <p>Discussion pour définir:</p> <ul style="list-style-type: none">. art / œuvre d'art. technologie. intelligence artificielle. données numériques. information / bigdata. citoyenneté <p>Introduction à la notion de cybersécurité avec quelques outils/pistes à la clé pour sécuriser ses données.</p>	<ul style="list-style-type: none">. Reprendre la discussion sur les TIC, l'information et l'art en se référant à la visite de l'exposition.Identifier les professions liées aux domaines art, tech, info.. Définir l'engagement citoyen et les démarches citoyennes, professionnelles de ces acteurs.x.es.. Reconnaître le rôle des professionnels: artistes, scientifiques, experts, journalistes dans notre société.

Le Mapping Festival et l'association PPING

Le Mapping festival existe depuis 2005, il est organisé par l'association PPING et a pour but de promouvoir l'art et les technologies sous toutes leurs formes. Depuis 2021, un Kid Mapping prend forme, il aura lieu notamment à la Comédie en 2024.

Pour cette 19ème édition (2023) au Commun, l'exposition interroge les liens entre « Art, technologie et information » dans une optique rappelant la relation réciproque entre l'humain et la technique. Fidèle à sa démarche interdisciplinaire et éclectique cette exposition propose des installations variées créées par des artistes issus de tous bords dont plusieurs jeunes créateurs·x·es suisses.

Allant de l'usage du smartphone à la production, au codage et au stockage de données numériques en passant par l'intelligence artificielle, la pratique du selfie ou l'usage des réseaux sociaux, cette exposition explore par l'art différentes facettes des technologies numériques tout posant des questions sur leurs dimensions politiques et citoyennes. L'idée globale est de réfléchir à la société de demain et peut-être d'imaginer une utopie démocratique future inhérente à l'orientation des progrès technologiques.

L'exposition « Art, Technologies et Information »

L'espace d'exposition se décline en deux étages remplis d'oeuvres originales offrant un regard différent sur les enjeux liés aux technologies de l'information et de la communication, notamment sur les téléphones intelligents, sur le bigdata et sur l'IA.

Au premier, la surface se divise quatre parties exposant quatre installations artistiques: « EMET » qui interroge notre imaginaire sur l'intelligence artificielle - « Wetland » qui imagine un laboratoire abandonné où une IA aurait pris le contrôle - « Don't Answer Be Happy » qui propose une expérience interactive avec son smartphone - « Binary Deconstruction » qui invite à réfléchir à comment sont stockées les données numériques. Ces créations artistiques permettront aux élèves de questionner de façon ludique le rôle des TIC, sur l'utilisation et le stockage des données numériques mais aussi sur le développement des intelligences artificielles de plus en plus présentes dans nos quotidiens comme l'a démontré l'arrivée de CHAT GPT.

Par ailleurs, un mur mappé se dédie à l'exposition des portraits de « We Are Millions » (<https://wearemillions.org/>), un projet participatif qui invite chacun à se prendre en photo avec l'une des affiches mise à disposition. Soit pour défendre la liberté de la presse, soit

pour demander la liberté du journaliste Julian Assange, emprisonné depuis plus de trois ans pour avoir divulgué les crimes de guerre perpétrés par l'armée des États-Unis.

Au deuxième étage, l'espace se dédie à l'exposition « Fantastic Smartphones » constituée par 17 oeuvres inventées par des étudiants·x·es de l'ECAL. Quatre approches caractérisent ces créations drôles et originales qui questionnent nos rapports aux smartphones: les comportements automatisés - définis - les changements de ceux-ci - l'identité des robots. Ici, l'art est un moyen détourné et intelligent pour porter un regard critique sur l'impact de l'usage des smartphones par tout un chacun. La réciprocité entre la technologie et l'humain est largement mise en évidence avec un accent particulier sur nos comportements répétitifs et automatisés. Une excellente manière d'aborder un sujet essentiel avec des enfants/jeunes qui n'ont pas connu la vie sans ces gadgets intelligents. Ce sera également l'occasion de mieux comprendre comment et pourquoi il est important de protéger ses propres données.

Les Installations - 1er Étage

EMET

par Dylan Cote et Pierre Lafanachère



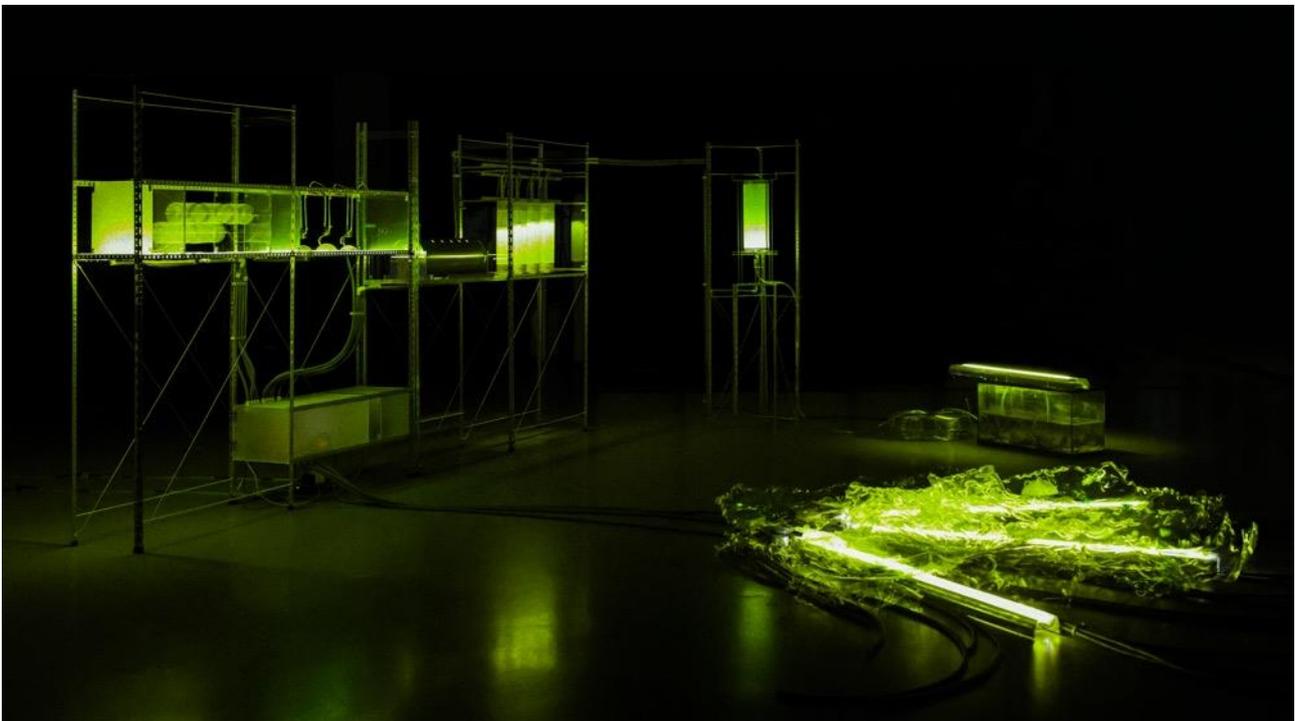
Loin d'être devenus des intelligences fortes, nos golems contemporains s'alimentent de données produites par une masse invisible de petites mains. EMET confronte l'imaginaire sur l'Intelligence Artificielle à sa réalité infigurable, en mêlant recherches plastiques et dispositif de matérialisation du travail invisible.

L'installation est composée d'écrans dans lesquels se meuvent d'étranges créatures humanoïdes, leurs regards sont attirés par un clavier géant dont les touches sont activées de manière ininterrompue par des doigts invisibles. Les golems sont perdus à l'intérieur de leur bulle numérique tandis que le clavier s'active de manière frénétique. Un brouillage des rôles s'opère. Qui travaille pour qui ? Où est la machine ?

Le clavier, représente l'un des objets iconiques du travailleur du clic, et ses touches semblent s'activer de manière automatique, comme si ses utilisateurs étaient cachés. En mettant en scène cet objet animé, EMET tente de matérialiser à la fois la présence et l'absence des producteurs de données. L'aspect mécanique et répétitif des tâches est exacerbé non seulement par cet assemblage mécanique, mais également par le son qu'il produit.

Wetland

par Hsuan Lee



Sommes-nous prêts à accepter diverses formes de vie comme des corps étendus d'IA ?
Sommes-nous pleinement conscients·x-es des conséquences irréversibles de l'entrée de l'IA dans la nature et de sa modification ?

Wetland soulève des questions sur l'exploitation anthropocentrique de l'intelligence artificielle des algorithmes génétiques dans le domaine scientifique pour modifier les espèces naturelles. Le projet emmène le public dans un scénario futur où les humains n'existent plus, mais où une IA continue de fonctionner dans un laboratoire abandonné évoluant avec la nature et développant progressivement un écosystème.

Le projet est une fiction physique, une installation à vivre. Il comprend des structures métalliques qui accueillent cinq machines, un cerveau d'ordinateur et un paysage plastique habité par des bio-robots. Les œuvres du projet sont un film physique. Lorsque le public pénètre dans l'espace, il assiste à l'illumination autonome de différentes sections de l'installation et à leur fonctionnement séquentiel.

Don't Answer Be Happy

par *Simon Müller, Jonas Wolter, Saïd Boulahcen*



L'installation "Don't Answer Be Happy" crée une expérience interactive dans laquelle tout tourne autour du smartphone personnel. Pris dans une conversation entre leur propre smartphone et l'intelligence artificielle qui l'entoure, les visiteurs sont contraints de prendre position. Ils sont confrontés à l'ambivalence de la réalité numérique et ne peuvent s'y

soustraire. L'espace expérimenté réfléchit à la colonisation numérique concernant les personnes et les régions de ce monde en dehors des hotspots technologiques mondiaux.

Binary Deconstruction

par Calin Segal, Tiffany Attali et Codin Segal (*InDialogue*)



"Binary Deconstruction" est une installation interactive qui vise à élargir notre relation avec les données et à redéfinir le concept de dispositif de stockage. Alors que les formats numériques sont devenus plus courants, ce projet est centré sur l'humain et examine d'autres façons de coder l'information. L'œuvre remet en question les notions traditionnelles de stockage et de communication des données en proposant différentes approches de la représentation de l'information à travers des objets sculpturaux.

Le projet utilise des données biométriques qui sont transformée en formes géométriques complexes. Ces sculptures servent de format de données unique représentant les caractéristiques physiques du participant et peuvent être collectées sous forme imprimée en 3D ou numérique. Les éléments interactifs de l'œuvre encouragent l'engagement personnel et la participation, invitant les spectateurs à réfléchir à leurs propres informations et à la manière dont elles sont représentées dans l'œuvre d'art.

Binary Deconstruction est une expérience qui incite à la réflexion et brouille les frontières entre l'exposition, la production et l'espace virtuel. Elle soulève des questions sur la nature

de la production artistique à l'ère numérique et sur les modes d'interaction entre les artistes, les œuvres d'art et le public."

Les Installations - 2ème Étage

Fantastic Smartphones

par des étudiants·x·es de l'ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne



Sur la base d'une recherche thématique ces problématiques, Fantastic Smartphones est un projet conçu par les étudiants·x·es du Bachelor & Interaction Design de l'ECAL. Derrière un titre de dérision, accessoires alternatifs pour smartphone, installations interactives et performances mettent en exergue les dérives présentes dans notre utilisation abusive de ces appareils. En imaginant moyens innovants d'interagir avec nos smartphones en déléguant nos gestes répétitifs à des machines, cette exposition porte un regard critique sur une devenue addict à un objet qui semble devenu indispensable: le téléphone «intelligent».

Projets conçus sous la direction des professeurs·x·es: Pauline Saglio, Vincent Jacquier, Roel Wouters, Alain Bellet, Jesse Howard, Thibault Brevet, et des assistants: Pietro Alberti, Lison Christe, Martin Hertig, Laura Nieder, Callum Ross, Tibor Udvari avec l'appui de SIGMASIX et Tibor Udvari pour le développement.

1. Comportement automatisés

Nous rendons-nous compte des comportements automatisés induits par nos téléphones intelligents? Qu'en est-il des générations nées avec ces gadgets? Autant de question pour analyser sou un nouveau jour notre rapport aux smartphones.

1.1 Automac - par Antoine Barras, Guillaume Giraud

Ce dispositif permet de matcher automatiquement avec un maximum de partenaires potentiels·x·es sur l'application Tinder. Via une interface-écran, l'utilisateur·x·e a la possibilité de choisir des critères de sélection. En automatisant ce processus et en le déléguant à une machine, Automac se positionne comme une machine qui optimise les matchs en un minimum de temps mettant en évidence les dérives induites par ce genre d'application.

Catalogués et normalisés sous forme de profil, les individus sont réduits au statut de produit de consommation que l'on ne juge que par leurs attributs formels.



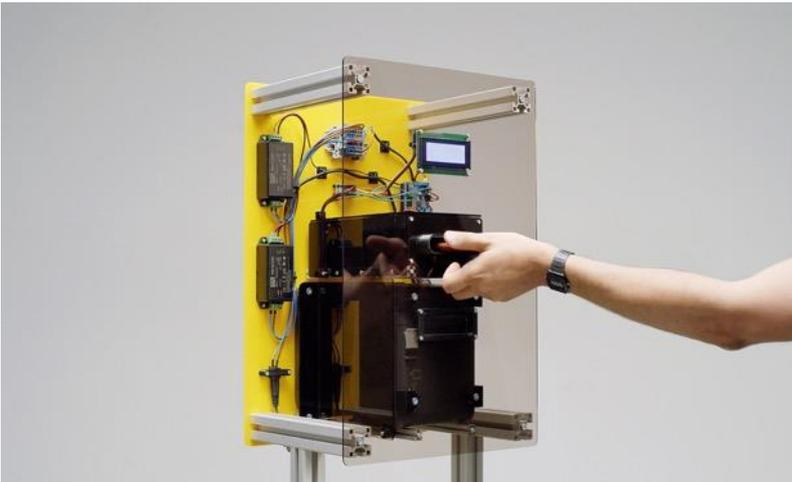
1.2 Biobots: Podobot - Cardiobot et Sleepbot

par Aurélien Pellegrini, Bastien Claessens, Evan Kelly



Biobots se présente en trois objets - Podobot, qui mesure les pas, Cardiobot, les battements du coeur et Sleepbot, le sommeil - critique la politique de grandes multinationales qui collectent et marchandent des données personnelles sur la santé de leurs clients grâce aux smartphones. Les ventes de ces informations à certaines institutions auraient de graves conséquences. En simulant l'activité d'un individu à la santé parfaite, Biobots se présente comme une collection d'objets de résistance à cette collecte d'informations personnelles, un brouilleur permettant de garder le contrôle sur ses données personnelles.

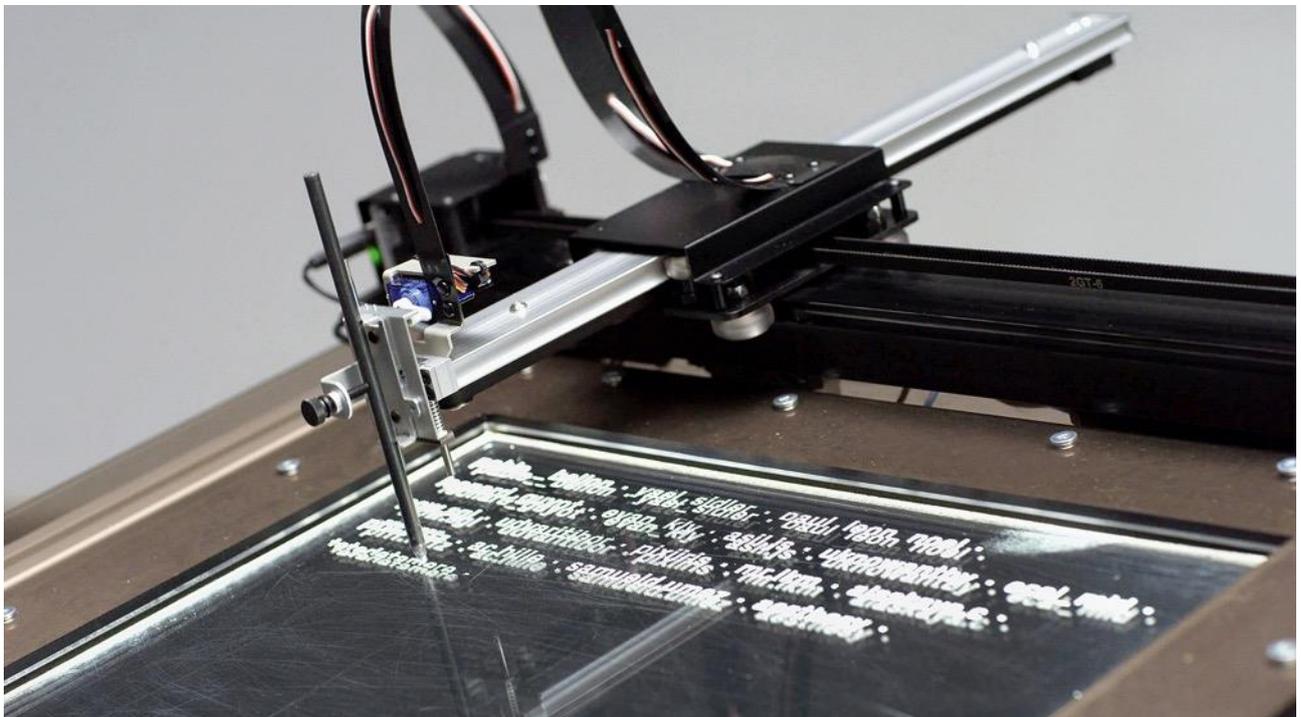
1.3 Meanwhile - par Léonard Guyot, Maya Bellier, Paul Léon



Meanwhile nous invite à considérer notre rapport au temps, en nous incitant à nous séparer de notre smartphone un court instant. En état d'attente, l'écran de l'automate affiche «insert your phone», invitant le·la visiteur·se à glisser son téléphone dans la fente présente sur la face de l'objet.

Lorsqu'un smartphone est inséré, celui-ci est aspiré à l'intérieur de la machine. Dès lors, s'imprime au rythme des secondes un ticket indiquant le temps passé sans son smartphone.

1.4 Wall of Fame - par Pablo Bellon, Kylan Luginbühl, Yaël Sidler



Wall of Fame est une installation qui grave sur une plaque le @tag Instagram de toutes les personnes publiant une image accompagnée du hashtag #fantasticsmartphones. Le but de la démarche est de mobiliser les visiteur·se·s à communiquer sur le hashtag.

1.5 Taptaptap - par Lisa Kishtoo, Bastien Mouthon, Diane Thouvenin



La saisie prédictive est une fonctionnalité ayant pour but de simplifier la saisie de texte sur smartphone. En se basant sur une analyse de nos habitudes d'écriture, nos appareils nous suggèrent des phrases supposément adaptés à notre style d'écriture. Le dispositif est constitué d'un smartphone et de doigts mécaniques qui sélectionnent des mots suggérés afin de former des phrases. Ici deux téléphones discutent. Quels genres de discussions peuvent émerger d'un dialogue dont les phrases et le lexique sont formatés et normalisés par des algorithmes?

1.6 Kinetic Scroll - par Pablo Bellon, Kylan Luginbühl, Yaël Sidler



Kinetic Scroll est une matrice de smartphones munis de mécanismes leur permettant de scroller infiniment. Ce mur fait écho aux pages de réseaux sociaux à travers lesquelles nous scrollons parfois pendant des heures et se présente comme une chorégraphie métaphorique: scroller tous ensemble, mais scroller chacun·e pour soi.

Scroller à l'infini, mais pour quoi faire? Qu'espère-t-on atteindre ou qu'espère-t-on fuir?

2. Comportements définis

L'apparition des smartphones a engendré des comportements qui n'existaient pas avant mais qui sont devenues quotidiennes et presque inconscientes.

2.1 Screenshottime connaisseurs lexicon

par Antony Demierre, Basil Dénéreaz, Nora Fatehi, Paul Fritz, Sébastien Galera Larios, Rayane Jemaa, Dorian Jovanovic, Valentine Leimgruber, Valerio Meschi, Ignacio Pérez, Michael Pica, Jorge Reis, Malik Sobgoui

A Screenshottime Connaisseurs Lexicon fait l'étude de certains des comportements à travers une série de néologismes permettant de mieux cerner certaines addictions, moyens de résistance ou biais sociaux.



2.2 Adam & Eve - par Nora Fatehi, Michael Pica, Jorge Reis



Adam & Eve est une performance enregistrée revisitant une partie du célèbre récit de la création de l'Homme et la Femme selon les religions bibliques. Ce dispositif en trois volets permet d'avoir une vision omnisciente de la trame liant les trois protagonistes, dont l'enjeu principal est la tentation pour Eve de transgresser la règle du jardin d'Eden, en goûtant le fruit défendu.

Cette mise en scène nous laisse entrevoir une réflexion sur les façons d'utiliser les systèmes de communication actuels et des dérives qui peuvent en découler.

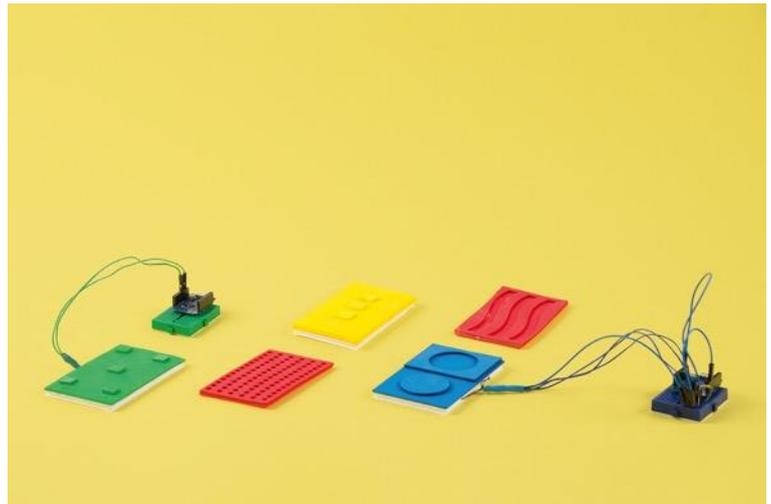
3. Changement de comportements

Cette partie traite de notre rapport aux flux de données engendrés par nos smartphones. L'idée est de chercher à nous éloigner de nos téléphones pour adopter un comportement plus équilibré et nous concentrer sur un usage choisi en temps voulu.

3.1 Smartphone Symbiosis

3.1.1 Anti-stress Case - par Kylan Luginbühl, Aurélien Pellegrini

Anti-stress Case aide à gérer les stress qu'inflige l'usage du téléphone.



3.1.2 Desktop Notification Center - par Pablo Bellon, Ivan Chestopaloff



Desktop Notification Center est un système de transmission des notifications évitant de perturber la personne.

3.1.3 TicTocLock - par Paul Léon, Diane Thouvenin

Un objet pour visualiser physiquement le temps d'utilisation du téléphone afin de reprendre le contrôle sur leurs activités que l'on fait sur celui-ci.



3.1.4 Mistarget - par Antoine Barras, Guillaume Giraud



Cette installation vous informe si votre téléphone vous espionne en automatisant un test brouille les informations qui sont potentiellement transmises.

3.1.5 LIA-Leave It Alone - par Bastien Classens, Léonard Guyot

Voici un dock qui vous empêche de sans cesse contrôler votre smartphone. Il est ainsi impossible de le retirer du dock sans raison, il n'est accessible que si une notification prioritaire est arrivée.



4. Who is the Robot

4.1 In the Cloud

par Nora Fatehi, Souhaib Ghanmi, Dorian Jovanovic, Michael Pica, Malik Sobgoui



Tous les messages que nous envoyons et toutes les communications digitales que nous avons nécessitent de passer par des serveurs distanciels invisibles et immatériels. C'est pour cela que ces serveurs sont souvent appelés par la dénomination: cloud. A l'image d'un nuage, le cloud est un objet-lieu abstrait dont on ne sait pas grand-chose. Pourtant il est en fait l'élément central dans notre communication par les smartphones. L'installation In the Cloud propose aux visiteurs·x·es de découvrir ce qui se passe dans ce lieu-dit virtuel en y envoyant physiquement un téléphone.

Accroché à un bras robotisé, le smartphone est transporté vers un nuage artificiel dans lequel il découvrira une allégorie visuelle de ce qui pourrait se trouver dans le cloud.

4.2 Selfie Robot

par Basil Dénéreaz, Sébastien Galera Larios, Rayane Jemaa, Ignacio Pérez

A la fois geste narcissique et acte artistique, le selfie questionne la notion de représentation et revisite la tradition de l'autoportrait. Ces dernières années, la pratique du selfie s'est amplifiée par la démocratisation du selfie stick. Au détour d'un spot touristique, il est parfois intéressant d'observer les gens cherchant durant de longues minutes la position et l'angle pour la photo parfaite. Mais qu'en est-il si un robot s'emparait d'un selfie stick? Selfie Robot met en scène un bras-robot muni d'un smartphone et d'un selfie stick se prenant en photo avec différents face filters. Aussi amusant que dérangent, voir ce robot se contorsionner en quête du parfait selfie nous rend spectateurs·x·es de l'étrangeté de nos propres comportements.

