

Surveillance et contre-mesures du design

design × journalisme

DIIS Design
Interaction
Innovation
Service

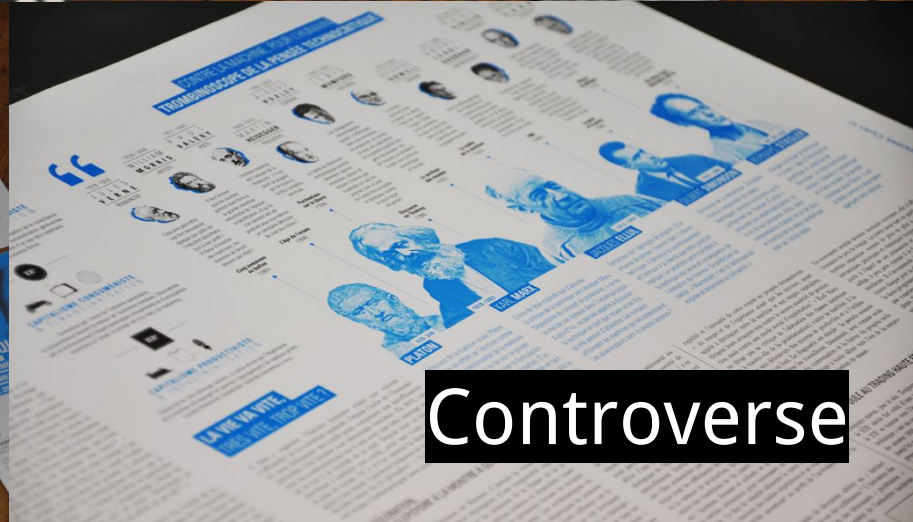
Université
**BORDEAUX
MONTAIGNE**

Florian Harmand - Journée OSINT - 09/11/2021



Pratiques de design

- Design numérique
- Design « éditorial »



Controverse

Éditorial | Reticulum

← → ↺

🔒 https://revue.reticulum.info/editorial/

80 % ☆

🔍 ☰

INTERROGER LE RÉSEAU
PAR LE RÉSEAU

ACCUEIL

VERSION EN LIGNE

VERSION IMPRIMABLE

CRÉDITS

Entrer le code

OK

I. Introduction

▼

Éditorial

Concepts clefs

II. Une entrée en matière

▼

III. Pratiques réticulaires en design

▼

IV. La réticularité dans notre quotidien

▼

ÉDITORIAL

ally

Parce qu'il est mobilisé pour répondre à des problématiques sociétales complexes, le design contemporain est inséable d'une approche systémique du projet. Cette approche holistique est exploitée voire prolongée par le design numérique, qui tire parti du paradigme du réseau pour inventer de nouvelles manières de penser et de faire. Mais derrière cette production de connaissances et d'objets se profile un second enjeu : celui de diffuser, partager et valoriser ce que les techniques numériques inventent. C'est pourquoi design et documentation ont à dialoguer et à collaborer sur un mode interdisciplinaire.

Initié en 2018, le cycle de conférences Reticulum cherche à attiser cette réflexion épistémologique fertile aux deux disciplines. L'objet de ces rencontres interdisciplinaires est d'explorer les potentialités du réseau pour forger des concepts opératoires, c'est-à-dire exploitables dans le design, la documentation et leurs recherches.

En janvier 2021, nous – étudiants du Master DIIS (design) et du Master DNHD (humanités digitales) – avons participé à un atelier de formation par la recherche organisé par l'équipe de Reticulum, en mixte présentiel-distanciel. Correspondant à la thématique de la troisième édition « Faire-savoir et pouvoir-faire », notre objectif était de produire en une semaine une revue web+print : les contenus sont accessibles en ligne mais également imprimables ; réciproquement la version imprimée renvoie au contenu en ligne lorsque le support papier trouve ses limites.

THÈME

Reflexion épistémologique entre SEC et design

FORMAT

Entre lire et design

Atelier Master (DIIS et DNHD)

Exercice en classe virtuelle

SOUS-THÈME

Processus de conception et travail de production

Potentialités du réseau en SEC et design

COMMUNAUTÉ

Chercheurs

Professionnels

Étudiants (DIIS et DNHD)

TYPOLOGIE DE LA REVUE

Revue

Journal

TEMPORALITÉ

150h par an

RETICULUM

Interroger le réseau
par le réseau

↑ Distanciel

↓ Présentiel

Camera

Enceinte

Groupe support (DNHD)

Microphone

Groupe élite (DNHD)

Gestion de projet

Organisateurs
Florian Harmand, Arthur Perret

Direction artistique (DIIS)

Groupe élite (DIIS)

Groupe support (DIIS)

Février 2021

ISIC

DES SCIENCES
DES MÉTIERS
DE LA COMMUNICATION

DIIS

Design
Interaction
Innovation
Service

Reticulum

PROTOTYPAGE D'UNE REVUE

PARTIE 2 : Une entrée en matière PROTOTYPAGE D'UNE REVUE

La démarche du projet ayant conduit à cette revue englobe l'ensemble des actions réalisées par les équipes, ayant pour objectif commun de répondre aux besoins exprimés. De l'idée de départ, jusqu'à la livraison finale de la revue, cette démarche se définit par un ensemble d'étapes qui nous ont permis de suivre une direction logique et de structurer les processus d'étapes de manière cohérente. Cette structuration a permis à l'ensemble des membres de définir des objectifs précis, des actions à entreprendre et des ressources à utiliser pour les atteindre.

Ce projet s'est déroulé dans le cadre des rencontres Reticulum. Ces événements annuels réunissent des chercheurs et des praticiens, et offrent un lieu et un temps pour interroger le paradigme réticulaire et les concepts affectés. L'événement se veut accessible aux étudiants de master, aux doctorants et aux chercheurs de toutes disciplines, c'est pourquoi les intervenants tentent de toujours y proposer un contenu vulgarisé.

La troisième édition de Reticulum porte sur les transformations liées au paradigme réticulaire, qui bousculent nos modes de pensée ainsi que nos pratiques, notamment en sciences de l'information et de la communication mais également en design. Nous nous inscrivons dans cette problématique et nous interrogeons ici ces transformations afin de porter un regard critique à la fois sur les techniques de la réticularisation numérique et sur ses apports. La prise en main de ces techniques ouvre des potentialités multiples, qui s'insèrent au sein des processus de conception, de production, de documentation et d'édition dans leur globalité, présentes dans cette revue.

L'organisation

D'un point de vue organisationnel, la construction de ce projet a pris la forme d'un atelier axé sur une approche collaborative interrelationnelle mettant en lien deux domaines spécifiques : le design et les humanités numériques. Notre objectif consistait à démontrer les interrelations entre le design et la documentation, afin d'ancrer le rôle essentiel du design dans les pratiques documentaires et à mesurer l'importance de la documentation et de la publication dans un projet de design.

Nous, étudiants en Master DIIS et en Master DNH, avons collaboré sur un temps court, pour exposer l'approche réflexive du projet en design, la production de contenus, leur architecture et leur publication. Nous avons répondu à l'enjeu organisationnel de ce projet par la combinaison entre le faire et le savoir, afin que la théo-

rie s'insère dans la pratique et inversement ; on parle de « pouvoir-faire » et de « savoir-faire » (Harmand, Perret, 2019). Les notions de processus de conception, de production, de documentation et d'édition sont citées dans cette revue sont intrinsèquement liées entre elles et constituent le socle du projet, avec l'impératif de nous affranchir de certaines contraintes organisationnelles et systémiques potentiellement fermées.

« À l'origine de la vie, il s'est créé une sorte de boucle, une sorte de machinerie naturelle qui revient sur elle-même et qui produit des éléments toujours plus divers qui vont créer un être complexe qui sera vivant. Le monde lui-même s'est autoproduit de façon très mystérieuse. La connaissance doit avoir aujourd'hui des instruments, des concepts fondamentaux qui permettent de relier. » (Morin, 1995)

Démarche de conception de la revue

L'objectif de l'atelier Reticulum était la production d'un prototype de revue hybride papier et web portant sur les pratiques réticulaires en design, mobilisant des techniques propres au numérique mais aussi des concepts cruciaux de la culture du design, afin de rendre compte des potentialités du réseau dans ses pratiques.

Pour ce faire, nous avons adopté un regard réflexif sur nos projets antérieurs afin de partager des savoirs à travers la revue. Nous tentons de répondre plus spécifiquement à deux thématiques : la première est orientée sur les processus de conception et de production via une approche design ; l'autre porte sur les possibilités d'architecture et d'édition en suivant une approche documentaire. Une mise à niveau technique et conceptuelle préalable nous a permis de produire une publication basée sur les notions de design systémique, outillée par des techniques numériques et réticulaires. La démarche de conception de cette revue repose en effet sur une chaîne d'édition hybride, nous permettant de produire un double livrable, numérique et imprimable.

La collaboration inter équipes

En tant qu'acteurs de la conception de la revue, nous avons élaboré des stratégies, afin de mettre en œuvre les projets numériques et papier, de leur conception à leur diffusion. Notre travail a pleinement incarné les notions d'interaction, de mise en lien, et d'interopérabilité. En vue de réaliser le projet, plusieurs directions et comités de pilotage ont été créés, avec pour chacun d'eux des missions, des rôles et des responsabilités spécifiques inhérents au projet. La collaboration entre ces équipes était primordiale afin de créer une cohérence et une dynamique de travail optimale.

La direction éditoriale comportait trois aspects essen-

tiels : ancrer une direction, créer une dynamique d'écriture et ajuster les contenus à l'objectif final. Il fallait en parallèle identifier les sujets sur lesquels s'imprimer et produire des contenus pertinents. Il a été nécessaire de faire des choix dans la définition et la sélection des projets, pour optimiser la gestion des contenus. La ligne éditoriale a donc permis de garantir une approche réflexive sur les sujets choisis.

La direction artistique s'est occupée de la création du design graphique, d'implémenter les possibilités de mise en page, qu'elles concernent le papier ou l'écran, et démontrer ainsi les performances graphiques d'affichage et les diverses possibilités d'impression.

La direction support était chargée de l'aspect technique de l'hybridité, notamment l'impression de la revue. Sa mission était de donner sens aux modalités d'interaction entre le support papier et le numérique, y compris ses faisabilités techniques et budgétaires.

Le chargé de projet quant à lui a eu un rôle déterminant car il était chargé de superviser, coordonner et préparer la réalisation et l'édition des publications. Selon la politique des différentes équipes, il a mis à disposition des outils de gestion et de coordination. Le chargé de projet peut être perçu comme un chef d'orchestre, naviguant entre les différentes équipes, ce qui lui permet d'avoir une vue d'ensemble du projet pour mieux le superviser.

Les transmissions de connaissances inter-équipes ont offert un cadre qui a aidé à organiser les connaissances au fur et à mesure de leur acquisition, et facilité leur transmission. Ceci a permis de mieux situer et hiérarchiser les éléments du contenu de la revue.

PROTOTYPAGE D'UNE REVUE

#211



Les ressources (compétences développées, outils utilisés)

L'atelier Reticulum a fait ressortir le rôle déterminant que jouent les outils dans le perfectionnement de nos capacités d'exploration et d'enquête, ainsi que l'intelligibilité et la communicabilité de nos productions. L'appropriation de ces outils et la construction de ceux-ci sont déterminants pour le développement de notre culture technique.

Dans la conception d'une revue, le raisonnement visuel est un élément essentiel de la pensée créative. En effet, notre mémoire garde en elle différentes idées, formes, couleurs. Pour exploiter ces morceaux de connaissances, nous interagissons en continu avec des visualisations externes imprécises, permettant de prendre des décisions pour créer de nouvelles entités, de nouvelles pratiques et à les transformer pour les adapter à de nouveaux contextes. L'atelier Reticulum visait aussi à tirer profit de l'impossibilité de « faire groupe » physiquement, en temps de pandémie, pour nous faire évoluer sur des compétences techniques en apprentissage autonome.

Le design de service frayant le plus souvent avec les techniques numériques, ces savoir-faire ont été des acquis que nous pourrions ré-exploiter à l'avenir. Cet apprentissage des outils du réseau renforce donc notre culture technique, en tant qu'apprentis designers, pour une meilleure conscience et capacité d'action sur le milieu numérique environnant.

PARTIE 2 : Une entrée en matière PROTOTYPAGE D'UNE REVUE

La démarche du projet ayant conduit à cette revue englobant l'ensemble des actions réalisées par les équipes, ayant pour objectif commun de répondre aux besoins exprimés. De l'idée de départ, jusqu'à la livraison finale de la revue, cette démarche se définit par un ensemble d'étapes qui nous ont permis de suivre une direction logique et de structurer les processus d'une manière cohérente. Cette structuration a permis à l'ensemble des membres de définir des objectifs précis, des actions à entreprendre et des ressources à utiliser pour les atteindre.

Ce projet s'est déroulé dans le cadre des rencontres Reticulum. Ces événements annuels réunissent des chercheurs et des praticiens, et offrent un lieu et un temps pour interroger le paradigme réticulaire et les concepts afférents. Évidemment se veut accessible aux étudiants de master, aux doctorants et aux chercheurs de toutes disciplines. C'est pourquoi les intervenants tentent de toujours y proposer un contenu vulgarisé.

La troisième édition de Reticulum porte sur les transformations liées au paradigme réticulaire, qui bousculent nos modes de pensée ainsi que nos pratiques, notamment en sciences de l'information et de la communication mais également en design. Nous nous inscrivons dans cette problématique et nous interrogeons ici ces transformations afin de porter un regard critique à la fois sur les techniques de la réticularisation numérique et sur ses apports. La prise en main de ces techniques ouvre des potentialités multiples, qui s'intègrent au sein des processus de conception, de production, de documentation et d'éditorialisation dans leur globalité, présentes dans cette revue.

L'organisation

D'un point de vue organisationnel, la construction de ce projet a pris la forme d'un atelier axé sur une approche collaborative interrelationnelle mettant en lien deux domaines spécifiques : le design et les humanités numériques. Notre objectif consistait à démontrer les interactions entre le design et la documentation, afin d'ancrer le rôle essentiel du design dans les pratiques documentaires et à mesurer l'importance de la documentation et de la publication dans un projet de design.

Nous, étudiants en Master DHS et en Master DNHd, avons collaboré sur un temps court, pour exposer l'approche réflexive du projet en design, la production de contenus, leur architecture et leur publication. Nous avons répondu à l'enjeu organisationnel de ce projet par la combinaison entre le faire et le savoir, afin que la théo-

rie s'insère dans la pratique et inversement ; on parle de « pouvoir-faire » et de « savoir-faire » (Harmand, Pernot, 2019). Les notions de processus de conception, de production, de documentation et d'éditorialisation créées dans cette revue sont intrinsèquement liées entre elles et constituent le socle du projet, avec l'impératif de nous affranchir de certaines contraintes organisationnelles et systémiques potentiellement fermées.

« À l'origine de la vie, il s'est créé une sorte de boucle, une sorte de machine naturelle qui revient sur elle-même et qui produit des éléments toujours plus divers qui vont créer un être complexe qui sera vivant. Le monde lui-même s'est autoproduit de façon très mystérieuse. La connaissance doit avoir aujourd'hui des instruments, des concepts fondamentaux qui permettront de relier. » (Morin, 1995)

Démarche de conception de la revue

L'objectif de l'atelier Reticulum était la production d'un prototype de revue hybride papier et web portant sur les pratiques réticulaires en design, mobilisant des techniques propres au numérique mais aussi des concepts cruciaux de la culture du design, afin de rendre compte des potentialités du réseau dans ses pratiques.

Pour ce faire, nous avons adopté un regard réflexif sur nos projets antérieurs afin de partager des savoirs à travers la revue. Nous tentons de répondre plus spécifiquement à deux thématiques : la première est orientée sur les processus de conception et de production via une approche design ; l'autre porte sur les possibilités d'architecture et d'éditorialisation en suivant une approche documentaire. Une mise à niveau technique et conceptuelle préalable nous a permis de produire une publication basée sur les notions de design systémique, outillée par des techniques numériques et réticulaires. La démarche de conception de cette revue repose en effet sur une chaîne d'édition hybride, nous permettant de produire un double livrable, numérique et imprimable.

La collaboration inter équipe

En tant qu'acteurs de la conception de la revue, nous avons élaboré des stratégies, afin de mettre en œuvre les projets numériques et papier, de leur conception à leur diffusion. Notre travail a pleinement incarné les notions d'interaction, de mise en lien, et d'interopérabilité. En vue de réaliser le projet, plusieurs directions et modes de pilotage ont été créés, avec pour chacun d'eux des missions, des rôles et des responsabilités spécifiques inhérents au projet. La collaboration entre ces équipes était primordiale afin de créer une cohérence et une dynamique de travail optimale.

#311



La direction éditoriale comportait trois aspects essentiels : ancrer une direction, créer une dynamique d'écriture et ajuster les contenus à l'objectif final. Il fallait en parallèle identifier les sujets sur lesquels s'exprimer et produire des contenus pertinents. Il a été nécessaire de faire des choix dans la définition et la sélection des projets, pour optimiser la gestion des contenus. La ligne éditoriale a donc permis de garantir une approche réflexive sur les sujets choisis.

La direction artistique s'est occupée de la création du design graphique, d'implémenter les possibilités de mise en page, qu'elles concernent le papier ou l'écran, et démontrer ainsi les performances graphiques d'affichage et les diverses possibilités d'impression.

La direction support était chargée de l'aspect technique de l'hybridité, notamment l'impression de la revue. Sa mission était de donner sens aux modalités d'interaction entre le support papier et le numérique, y compris ses faisabilités techniques et budgétaires.

Le chargé de projet quant à lui a eu un rôle déterminant car il était chargé de superviser, coordonner et préparer la réalisation et l'édition des publications. Selon la politique des différentes équipes, il a mis à disposition des outils de gestion et de coordination. Le chargé de projet peut être perçu comme un chef d'orchestre, naviguant entre les différentes équipes, ce qui lui permet d'avoir une vue d'ensemble du projet pour mieux le superviser.

Les transmissions de connaissances inter-équipes ont offert un cadre qui a aidé à organiser les connaissances au fur et à mesure de leur acquisition, et facilité leur transmission. Ceci a permis de mieux situer et hiérarchiser les éléments du contenu de la revue.

Les ressources (compétences développées, outils utilisés)

L'atelier Reticulum a fait ressortir le rôle déterminant que jouent les outils dans le perfectionnement de nos capacités d'exploration et d'enquête, ainsi que l'intelligibilité et la communicabilité de nos productions. L'appropriation de ces outils et la construction de ceux-ci sont déterminants pour le développement de notre culture technique.

Dans la conception d'une revue, le raisonnement visuel est un élément essentiel de la pensée créative. En effet, notre mémoire garde en elle différentes idées, formes, couleurs. Pour exploiter ces morceaux de connaissances, nous interagissons en continu avec des visualisations externes imprécises, permettant de prendre des décisions pour créer de nouvelles entités, de nouvelles pratiques et à les transformer pour les adapter à de nouveaux contextes. L'atelier Reticulum visait aussi à tirer profit de l'impossibilité de « faire groupe » physiquement, en temps de pandémie, pour nous faire évoluer sur des compétences techniques en apprentissage autonome.

Le design de service frayant le plus souvent avec les techniques numériques, ces savoir-faire ont été des acquis que nous pourrions ré-exploiter à l'avenir. Cet apprentissage des outils du réseau renforce donc notre culture technique, en tant qu'apprentis designers, pour une meilleure conscience et capacité d'action sur le milieu numérique environnant.

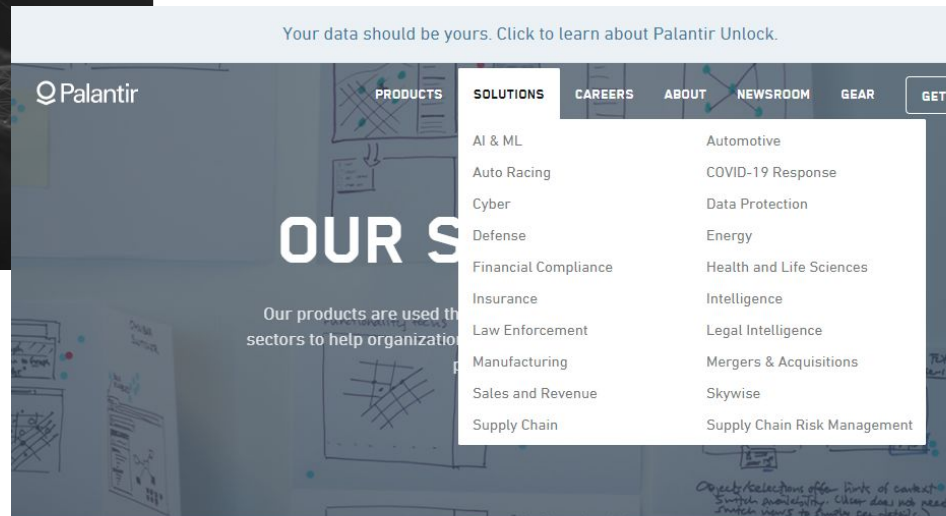
Deux démarches

- Du journalisme au design : projet Hidentity
- Du design au journalisme : méthodes et outils pour le journalisme

Surveillance et contre-mesures du design



La faute au design ?



Quelles contre-mesures du design ?

- Art et design graphique (dénoncer)
- Design spéculatif / design fiction (débatte)
- Design global (agir)



Jakub Geltner

16 AVRIL 2021

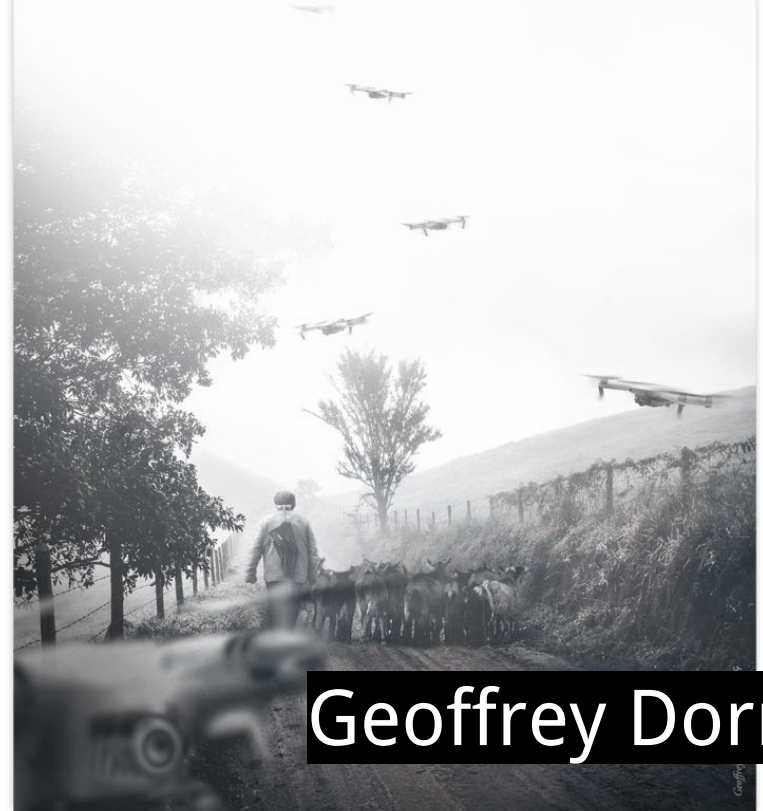
“ UNE SÉCURITÉ GLOBALE
PRÉSERVANT LES LIBERTÉS ”



DOUGLAS FOR DARTCHIER

MARS 2021,

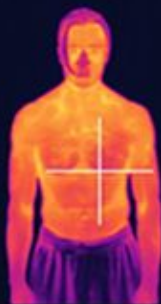
*La police municipale est autorisée par le Sénat
à surveiller la voie publique avec des **drones**.*



Geoffrey Dorne



Ensemble ensemble

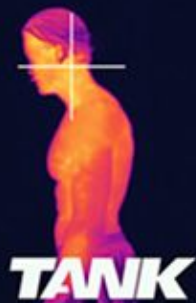


ADAM HARVEY



Stealth Wear

JANUARY 17, 2013



TANK

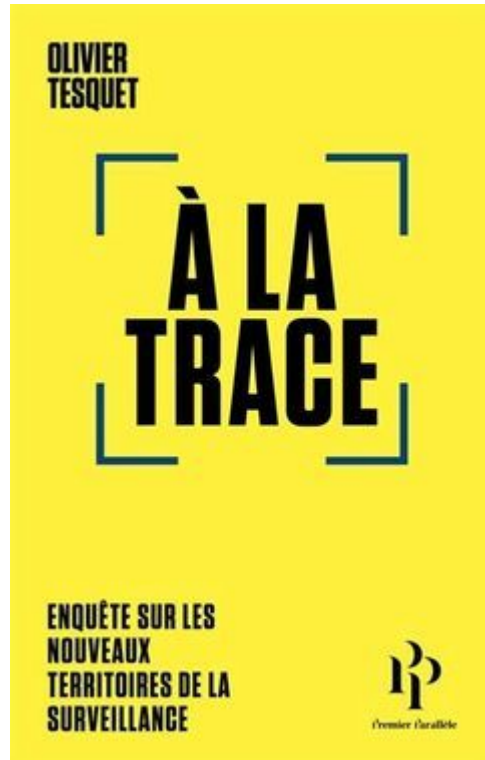



PRIMITIVE LONDON

W DAZZLE



Olivier Tesquet



LE LABORATOIRE

Toutes nos solutions pour assurer votre tranquillité face à *Big Brother*.

La *computer vision* est partout. Dans votre maison, sur votre lieu de travail, dans l'espace public, vous êtes constamment sous surveillance. Votre visage est filmé, analysé, catégorisé par des acteurs publics et privés. Reprenez possession de votre visage et ne laissez plus les algorithmes exploiter votre identité. Pour cela, Hidentity vous propose toute une gamme de services pour échapper à la reconnaissance faciale. « Utilisez les outils de surveillance contre eux-mêmes » : telle est la philosophie de notre laboratoire.



Design vs computer vision

Travail sémantique : capter + traiter

L'opposé ?

3 modalités : dissimuler / refléter / saturer

<https://hidentity.netlify.app/>