

cover

Quelque chose à insérer.

pagetitre

Quelque chose à insérer.

intro

Quelque chose à insérer.

gitlogs

Quelque chose à insérer, avec les logs du git, impatient d'essayer.



pre-green

Title Page









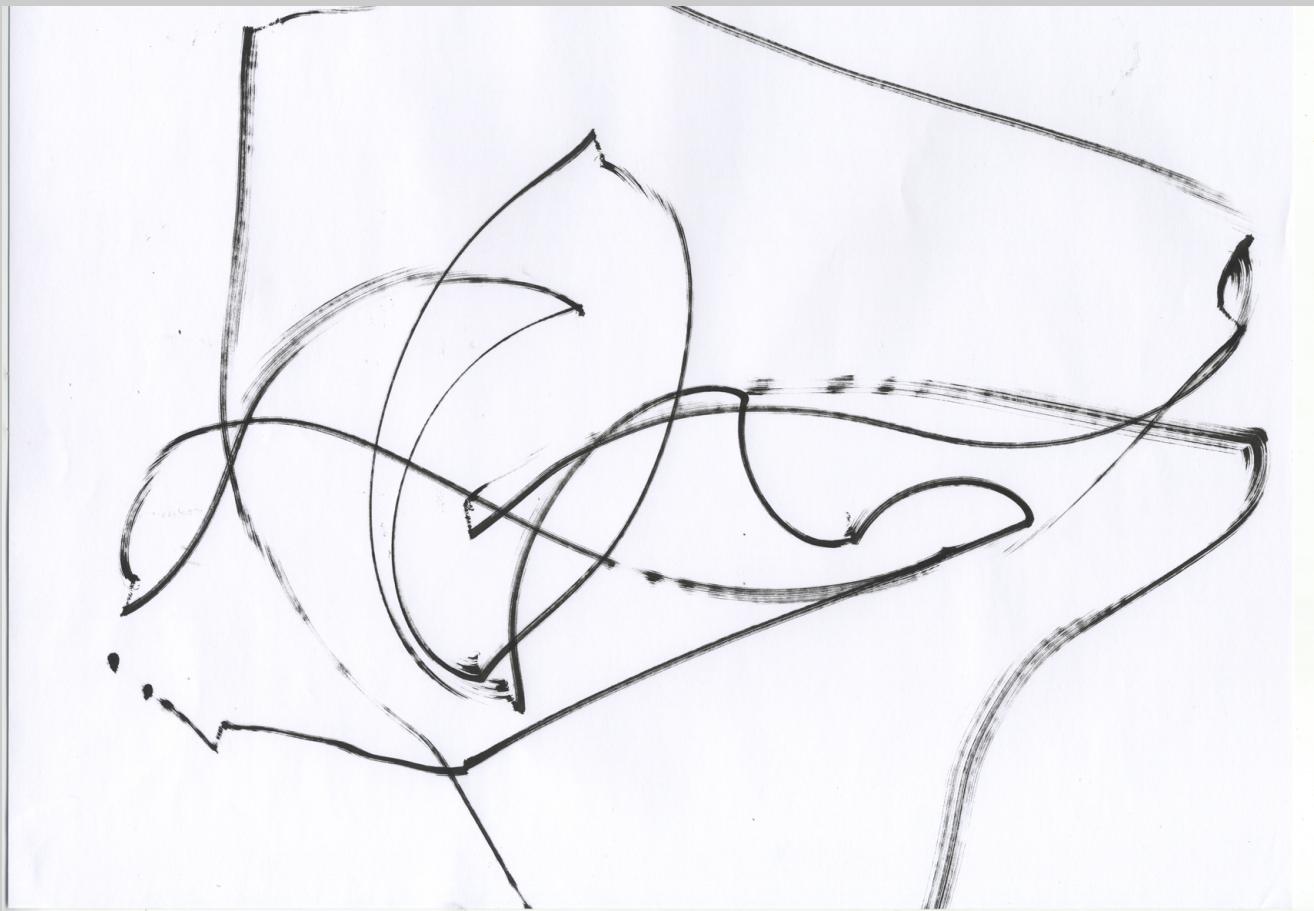








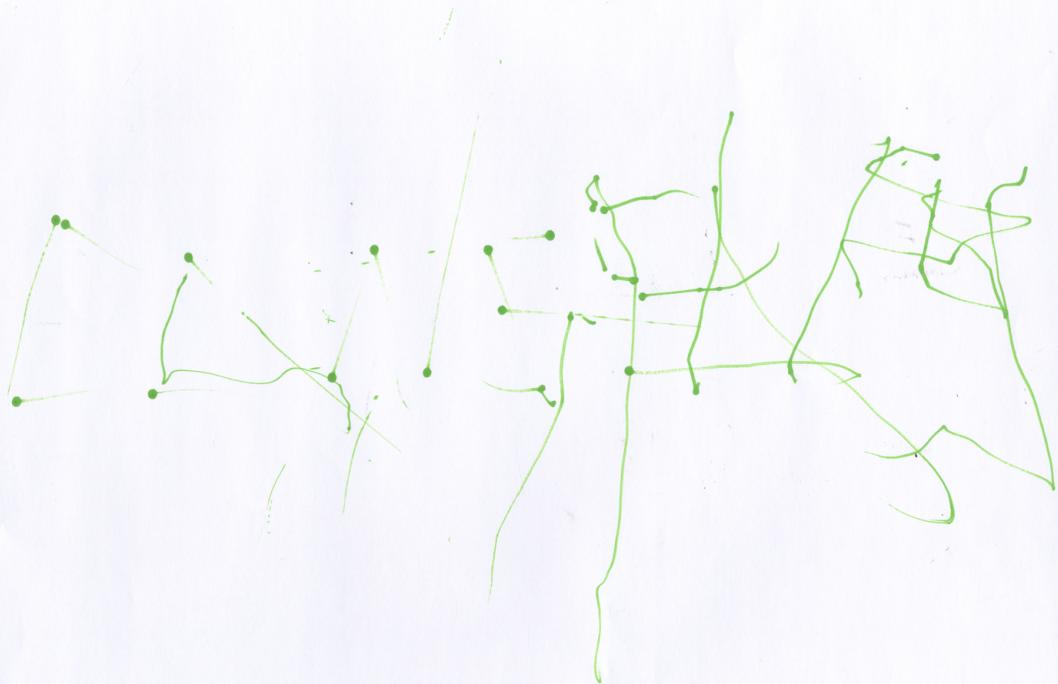




CONSENSUS







COSENUS



Wii fit



Étude de la pensée collective par le Dr Karl Hess Keffer

Restitution d'une archive des expériences d'outils réalisées par le Dr. Hess Keffer, neuro-scientifique. Ces outils tentent de trouver un lieu d'expression de la pensée collective.

Dr. Karl Hess Keffer a fait de nombreuses recherches sur l'activité cérébrale. Ces expériences mettent en jeu différents aspects de la collaboration.

Cette recherche utopique n'a jamais trouvé de réponse ultime, car chaque outil met en lumière une faille: l'impossibilité d'un systématique consensus commun.

Après 35 ans de recherches, le Dr Karl Hess Keffer abandonna son étude vaine. Actuellement, il travaille sur l'instinct gréginaire des animaux.



rémices du projet



Dialogue

À partir d'une réflexion sur les outils et les médias apportée par OSP, nous avons rencontré plusieurs lectures. Le geste d'écrire, de Vilém Flusser, a été pour nous le moteur de notre questionnement sur la relation entre l'homme et la machine. Après un exercice de mise en commun des références, deux artistes ont, pour nous fait sens. Puisant dans le travail sur les frontières de Francis Alÿs (Sometimes doing something poetic can become political and sometimes doing something political can become poetic) et le projet mesurages d'Orlan, nous avons voulu mettre en avant l'utilisation du corps comme outils. De là découle pour nous plusieurs questions élémentaires, comme qu'est-ce qu'une machine ? Quelle est la différence entre nous et la machine ? Ainsi que Est-ce que la sensibilité a une place légitime dans un rapport homme-machine ?



Le geste d'écrire

Vilém Flusser

La structure du geste est linéaire. Mais il s'agit d'une linéarité spécifique. On commence, en thèse ; par le coin supérieur à gauche de la surface, on fait une ligne jusqu'à ce qu'on arrive au coin supérieur à droite, on saute à gauche pour recommencer le geste un peu plus en bas, et on répète ce mouvement jusqu'au coin inférieur droit. Il s'agit d'une structure apparemment accidentelle : elle a été imposée sur le geste par les accidents de notre histoire. Elle pourrait être différente, et en effet, elle l'est dans d'autres civilisations. Néanmoins, cette structure là, qui est le résultat d'accidents méprisables comme l'est la qualité de la boue en Mésopotamie. ordonne toute une dimension de notre être-dans-monde : elle ordonne nos pensées linéaires, logiques, historiques, scientifiques. Car nous sommes programmés pour ce type de pensées par notre écriture, et, inversement, ces pensées sont programmés pour être écrit selon la structure que je viens de décrire. Le moindre changement dans cette structure changerait, sans doute, ce type de pensée. Mais, bien sûr, l'inverse est aussi vrai : tout changement structurel dans nos pensées implique un changement dans la structure de l'écriture. Peut-être est-ce en train d'arriver à présent.



Le Xerox et l'infinity

Jean Baudrillard

Ce qui distingue toujours le fonctionnement de l'homme et celui des machines, même les plus intelligentes, c'est l'ivresse de fonctionner, le plaisir. Inventer des machines qui aient du plaisir, voilà qui est heureusement encore au-delà des pouvoirs de l'homme. Toutes sortes de prothèses peuvent aider à son plaisir, mais il ne peut en inventer qui jouiraient à sa place. Alors qu'il invente qui travaillent, "pensent" ou se déplacent mieux que lui ou à sa place, il n'y a pas de prothèse, technique ou médiatique, du plaisir de l'homme, du plaisir d'être homme. Il faudrait pour cela que les machines aient une idée de l'homme, qu'elles puissent inventer l'homme, mais pour elles il est déjà trop tard, c'est lui qui les a inventées. C'est pourquoi l'homme peut excéder ce qu'il est, alors que les machines n'excéderont jamais ce qu'elles sont. Les plus intelligentes ne sont exactement que ce qu'elles sont, sauf peut-être dans l'accident et la défaillance, qu'on peut toujours leur imputer comme un désir obscur. Elles n'ont pas ce surcroit ironique de fonctionnement, cet excès de fonctionnement en quoi consistent le plaisir ou la souffrance, par où les hommes s'éloignent de leur définition et se rapprochent de leur fin. Hélas pour elle, jamais une machine n'excède sa propre opération, ce qui peut-être



explique la mélancolie profonde des computers... toutes les machines sont célibataires. (pourtant la récente irruption des virus électroniques offre une anomalie remarquable : on dirait qu'il y a un malin plaisir des machines à amplifier, voire à produire des effets pervers, à excéder leur finalité par leur propre opération. Il y a là une péripétie ironique et passionnante. Il se peut que l'intelligence artificielle se parodie elle même dans cette pathologie virale, inaugurant par là une sorte d'intelligence véritable.)



Une histoire d'amour ratée avec une machine à écrire

Friedrich Kittler

"Nos outils d'écriture travaillent aussi nos pensées", a écrit Nietzsche [1]. "La technologie est retranchée dans notre histoire", a dit Heidegger. Mais l'un a écrit cette phrase à propos de la machine à écrire sur une machine à écrire quand l'autre décrivait (dans un allemand ancien magnifique) l'essence de la machine à écrire. Voilà pourquoi c'est Nietzsche qui fut à l'origine de la transvaluation des valeurs avec sa phrase philosophiquement scandaleuse sur la technologie des médias, "les hommes ne sont peut-être que des machines pensantes, écrivantes et parlantes". En 1882, aux êtres humains, à leurs pensées et à la figure de l'auteur se sont substitués terme à terme les deux sexes, le texte et l'appareillage de l'écriture à l'aveugle. Premier philosophe mécanisé, Nietzsche fut aussi le dernier. Le texte dactylographié avait pour nom, si l'on en croit la peinture de Klapheck, Volonté de puissance.



remières expérimentations : intervention sur les machines



This is the header of the included pdf document

Demo



This is the header of the included pdf document

Demo



This is the header of the included pdf document

Demo



This is the header of the included pdf document

Demo



tilisation de nouveaux outils



Sur le langage



Notre langage se développe en fonction de l'outil que nous utilisons et de l'objectif à atteindre, et si « nos outils d'écritures travaillent aussi nos pensées(1) », nous pouvons aussi dire que nos outils déterminent notre langage. Au cours de nos expérimentations, notre condition humaine provoque un langage en écho avec celle-ci : des phrases spontanées, des intonations, des mouvements, des adaptations, à contrario d'un langage plus cartésien, dénué de sensibilité et ne laissant pas forcément place à l'erreur. Ce même langage évolue au fil de l'expérience, il se transforme, s'enrichie et n'est pas figé. Notre langage comporte des accidents et le résultat nos expériences aussi. Dépendants de l'attitude de l'autre, nous concluons que notre langage est le fruit d'une corrélation entre deux personnes. Il s'agit d'un véritable dialogue, surgissant naturellement de nos tentatives, qui s'anime et se précise au cours de la pratique.

(1) Nietzsche

Observations

Introduction d'un langage intuitif/inconscient/sensible dans notre processus d'écriture

Les actions Celui qui tient le stylo = + passif - action de pression/souplesse du stylo = plus fort /moins fort/moins raide... - serrage du stylo = + ou - - concentration =



diminution et augmentation - relâchement du corps = pauses obligatoires - fermer les yeux

Celui qui tient la table = + dans l'action - vitesse dans le maniement de l'outil = plus vite/moins vite - concentration = diminution et augmentation /concentration extrême - force = augmentation / diminution - relâchement du corps = pauses obligatoires - éviter le corps de l'autre = redéfinir l'espace autour de soi - lier les lettres par le bas ou par le haut

Le langage de la table qui roule

« Ferme les yeux ! »

« Concentre-toi ! »

« Serre-moins le stylo ! »

« Attention à ton ventre ! » « Je vais tourner »

« J'ai mal au bras »

« On fait une pause ? »

« J'en peux plus ! »

« Pfiouuuu »



« C'est lourd à la fin... »

Langage de la table qui tourne

« Ferme les yeux ! »

« Fais des mouvements plus longs ! »

« Fais des mouvements plus courts ! »



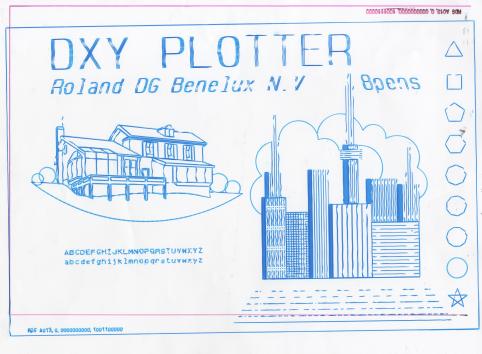
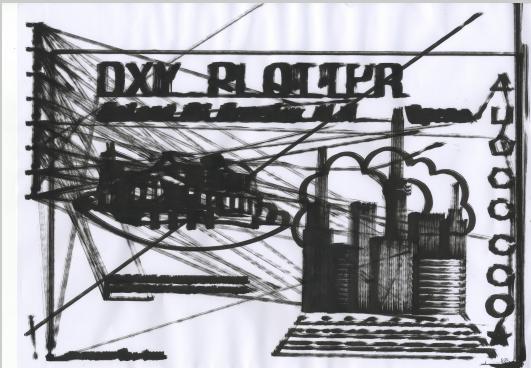
DXY's perambulation

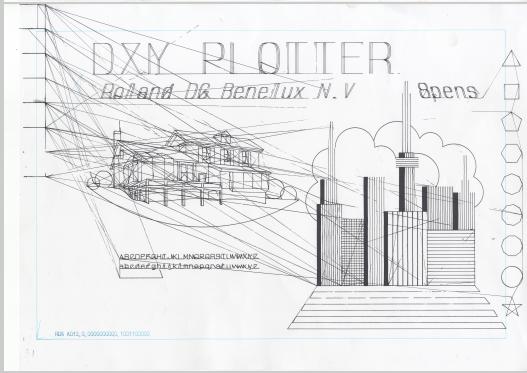
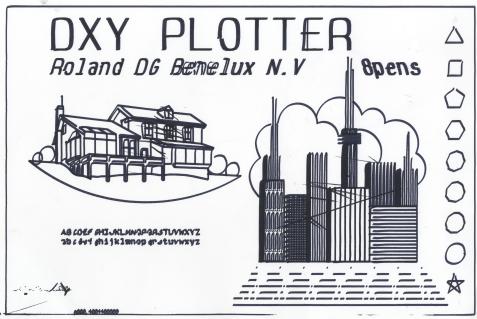
Day 1 — Project 1 / Plotter Specificities

Trace/trame/texture Couches Typon -> transparence -> trace -> spécificité Résistance/confrontation de l'outil plotter aux outils de recompontion de son époque Insolation avec un rétroprojecteur plaque offset/sérigraphie Document de test du plotter -> apparition d'une fonction, d'une époque. Confrontation de deux modes de recompontions, le plotter qui correspond aux années 1960 et à un usage spécifique et l'offset qui correspond aux attentes de componentions actuelles. 1- Proposition d'impression de page test offset en utilisant des trames réalisées avec le plotter. > Décomposition des couche cmjn, apparition de l'outils plotter au travers de l'offset 2- Plottage direct sur la plaque > décalage componention unique/en série

Page test DXY Roland







Day 2 — Project 2 / Page test

Images - XVIIè siècle plan, coupe et vue des façades de palais ou d'hôtels particuliers.
Architecture et fortifications. - - - - -

Day 3 — Project 3

DXY's perambulation

Le plotter est un outil pour tracer des plans. Il a la particularité de se déplacer à travers le plan de la feuille pour dessiner. Nous envisageons l'architecture comme la mise en relation d'une forme avec un espace et des corps. Pour rendre compte de cela dans notre projet nous pensons intervenir sur le déplacement du plotter dans l'espace de la page. Nous nous interrogeons désormais sur la définition d'un espace (d'une architecture) par la déambulation.

Direction 1.0:

Mettre en place un système simple de tracking pour pouvoir tester assez rapidement l'impression de ces mouvements dans l'espace avec le plotter.



L'idée était d'abord d'utiliser les fonctions de nos smartphone, mais en vue du temps nous allons tester un tracking lumineux avec processing.

DXYRepresentation Interested in tracking ourselves in the space, and outputting that directly to the plotter we didn't have much time. So we used a script which tracks brightness. using Golan Levin's Brightness Tracking moving the computer, not the light points represent the brightest points in the space. Program has a 'ticker', you can probably change timing. idea: fix a webcam, to put a light on our heads, track trajectories relate movement of the plotter to movement of the plotter coordinates are connected take the information, use it as an input. Would like to do this live Each ten seconds the program combines the points into a 'path' and sends it to the plotter OSP: setup to track people with light ... why? can you be more ambitious with this? there is maybe more interesting ways to do it? It wasn't the idea to track with a cam / light / movement. We wanted to track with a phone (GPS?) We capture movement in space. cartography is a large field ... you will cross interesting questions: the reference systems you will cross. translating from xy (plan/blueprint/map) to a map (mercator, ...) a shift of scale ... depending of the difference between scales 3 different reference systems that overlap, overlay, interfere OSP does not want you to miss the point? technical problems are cultural if we want to realise the project ... we need a developer to do this



project? change your way of working means your project changes (every technology has its own meaning) don't forget where you are :)





EXPÉRIMENTATIONS AUTOUR DE L'ÉCHELLE

Anaïs. Jordane. Alexandra

Le principe de grille définit un espace dans lequel se construit la lettre, la page, le chapitre, le chemin de fer.

En s'appuyant sur des grilles créées avec "nos petits robots qui dessinent" nous voulions essayer de mettre en avant les structures de ces éléments constitutifs du livre à travers ces différentes échelles. Fractalité du livre ? Qu'est-ce qui définit l'unité ? Y'a-t-il une unité pour chaque changement d'échelle ? Les formes des grilles créés par les "petits robots qui dessinent" ne dépendent pas de nous mais de nombreux facteurs liés au contexte dans lequel dessinent les robots. En partant de leurs accidents de parcours, des formes non maîtrisées qui naissent, on obtient des grilles que nous n'aurions pas pas construites de la même manière sans ces robots. Nous posons donc ces grilles comme une contrainte qui servira de base à notre recherche, à notre dessin de caractère, de mise en page...

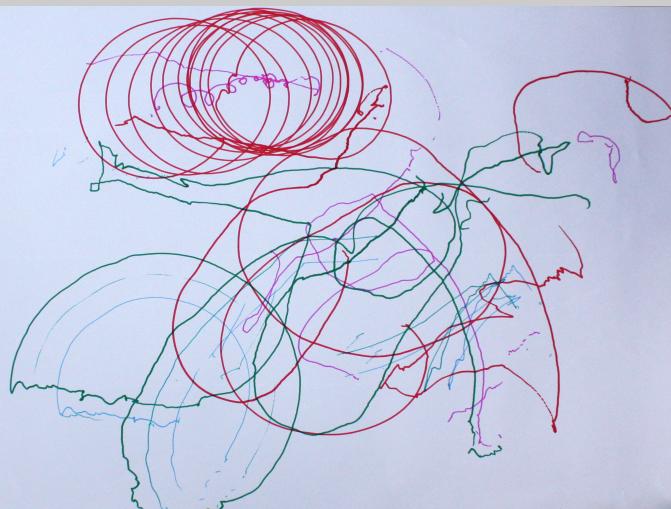












.....*Bon mais tout ça c'était avant !*



GRoland 329

BRAINSTORMING

- Nos petits robots qui dessinent ont produit des sortes de cartographies (pointillés, épaisseur...)
- Transition d'échelles
- Observation d'irégularités et de formes intéressantes dans le trait
- Reproduction
- Agrandissement
- Déformation
- Notion temps dans la forme du trait
- Fabrication d'un pantographe avec un moteur (on a remarqué que le moteur permettait un tracé plus fluide et qui ressemblait au plotter notamment dans l'observation des points des lignes)
- Pantographe : prolongement du geste, déformation du geste par les frottements dans les articulations du Groland, transition d'échelle, grossissement du dessin original.



- Utilisation du pantographe comme un outils de reproduction, et peut être envisager en outils de double productions (polygraphe).
- une écriture en deux temps (poly-

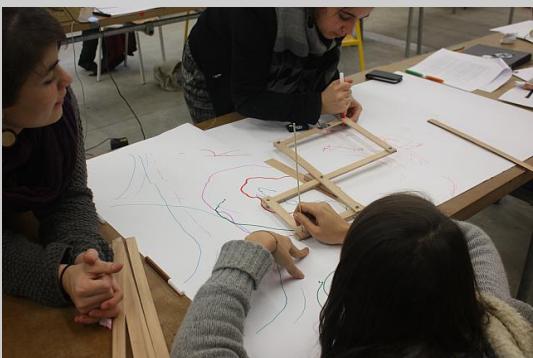
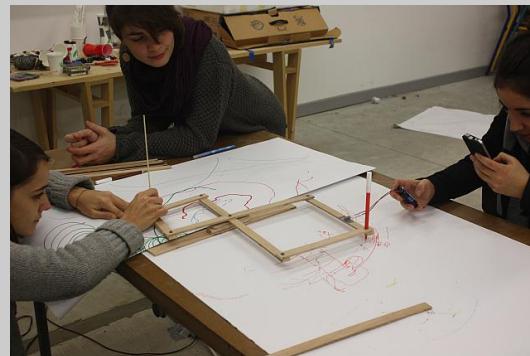
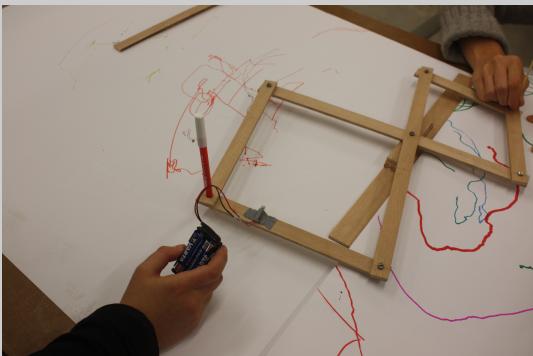


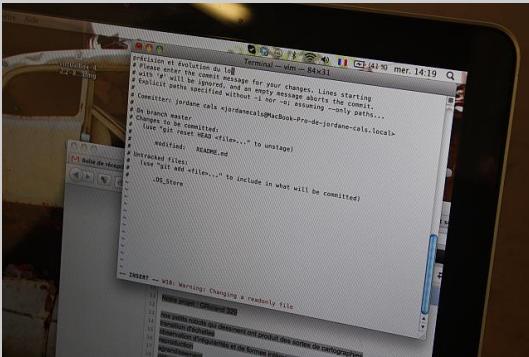
Investir GRoland 329 d'une mission : celle de reproduire un alphabet pour mettre en avant la dégradation, modification, transformation du trait, mettre en exergue les variations de formes dû aux changements d'échelles. Face à l'utilisation quotidienne d'outils de reproduction de plus en plus performant, nous souhaitions expérimenter l'outil du pantographe où l'accident survient facilement grâce aux poids et aux frottements des matériaux utilisés (bois, feuille, moteur, roulettes, écrous, vis). Nous avons d'abord proposer un outil de reproduction et d agrandissement. Ainsi la machine, par de multiple accidents, produit des copies déformant le dessin original. En s'appuyant sur l'expérience du pantographe, nous cherchons à questionner la transition d'échelle et la notion de reproductibilité. A l'heure d'une reproductibilité de masse accrue, qu'en est-il de la présence du geste dans ces transitions d'échelle ? Comment le pantographe réintroduit-il l'accident à la manière du plotter ? Et comment l'accident laisse place à une trace toujours plus riche et exploitable ? La fractalité de la trace, à travers cette démarche, questionne la notion d'échelle (infiniment grand et infiniment petit). Comment la ligne d'une lettre peut-elle par un agrandissement devenir une possible ligne de cartographie ? Outre cette notion d'agrandissement de la ligne, la translation proportionnelle que l'on obtient grâce à notre pantographe, nous amène à transposer le dessin d'une main à l'échelle du



corps. Le dessin prend des proportions qui lui donne un nouveau statut car elle "rentre dans l'espace".







photos et textes sessions 1

Quelque chose à insérer.



photos et textes sessions 2

Quelque chose à insérer.



cover

Quelque chose à insérer.

