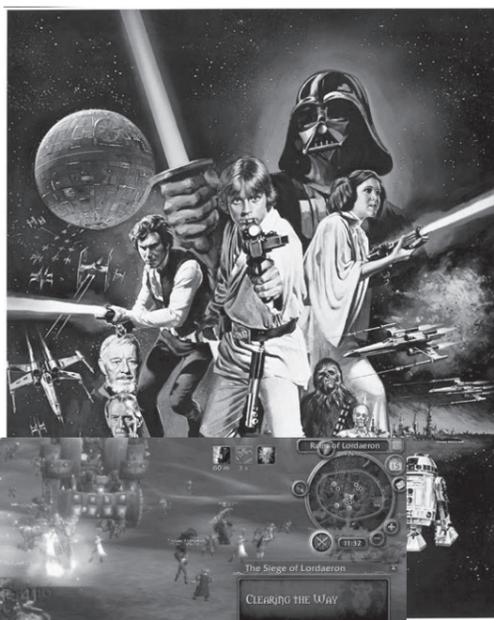


# « Si je te dis Geek... »





Vous tenez entre vos mains l'encyclopédie non exhaustive de la figure du Geek. Son but est de dépasser l'image stéréotypée de ce que nous appelons communément le «geek», sans vraiment savoir ce que nous désignons en utilisant ce terme. Il s'agit ici de proposer des images permettant de constituer un univers de sens dans lequel se meut le geek, en partant de la question:

# «Si je te dis Geek, tu me dis quoi?»

nous avons récolté des réponses diverses, allant de celle de l'enfant à celle de ses grands-parents, en passant par l'étudiant en informatique et celui en art. A partir de ces images glanées autour de nous, nous avons tenté de constituer un répertoire de possibilité ouvrant à la réflexion car non achevé, et certainement non achevable. Le lecteur est invité à évoquer sa propre image du geek et de ce qui le constitue en ajoutant des pages à sa guise: la forme de cette édition permet, suivant le concept de l'open source, de compléter, modifier, continuer, nuancer le contenu proposé.



# Informatique et Art Numérique

# L'in- forma- tique

est un domaine d'activité scientifique, technique et industriel concernant le traitement automatique de l'information par l'exécution de programmes informatiques par des machines. Ces champs d'application peuvent être séparés en deux branches, l'une, de nature théorique, qui concerne la définition de concepts et modèles, et l'autre, de nature pratique, qui s'intéresse aux techniques concrètes de mise en œuvre. Certains domaines de l'informatique peuvent être très abstraits, comme la complexité algorithmique, et d'autres peuvent être plus proches d'un public profane. Ainsi, la théorie des langages demeure un domaine davantage accessible aux professionnels formés (description des ordinateurs et méthodes de programmation), tandis que les métiers liés aux interfaces homme-machine sont accessibles à un plus large public.

*« La révolution informatique fait  
gagner un temps fou aux hommes, mais  
ils le passent avec leur ordinateur ! »  
-Khalil Assala*

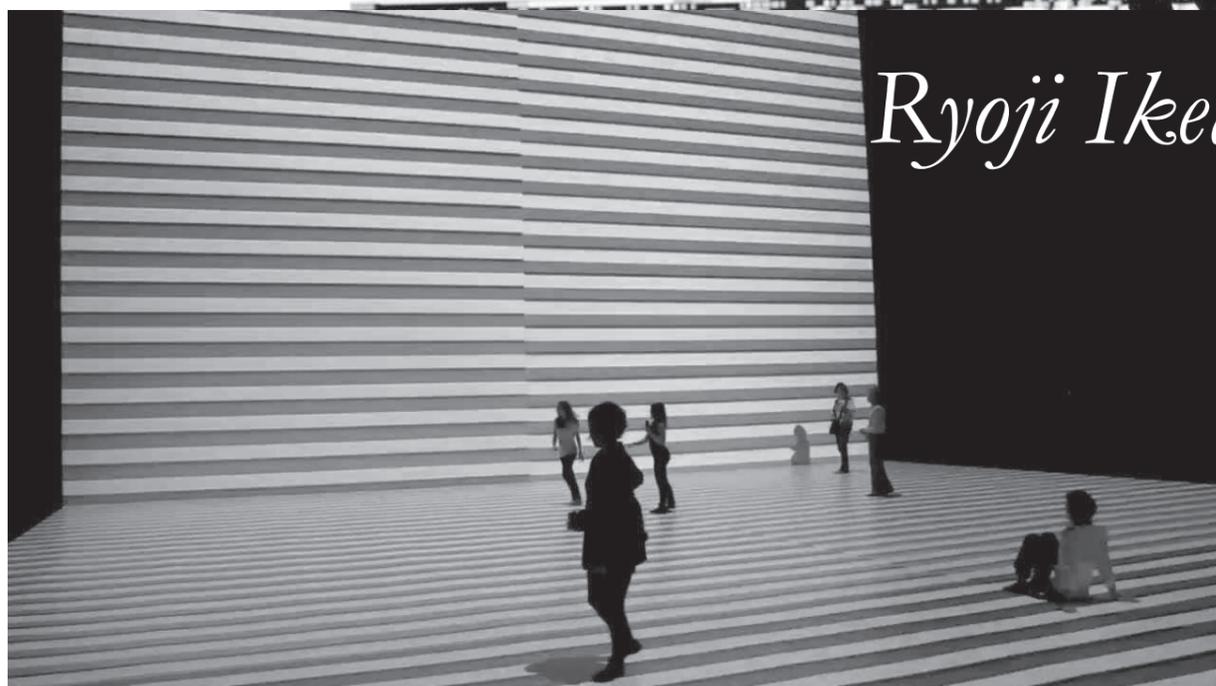
# L'art numérique

est la conjugaison de l'art et des nouvelles technologies liées à la révolution électronique et informatique.

Avec l'avènement de l'art numérique, la technique n'est plus seulement un outil, mais elle devient aussi le matériau, l'esthétique, la symbolique, quand ce n'est pas le caractère même de l'œuvre... L'art numérique s'ouvre aussi aux nouvelles dimensions induites par cette numérisation du monde : interaction et immersion, démultiplication des sources et des supports, immédiateté et virtualité, etc.

Cette rencontre de l'art, des machines et de la technique était déjà en acte dès la première moitié du XXe siècle au travers du surréalisme, du constructivisme et du futurisme notamment. Mais les vraies prémisses de l'art numérique arrivent dans les années soixante, au travers de deux autres courants : l'art vidéo et l'art cinétique. On date le début de l'art numérique au début des années 60. La puissance de calcul des ordinateurs a permis une interaction entre l'homme et le résultat de cette rencontre via le programme. La création numérique s'est ainsi développée en plusieurs catégories bien identifiées. L'art numérique s'appuie donc sur l'état de la technique de son temps, il est donc dépendant du matériel (hardware en anglais) et des logiciels (software). Chaque pixel représente une couleur, décomposée en trois composantes primaires (Rouge, Vert, Bleu). Les pixels sont rectangulaires voir carrés. Ils sont la plus petite particule composant l'image. Leur nombre dans une image dépend de la définition et de la taille de l'image. La Trame de base constituant le nappage d'une image numérique est défini en nombre de Point Par Pouce (PPP) ou, en anglais, en DPI (Dots Per Inch).

*[www.digitalarti.com](http://www.digitalarti.com): Qu'est ce que l'art numérique*  
*[www.universalis.fr](http://www.universalis.fr): Art numérique*





**Firealks**



*Judd Apatow, Seth Rogen et Jonah Hill*

« Éternel dadaïste goinfre de pop culture, obsessionnel, qui peut bien ignorer le dédain des prom queens et les brimades des plus forts, puisque ceux-là crouperont à jamais dans leur ville natale quand lui s'envolera vers la réussite sociale grâce à son intelligence. [...] Un modèle au fort potentiel commercial. »

« Les nineties semblent ignorer superbement ces sociaux. Seules quelques comédies régressives les caricaturent en puceaux attardés (Americian Pie [...]). C'est que les nineties appartiennent essentiellement aux Freaks. Et l'adolescence de devenir le terrain de cinéastes indépendants [...]: Gus Van Sant, Gregg Araki, Harmony Korine, Larry Clark... »

*Les Inrockuptibles*

« *Au tournant des années 2000, le Geek est né sous la caméra de Judd Apatow* »  
-*Les Inrockuptibles*

« *A dangerously realistic attempt to deglamorize high school when other popular shows at the time, the Beverly Hills 90210s and Dawson's Creek, did their best to make high school seem like the most dangerous thing ever.* »

-*DeenOfGeek.com*

**Ordinamenteur**

Google

ordinateur



All

**Images**

Videos

Shopping

Maps

More

Settings

Tools





«Un ordinateur est un système de traitement de l'information programmable tel que défini par Turing et qui fonctionne par la lecture séquentielle d'un ensemble d'instructions, organisées en programmes, qui lui font exécuter des opérations logiques et arithmétiques. Sa structure physique actuelle fait que toutes les opérations reposent sur la logique binaire et sur des nombres formés à partir de chiffres binaires. Dès sa mise sous tension, un ordinateur exécute, l'une après l'autre, des instructions qui lui font lire, manipuler, puis réécrire un ensemble de données déterminées par une mémoire morte d'amorçage (Boot ROM, BIOS, UEFI, etc.). Des tests et des sauts conditionnels permettent de passer à l'instruction suivante et donc d'agir différemment en fonction des données ou des nécessités du moment ou de l'environnement.»

*Définition Wikipedia*





# Matrice

0 9 7 1 5 3 1 3 7  
 3 1 0 9 4 8 5 7 9  
 5 3 8 7 0 0 2 5 4  
 7 6 1 5 9 1 3 1 0  
 9 2 3 0 1 3 6 9 1  
 8 9 2 8 2 4 8 0 1  
 1 5 5 2 6 6 7 3  
 2 0 6 1 3 2 1 4  
 5 0 9 3 4 7 0  
 0 4 7 4 7 8  
 6 7 3 9  
 3 6 4 7  
 1 1 0  
 5 2 1  
 2 9  
 0 6  
 9

*Matrix-1999*  
Par Lana et Lilly Wachowski

Le film dépeint un futur dystopique dans lequel la réalité perçue par la plupart des humains est en fait une réalité simulée appelée «la Matrice», créée par des machines sensées afin de soumettre la population humaine pendant que la chaleur corporelle et activité électrique sont utilisés comme source d'énergie.

« La Matrice est universelle. Elle est omniprésente. Elle est ici avec nous, en ce moment même. Tu la vois chaque fois que tu regardes par la fenêtre, ou lorsque tu allumes la télévision. Tu ressens sa présence, quand tu pars au travail, quand tu vas à l'église, ou quand tu paies tes factures. Elle est le monde, qu'on superpose à ton regard pour t'empêcher de voir la vérité.»

*Morpheus- Matrix, 1999*

0 9 7 1 5 3 1 3 7  
 3 1 0 9 4 8 5 7 9  
 5 3 8 7 0 0 2 5 4  
 7 6 1 5 9 1 3 1 0  
 9 2 3 0 1 3 6 9 1  
 8 9 2 8 2 4 8 0 1  
 1 5 5 2 6 6 7 3  
 2 0 6 1 3 2 1 4  
 5 0 9 3 4 7 0  
 0 4 7 4 7 8  
 6 7 3 9  
 3 6 4 7  
 1 1 0  
 5 2 1  
 2 9  
 0 6  
 9

# JeuX Vidéo

Le geek serait accro aux jeux vidéo, et particulièrement au jeu World of Warcraft.

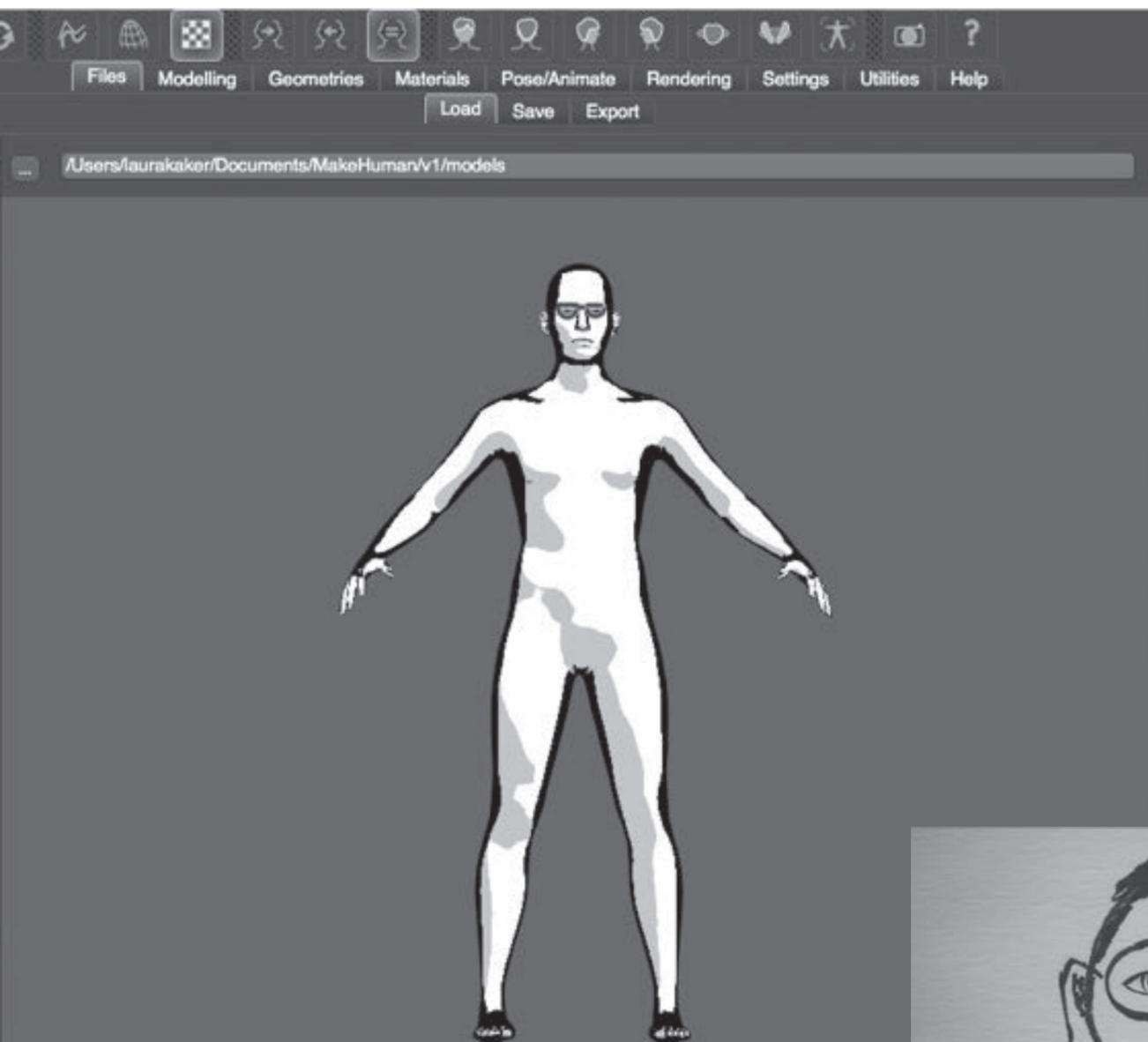
Warcraft est une série de jeux vidéo développée et publiée par Blizzard Entertainment. Le premier jeu de la série — Warcraft: Orcs and Humans — est un jeu de stratégie en temps réel, publié en 1994, reprenant le système de jeu de Dune II en le transposant dans un univers médiéval-fantastique s'inspirant notamment de Warhammer et de Donjons et Dragons. [...] Outre les jeux vidéo, la franchise Warcraft inclut également de nombreux romans, des comics, des mangas, des jeux de société et des jeux de rôle. Un film, baptisé Warcraft : Le Commencement, est sorti le 25 mai 2016 en France, le 10 juin dans le reste du monde.

*Wikipedia*



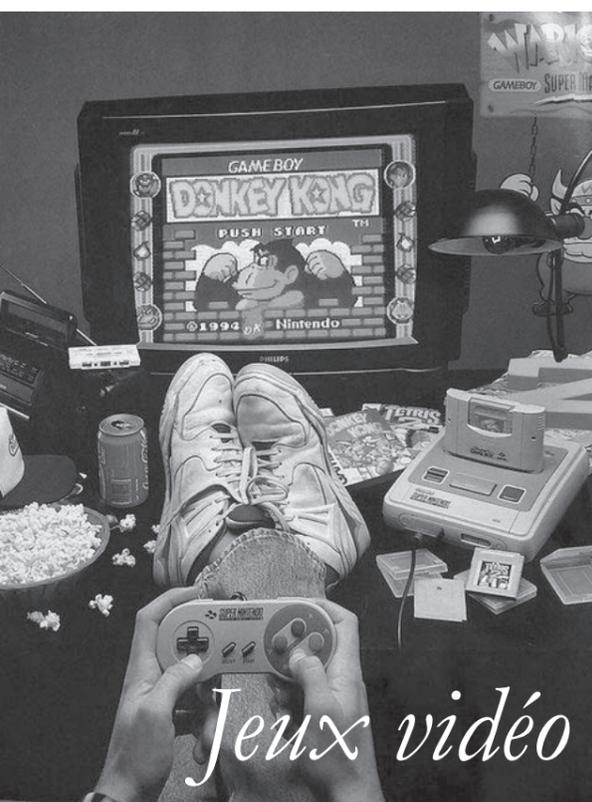
**Sciences,  
Maths,  
Ingénieur**

Le geek semblerait être doué à l'école dans l'imaginaire commun. Il est souvent d'ailleurs associé aux lunettes pour donner un caractère visuel. Suite à de nombreuses heures passées à réviser et à jouer aux jeux vidéo, il serait de corpulence plutôt frêle, porterait des lunettes et serait pâle car il passe du temps enfermé et seul. En général, il est blanc et de sexe masculin.

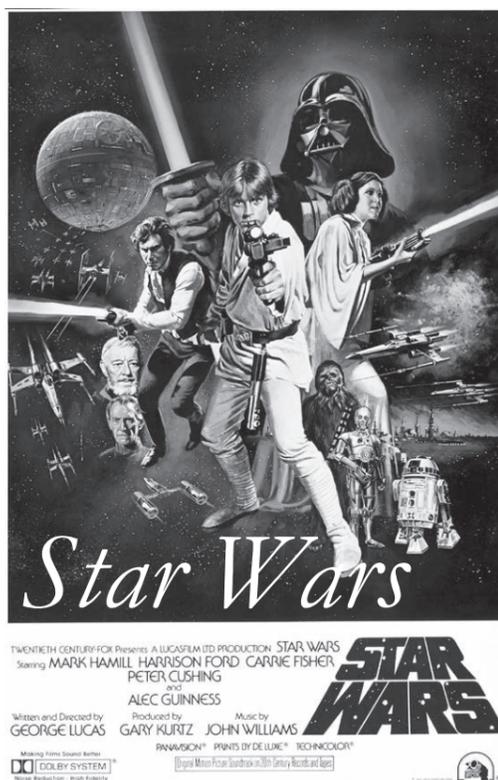


**Moodboard**

# À l'entrée « geek », pinterest répond :



Avec un penchant apparent pour les années 80.



Star Wars (à l'origine nommée sous son titre français, La Guerre des étoiles) est un univers de fantasy et de science-fiction créé par George Lucas. En accord avec les lois du genre space opera, l'action se déroule « il y a bien longtemps, dans une galaxie très lointaine » et se fonde sur la lutte entre les chevaliers Jedi et les Sith. Le personnage central des deux premières trilogies cinématographiques, Anakin Skywalker, cède à la tentation du côté obscur de la Force pour devenir Dark Vador<sup>Note 1</sup>, puis connaît sa redemption grâce à l'action de son fils, Luke. La troisième trilogie, à partir de l'épisode VII, se déroule trois décennies plus tard avec une nouvelle génération de héros et d'antagonistes. Les nombreux personnages emblématiques, humains et extraterrestres, ont permis de lancer quelques carrières d'acteurs, notamment Harrison Ford et Natalie Portman. L'univers a été décliné dans divers produits dérivés conçus ou non sous l'égide de Lucas : romans, bandes dessinées, jeux vidéo, séries télévisées, etc. L'histoire de la série est ainsi élargie et approfondie par divers médias.

Wikipedia

Doctor Who (trad. litt. : « Docteur Qui ») est une série télévisée britannique de science-fiction créée par Sydney Newman et Donald Wilson et diffusée depuis le 23 novembre 1963 sur BBC One. Elle raconte les aventures du Docteur, qui voyage à travers l'espace et le temps à bord d'un vaisseau spatial, le TARDIS (Time And Relative Dimension In Space, qu'on trouve aussi traduit en version française par « Temps à relativité dimensionnelle inter-spatiale »). Lorsque le Docteur est mortellement blessé, il peut survivre en se régénérant ; il change alors d'apparence et, dans une certaine mesure, de personnalité, mais tout en conservant le souvenir de ses vies antérieures.

Doctor Who est historiquement la plus longue série de science-fiction de tous les temps<sup>1,2</sup>, comptant 685 épisodes de 26 minutes (dont 253 en noir et blanc), 15 épisodes de 45 minutes, un de 90 minutes et 144 de plus depuis sa re-création de 2005. La série compte 846 épisodes et est encore en cours de production.

Wikipedia

