

FICHE D'ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE

ENSEIGNANT-E-S: Stéphanie Vilayphiou et Caroline Dath
Stage Communication Visuelle
Unité d'enseignement 12B2D

OBJECTIFS:

L'étudiant-e questionne son projet digital sous le prisme des questions de genres, de représentations intersectionnelles et post-coloniales. L'étudiant-e sera invité.e à expérimenter différents projets personnels au cours de l'année à la lumière des recherches effectuées.

Aptitude à se documenter sur un sujet.
Capacité d'écoute, de compréhension et de traduction d'un sujet.
Aptitude à se mettre au travail, en recherche, en expérimentation.
Connaissance des principes de la programmation
Connaissance d'expérimentations digitales contemporaines.
Savoir développer un concept autour d'un projet.
Capacité à gérer un projet.
Capacité à présenter et développer un point de vue.
Investissement dans un projet ou une équipe.
Capacité à s'auto-évaluer, s'auto-critiquer, se remettre en question.

CONTENU:

Les outils numériques fonctionnent par des séquences de courants électriques: allumé/éteint. C'est le principe du binaire: soit 0, soit 1. Alors pourquoi parler de digital non-binaire? Ce titre paradoxal invite à explorer une cartographie d'outils numériques entre la phobie du numérique et l'automatisme des outils mainstream. Explorer des outils qui sont faits par des groupes de personnes, des individus, des minorités, des cultures alternatives. Comprendre comment un outil majoritaire reflète une culture dominante, voire un certain colonialisme. Un outil, surtout numérique, est loin d'être neutre. L'étudiant-e est invité-e à questionner son projet digital sous le prisme des questions de genres, de représentations intersectionnelles et post-coloniales.

Trouver soit un outil fait par une ou deux personnes, soit un outil réalisé par des minorités culturelles (générées, communautaires, politiques, etc.). Des outils ultra-spécifiques sont souvent dans ces catégories-ci. Il peut s'agir de plugins, ou de tout petit programme/application. Les étudiant-e-s, collectivement ou individuellement, sont invité-e-s à documenter avec un esprit critique ces objets digitaux: établir une carte d'identité, en étudier les interfaces, les vocabulaires, les aspects culturels, ce qui en découle.

Dans un second temps, l'étudiant-e questionne et expérimente cet outil par rapport à un développement d'un projet personnel, nourri de références dans les champs du design et de l'art. Comment cet outil découvert peut-il être inspirant pour une autre application, le continuum d'un projet ou, à l'inverse, antagoniste par rapport à sa pratique.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE:

- L'autonomie (l'étudiant.e, fort de ses acquis antérieurs développe une pratique personnelle autonome. L'atelier propose une réelle autonomie aux étudiant.e.s et les mène vers une réelle prise en charge de leurs parcours. Dynamique de prise en charge, de décision, de gestion, de travail en équipe, de résolution rapide, d'auto-formation, de présentation,... sont encouragées).
- La recherche
- Décryptage/décodage des outils de programmation
- La médiation (le travail de médiation pourra se faire par la publication, la monstration de la pratique personnelle de l'étudiant.e)

METHODE D'ENSEIGNEMENT:

L'(H)ac(k)tivisme sera proposé à l'étudiant.e comme procédé de réflexion de son propre travail ; qu'il soit conceptuel, réel ou virtuel, il s'agit d'adopter la philosophie du hacker. Applicable à tout travail et tout contexte, cette méthode permet d'ancrer sa pratique dans des questionnements contemporains avec une réelle vision et portée politique.

« L'(H)ac(k)tivisme adhère à l'éthique du hacker. Ce n'est pas celle du blocage des machines mais de la surproduction/déplacement de sens. Du hack au logiciel libre, aux contenus libres, la hack attitude, pour s'insérer dans et questionner les dispositifs qui nous gouvernent, avec la conscience des formes que prennent ces dispositifs et la conscience de leur fonctionnement, les parcours sont multiples. Un geste politique sans forme n'aura pas de visibilité, une virtuosité technique sans l'intelligence du contexte n'aura pas d'efficacité ».

Nathalie Magnan, "Art, Hack, Hactivisme, culture jamming, médias tactiques".

CRITÈRES ET MODE D'ÉVALUATION:

Mode d'évaluation

- évaluation continue
- auto-évaluation
- retours sur expérience

Critères

- Présence
- Implication (recherches, documentations, engagement dans le projet, générosité dans les pistes proposées, remise en question, attitude au travail...)
- Pouvoir transformateur du projet (pertinence du projet)
- Collectif (relation entre travail personnel et implication collective)
- Évolution (évolution, avancement du projet entre deux temps donné)

