

THSF

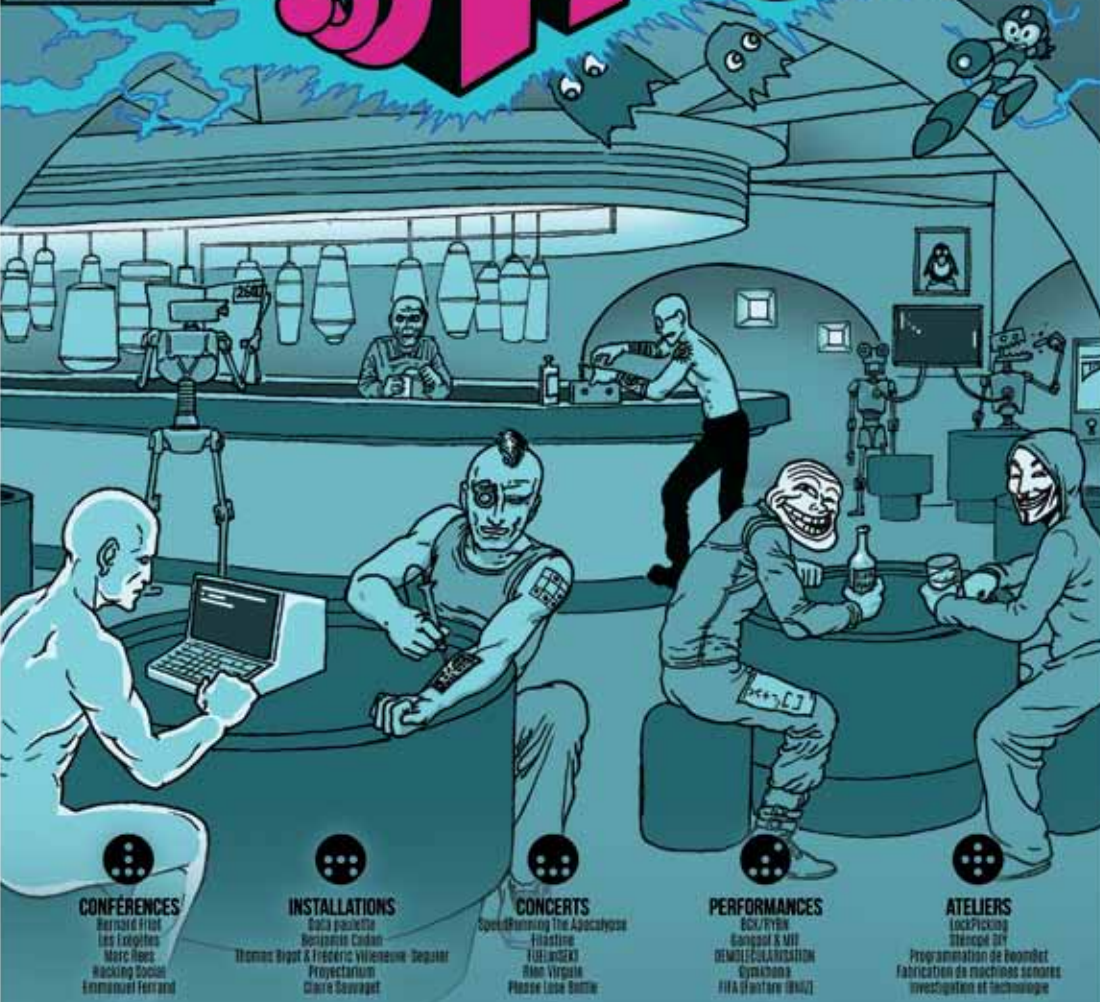
The image features the letters 'THSF' in a bold, 3D, blocky font. The letters are primarily a vibrant magenta color with black outlines. The 'T' has a cyan top surface with four small circular details. The 'H' has a jagged, cracked texture on its right vertical stem. The 'S' has a cyan horizontal bar across its middle and a red ring-like detail at its base. The 'F' has a jagged, cracked texture on its right vertical stem. The letters are set against a solid blue background.



#8 25»28 MAI 2017

TETALAB ET MIX'ART MYRYS 12, RUE FERDINAND LASSALLE 31200 TOULOUSE

THSF



CONFÉRENCES
Bernard Fritot
Les Exploites
Marc Hees
Hacking Social
Emmanuel Ferrand

INSTALLATIONS
Gala pasette
Borisville Caden
Thomas Bigot & Frédéric Villeneuve - Dégust
Projectarium
Clara Sauvaget

CONCERTS
Openingning The Apocalypse
Filsoline
L'ELMISTE
Blas Virginia
Please Love Bottle

PERFORMANCES
Eck/RYEN
Banquet & MIP
DEMOLE-GLANCIATION
Syaakhoon
HHA (Hacking Hack)

ATELIERS
LockPicking
Sténopé DIY
Programmation de Beambot
Fabrication de microcosmos
Investigation et Technologie

TOULOUSE HACKERSPACE FACTORY #8

THSF

25-28 mai 2017

SOMMAIRE

- À propos page 3
- THSF #8 – Hacking 101..... page 4
- THSF #8 – Mode opératoire page 5
- Programmation
 - Conférences page 6
 - Ateliers..... page 9
 - Installations..... page 10
 - Performances page 12
 - Concerts..... page 15
 - Résidence page 17
 - Conférences éclaircs page 18
 - Hackerspaces invités et Associations invitées page 19
- Équipe..... page 20
- Communication page 22
- Accueil des publics page 23
- Partenaires..... page 24

À propos de la TOULOUSE HACKERSPACE FACTORY (THSF)

Inspirée par les rassemblements de hackers du CCC (Chaos Computer Club, Hambourg) et du HSF (/tmp/lab, Paris) et favorisée par l'inscription du hackerspace Tetalab au sein du collectif d'artistes pluridisciplinaire Mix'Art Myrys, les fondateurs du Tetalab et ledit collectif démarrent l'aventure THSF en 2010, en proposant un rendez-vous autour des différentes facettes de la "culture hackerspace".

Logiciel et matériel libre, DIY, réappropriation et détournement des technologies, sciences, défense des droits et libertés sur Internet, sécurité informatique, arts numériques, culture(s), politique et société... autant de sujets autour desquels nous invitons à venir découvrir, apprendre, questionner, partager et construire. La THSF se veut ainsi être : un espace ouvert, de recherche, d'expérimentation et d'échange, aux allures ludiques et chaotiques, qui se joue des normes et des catégories.

Durant 4 jours, l'événement articule :

- **CONFÉRENCES**
- **LIGHTNING TALKS** (conférences/présentations éclair)
- **ATELIERS ET WORKSHOPS**
- **PROPOSITIONS ARTISTIQUES ET CRÉATION NUMÉRIQUE** (installations, performances, lives audio-vidéo...)
- **CONCERTS/LIVE**
- **RÉSIDENCE HACKERS 24H/24H** (expérimentation "art/science", logiciel libre,...)

Au-delà d'une simple programmation, c'est un espace de rencontre spontanée que la THSF déploie pour le public comme pour ses invités et intervenants, quel que soient leur parcours, leurs compétences. Ensemble ils génèrent un espace critique et expérimental, fondé sur les échanges, les recherches menés dans de nombreux domaines, croisés : artistique, technologique, philosophique...



THSF #8 HACKING 101

Pour cette 8e édition, qui aura lieu du 25 au 28 mai 2017, nous avons souhaité effectuer un retour aux sources et mettre en avant les principes de base de la «culture hackerspace». A la manière des cours d'introduction à une discipline dans les universités américaines, l'édition « Hacking 101 » (prononcez « One o One ») sera l'occasion de revenir sur les fondamentaux de la méthodologie adoptée au sein des hackerspaces :

FAIRE SOI MÊME : DIY (« Do it yourself ») est l'expression qui définit l'essence du hackerspace : construire, démonter, se réapproprier et détourner les technologies existantes, et ainsi être capable de réaliser des projets sans toujours avoir besoin de l'aide d'experts ou de professionnels.

APPRENDRE PARTAGER : rester ouvert et curieux, ne jamais cesser d'apprendre, partager ses travaux et ses connaissances. Les communautés hackers, makers et du logiciel libre ont pour habitude de documenter leurs projets, offrant ainsi une large quantité de tutoriels et d'articles utiles pour apprendre de nouvelles compétences ou lors de recherches bibliographiques.

QUESTIONNER EXPÉRIMENTER : se questionner soi-même afin d'identifier ses propres biais ; ne pas hésiter à remettre en question un modèle ou un concept. Expérimenter, pour répondre à un questionnement ou pour le simple plaisir de la chose.

EXPLORER DES CHAMPS MULTIPLES : informatique, électronique, robotique, biologie, physique, mathématiques, philosophie, art,... la « culture hackerspace » est au croisement de plusieurs disciplines. L'exploration de ces divers champs permet d'enrichir ses connaissances, et donne lieu à l'apprentissage de compétences pluridisciplinaires.

S'ENGAGER : les hackerspaces s'engagent généralement à respecter les principes d'horizontalité et de neutralité. Formes de gouvernance, défense des droits et libertés sur Internet, politique et vivre ensemble sont des sujets largement débattus au sein de la communauté des hackers.

PERSÉVÉRER : il faut souvent plusieurs prototypes avant d'arriver au résultat attendu. Il est important d'être résilient face à l'échec, et de ne pas s'arrêter aux premières difficultés. Persévérance et détermination sont deux qualités essentielles dans tout projet DIY où très souvent le budget et les moyens sont limités.

La «culture hackerspace» a hérité ses principes de la méthodologie scientifique. Ce sont les fondamentaux nécessaires à l'exploration et à la résolution de problématiques dans de nombreux domaines communs aux deux communautés.

Le physicien et ingénieur en électrotechnique John BARDEEN (1908-1991) a joué un rôle majeur dans la (pré)histoire de la « culture hackerspace ». Co-inventeur du transistor (avec W. Shockley et W. Brattain), ses recherches sur les semi-conducteurs ont rendu possible la fabrication de la plupart des outils électroniques modernes. Seule personne du 20e siècle à avoir obtenu deux prix Nobel de physique (1957 et 1972), son style de travail est décrit par David Pines, avec qui il a travaillé 32 ans, dans les termes suivants :

« D'abord, se concentrer sur les résultats expérimentaux, par une lecture attentive de la littérature, et des contacts personnels avec les membres des principaux groupes expérimentaux.

Développer une description phénoménologique reliant les principaux faits expérimentaux.

Éviter ce faisant d'amener un bagage théorique préconçu, et ne pas chercher à ce que la description phénoménologique épouse un modèle théorique précis.

Explorer les descriptions physiques et mathématiques alternatives sans se sentir lié à une approche théorique particulière.

Utiliser des arguments thermodynamiques et macroscopiques avant d'attaquer des calculs microscopiques.

Se concentrer sur la compréhension physique, pas sur l'élégance mathématique. Utiliser la description mathématique la plus simple possible.

Se tenir au courant des développements et des techniques théoriques récentes, parce que l'un d'entre eux pourrait se révéler utile pour le problème qu'on est en train d'étudier.

Enfin, ne pas renoncer ! Rester sur le problème jusqu'à ce qu'on le résolve. » [1]

Si certaines remarques sont spécifiques à la culture scientifique, ces quelques mots présentent une méthodologie de pensée applicable bien au delà du cadre de la physique théorique. Ils font écho aux principes énoncés plus haut, et soulignent le lien étroit entre les deux cultures. Après tout, c'est au physicien William Higinbotham que l'on doit « Tennis for two », un des premiers jeux « vidéos », qui fut présenté sur un oscilloscope en 1958 au laboratoire BNL à Brookhaven (USA), bien avant le célèbre Pong [2].

[1] D. Pine, Physics Today, avril 1992, p. 66

[2] The First Video Game? <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>

THSF #8 – MODE OPÉRATOIRE

L'élaboration de l'événement et de sa programmation est portée par une équipe associant hackers, artistes, chercheurs, techniciens et administratifs. Un appel à participation a été lancé au début du mois de janvier 2017 dans l'idée d'accueillir, au-delà des artistes, personnalités et structures déjà repérés, de nouvelles entités, pour accéder à la culture hackerspace dans toute son étendue et ramifications.

Convaincus par l'expérience menée en 2016, la résidence hackers retrouvera cette année sa place au cœur de l'événement. Conçue pour donner l'opportunité à des groupes de travail de se réunir en un lieu et de faire avancer leur projet sur le mode hackathon 24h/24h, la résidence donne lieu à de nombreuses occasions d'échange ou de collaboration avec le public et les artistes/hackers présents pour l'événement.

À côté du cycle de conférence qui se confirme chaque année, nous initierons pour cette 8e édition un nouveau format, les *lightning talks* ou « présentations éclair », qui donneront une place à des sujets plus techniques, de recherche, ou simplement moins connus. Ces *lightning talks* sont aussi l'occasion de se permettre une programmation *in progress*, qui ne soit pas arrêtée au lancement de la THSF mais qui s'augmente au gré des échanges, besoins et possibles nés de l'événement lui-même et de ses participants.

Pour les ateliers participatifs, le focus est mis sur la pédagogie, l'initiation et la fabrication. Soudure, électronique, portes logiques, conception de jeux vidéo, musique analogique, cryptographie « chasse au trésor », lockpicking et autres joyeusetés seront au rendez-vous.

Plusieurs associations seront également présentes pour présenter leurs travaux et discuter de logiciel et matériel libres, de libertés et surveillance sur Internet, de partage de ressources pédagogiques, de fournisseurs d'accès Internet militant associatif, d'éducation populaire...

Au côté de ce programme de conférences, ateliers et résidence hackers, un ensemble de propositions artistiques vient interroger encore autrement les principes premiers de la culture hacker. Les créations choisies présentent des formats multiples (installations, performances, live audio-vidéo, concerts) et souvent hybrides croisant la création numérique, le documentaire, la recherche scientifique et/ou sociologique.



THSF #8 – PROGRAMMATION

(sous réserve de modification)

Un programme détaillé des jours et horaires de programmation sera communiqué dans les prochains jours.

CONFÉRENCES

4 grands cycles de conférences cette année au THSF :

1/ ENJEUX POLITIQUES, ENJEUX SOCIAUX

BERNARD FRIOT (Sociologue, économiste, membre de Réseau salariat),
Conférence Gesticulée :

A quoi je dis oui ou comment retrouver la dynamique de notre histoire populaire

Bernard Friot présente le concept de salaire à vie avec lequel il s'agit de se réapproprier la cotisation et ses caisses en retournant à notre avantage ce qui fonde l'organisation économique actuelle. C'est prendre appui sur des choses existantes (la cotisation, la qualification à la personne), et de les étendre, au lieu de les laisser se faire réduire, voire supprimer.

HACKING SOCIAL,

Pourquoi Pôle emploi nous déprime et comment y remédier (titre provisoire)

Le hacking social consiste à détourner les structures sociales, dans le but d'améliorer l'environnement du plus grand nombre, de lutter contre les discriminations et les rapports de dominations, de débrider l'individu des déterminations exercées à son insu. Dans cette conférence Hacking social présentera l'étude menée sur Pôle Emploi.

EMMANUEL FERRAND (Maître de conférence en mathématiques, Institut Mathématique de Jussieu / Université Pierre et Marie Curie-Paris 6),
CRISPR, Gene Drive, réécriture du génome : quels enjeux pour la science citoyenne et la communauté des hackers ?

Mathématicien, également très actif dans le milieu de l'art sonore, Emmanuel Ferrand organise des ateliers, performances d'art numérique au sein du collectif « La Générale » et est membre fondateur de la Free Fermentology Foundation (Bacteria for the people).

Sa conférence reviendra sur les derniers débats et mises en gardes concernant les nouvelles techniques de bio-ingénierie, particulièrement celle basée sur la « technologie » CRISPR, qui autorise, en principe, un accès précis et peu onéreux (comparé aux techniques précédentes) à l'édition du génome ainsi qu'au biocontrôle / extinction d'espèces entières. La NSA s'est inquiétée de leur potentiel usage terroriste, les académies des sciences américaine et française ont émis des réserves du même ordre, des chercheurs institutionnels ont appelé à un moratoire...

**ARTHUR MESSAUD / LES EXÉGÈTES AMATEURS,
*deux ans de militantismes judiciaires***

Depuis deux ans, les exégètes amateurs portent en justice les combats de la Quadrature du Net, FDN et la Fédération FDN, contre la loi renseignement, la conservation généralisée des données ou la censure du Net. Ils tenteront de vous exposer les leçons qu'ils en ont tirées sur l'état de libertés et sur l'État de droit, mais aussi sur leur forme particulière de militantisme et d'organisation.



THSF #8 – PROGRAMMATION

2/ DROITS ET LIBERTÉS SUR INTERNET, JOURNALISME D'INVESTIGATION

MARC REES (journaliste NextInpact),

Les petits secrets de la redevance copie privée

230 millions d'euros prélevés chaque année en France sur les supports vierges d'enregistrement et depuis peu, sur certains services clouds. Ce joli filon pourrait concerner demain l'univers de l'impression 3D. Découvrez les rouages de ce mécanisme si précieux pour les sociétés de gestion collective.

NextInpact se donne pour but d'informer le public sur les révolutions en cours ou à venir qui sont liées au domaine du numérique et des nouvelles technologies, et ce, sous différents aspects : techniques, pratiques, juridiques, financiers ou même culturels.

JEAN-MARC MANACH (Journaliste "hacker" d'investigation) - Sous réserve -

Pionnier du "datajournalisme", il est co-auteur d'une "Contre-histoire de l'Internet" pour Arte, d'un Cash Investigation sur le Business de la peur, il a été rédacteur en chef du Vinteur sur France 5, animé le #14h42 d'Arrêts sur Images et NextInpact, a travaillé avec WikiLeaks... Il a également contribué aux Migrants Files, qui ont permis à l'OIM et aux Nations Unies de documenter le nombre de "morts aux frontières" de l'Europe.

FOO ET GRÉGOIRE POUGET (Reporters sans frontière),

Présentation de Nothing2hide.

Nothing2hide est une association qui travaille avec des journalistes, des militants, des avocats, et plus largement tous ceux qui ont besoin de protéger leurs données et échanges numériques.

ÉTIENNE HUVERT (Reporters sans frontière),

L'aide "effective" de la collaboration des hackers lors d'investigation

JÉRÉMIE ZIMMERMAN (co-fondateur, ex porte-parole de la Quadrature du net)

- *Sujet non divulgué* -

3/ PRINCIPES, TECHNIQUES ET ENJEUX DU LIBRE

POUHIU (Framasoft) :

"Framasoft, ne soyons pas sérieux."

En près de 3 ans, Framasoft a mené le projet Dégooglisons Internet pour sensibiliser aux enjeux des données personnelles, a proposé plus de trente alternatives libres et éthiques aux services des géants du web utilisés par des centaines de milliers de personnes, a initié un collectif-réseau d'hébergeurs de services libres. Joli score pour une bande de potes et une petite association d'une trentaine de membres avec ses 6 salarié-e-s.

ANTOINE MÉRIC (Ingénieur en sécurité informatique),

Rétro-ingénierie pépouze d'un chargeur d'amorçage

Consultant en gestion des risques dans le civil, Antoine Méric fait des expérimentations techniques sur des sujets qui le passionnent la nuit. « Cette présentation est une introduction à la rétro-ingénierie pour les amateurs du monde du libre. À travers l'utilisation d'outils libres, nous allons nous attaquer à une analyse du chargeur d'amorçage de déchiffrement embarqué dans le produit commercial Symantec Full Disk Encryption. »

HELLEKIN,

Projet Neo900 : smartphone matériel et logiciel libre

Il s'agit de présenter le projet Neo900 qui produit un smartphone en matériel libre utilisant du logiciel libre. Après une présentation de l'historique du projet et de ses caractéristiques techniques, nous montrerons les relations du projet avec la communauté du logiciel libre et les enjeux du matériel libre (liberté, pérennité, financement, etc.) et les difficultés spécifiques au développement de matériel libre par rapport au logiciel libre.

ELISA DE CASTRO GUERRA ET CÉDRIC GÉMY (FlossManuals),

Floss Manuals est une collection de manuels sur les logiciels libres et open source ainsi que les outils utilisés pour les créer, sur la communauté utilisant ces outils et la culture libre. Cela comprend les auteurs, les correcteurs, les artistes, les développeurs de logiciels, les militants, l'hardware libre, l'art libre et bien d'autres personnes et sujets encore.

Nous exposerons l'objectif de l'association au travers de 2 expériences de libérations : une avec le Godot Game Engine et une avec le Blender Game Engine, où ont été produit collaborativement un jeu vidéo libre et une doc libre.

THSF #8 – PROGRAMMATION

4/ ART, CULTURE, CRÉATION

BCK

MATPĚWKA

BCK (Nicolas Montgermont et RYBN.ORG) propose de réaliser un concert et une conférence autour de leur dernier projet : matpěwka . MATPĚWKA est une pièce sonore improvisée, enregistrée en mars 2016 aux ateliers Uchronies à Malakoff. MATPĚWKA est distribué sous la forme de fichier .MKA (Matroska) qui explore les techniques de stéganographie audio. Sur le principe des poupées russes, le fichier sonore principal dissimule un autre fichier, qui à son tour dissimule un autre fichier, ... ainsi de suite, jusqu'à la toute dernière itération qui contient le logiciel d'encodage/décodage. MATPĚWKA est également une invitation faites à tous de tenter de récupérer les données en analysant le code binaire, et en utilisant les techniques d'insertion par append, ou stéganographie par bit de poids faible (LSB). La conférence propose à la fois de présenter cette réalisation, le logiciel qui est en son centre, mais aussi de retracer l'histoire de la stéganographie musicale, des premiers cryptogramme musicaux de Joaquim Desprez (1505), aux réalisations du Label Silk Screen Record (2016), en passant par les travaux pionniers de la musique stéganographique d'Athanasius Kircher (1650) et de Gaspard Schotti (1665), les partitions énigmatiques d'Edward Elgar (1899), ou encore, les expériences de Maurice de Raoulx (1854) et William et Elizabeth Friedman (1915) sur les partitions comme support de cryptographie. Une démo live du logiciel d'encodage/décodage sera proposée. <http://nimon.org/matryoshka.php> <http://www.rybn.org/bck>

YACINE SYNAPSAS & ANTOINE HERREN,

Jazz et jeu vidéo : un mariage impossible? Conférence ludique et interactive.

« Vous avez deux talents: la programmation et la composition. Hélas! C'est la crise et vous ne trouvez pas de boulot ! En balayant les petites annonces, vous tombez sur une annonce étonnante: "Studio de jeux vidéo cherche compositeur pour une bande son jazzy." Vous êtes interloqué: est-ce possible ? ! Artiste consciencieux, ses que vous êtes, vous décidez d'enquêter sur ce mariage improbable... Votre aventure débute au Sunset, 60, rue des Lombards (1^{er}), un cabaret en plein centre de Paris. Vous en avez entendu parler, mais vous le connaissez bien mal. Dans ce rade paumé, vous croisez d'autres compositeurs, à la recherche, comme vous, d'informations précieuses... »

Yacine SYNAPSAS et Antoine HERREN ont le plaisir de vous présenter une conférence très spéciale autour des liens entre jazz et musiques de jeux vidéo. A l'aide du logiciel Twine ils proposent aux joueurs/spectateurs une enquête interactive, à la recherche des rapports entre les deux arts. Celle-ci questionne sous forme de jeu un accompagnement à la réflexion et croise avec des sujets philosophiques, l'intelligence artificielle et les esthétiques. Jazz et Jeu vidéo : un mariage impossible ? aide à comprendre, aide à impliquer, aide à expliquer. La proposition casse les codes des conférences ou tables rondes actuelles car sous forme de jeu alternatif, il peuple l'espace de thèmes riches et de mécaniques passionnantes. C'est une réactualisation punk ou/et arty d'un jeu de référents. Jazz et Jeu vidéo est tout à fait abordable envers des amateurs de musique, de jeu vidéo, novices, mélomanes, programmeurs, curieux petits et grands enfants.

NOLWENN LE NIR, GILLES RICHARDOT ET CHRISTOPHE ANDRÉ - Entropie (Grenoble), **Le design libre : enjeux politiques et leurs réalisations**

Entropie est une association qui travaille sur le design libre. Ses membres conçoivent, fabriquent et documentent des objets qui émanent de besoins conçus avec des usagers. Toutes les documentations sont disponibles sur Internet et sont diffusées sous la licence art libre. Interrogeant le rapport à la technique et à la propriété intellectuelle, Entropie propose un modèle de société basé sur l'entraide, la libre circulation des connaissances et la réappropriation de la technique.



THSF #8 – PROGRAMMATION

ATELIERS

Tous les après-midi durant le THSF, des ateliers participatifs sont ouverts au public sur le créneau 14h-18h. Parmi ceux-ci :

- **INITIATION À LA SOUDURE** (badges, appareils sonores, cartes pour microprocesseurs...)
- **ATELIER RETROGAMING CPC/AMIGA**
- **JOURNALISME D'INVESTIGATION ET TECHNOLOGIES, PROTECTION DES DONNÉES**
- **DÉCRYPTAGE ET ANALYSE DES MÉDIAS**
- **INITIATION À L'ÉLECTRONIQUE ET AUX PORTES LOGIQUES**
- **LOCKPICKING**
- **CONCEPTION DE JEUX VIDÉO, MOTEURS DE JEUX VIDÉO OPEN SOURCE**
- **CIRCUITS ÉLECTRONIQUES ET MUSIQUE ANALOGIQUE**
- **ATELIERS LUDIQUES DE COMPOSITION MUSICALE COLLECTIVE**
- **FABRICATION DE MACHINES SONORES** (synthétiseurs modulaires)
- **GRAVURE DE DISQUES DIY**
- **HACKING DE CONSOLE DE JEU**
- **INITIATION À LA PROGRAMMATION DE ROBOT DIY** (BoomBot)
- **ARKANOID TOURNAMENT CHALLENGE** (tournoi jeu arcade)
- **STÉNOPÉ ET DÉVELOPPEMENT PHOTO DIY**
- **CRYPTO CHALLENGE** (crypto chasse au trésor)



THSF #8 – PROGRAMMATION

INSTALLATIONS

THOMAS BIGOT, FRÉDÉRIC VILLENEUVE-SÉGUIER, Mix'Art Myrys/Tetalab, Toulouse, **Audioneural Network**, est une installation plastique complète qui génère une symphonie sonore dont la partition musicale n'est pas planifiée à l'avance. La structure rappelle un réseau neuronal et ses transmissions synaptiques et est constituée de plusieurs dispositifs électroniques interconnectés. La fonction de chaque module détermine le nombre de connexions et de faces, ainsi que leur forme. Ils sont construits à partir de circuits électroniques, dessinés, gravés puis assemblés sous la forme de polyèdres. Plusieurs modules sont équipés de microcontrôleurs programmés pour gérer divers effets de spatialisation et de modulations sonores. L'information de capteurs installés sur certains modules est réinjectée dans le système afin de générer un effet « larsen/feedback », et rendre l'ensemble autonome. L'œuvre est une installation plastique complète qui génère une symphonie sonore dont la partition musicale n'est pas planifiée à l'avance.
<http://audioneural.net/>

BENJAMIN CADON, Labomédia, Orléans, **Modules sous cloches pour maltraiter des ordinateurs.**

Le luddisme est un sympathique mouvement qui consiste à détruire les machines plutôt que d'en devenir les esclaves, les prolétaires. Le néo-luddisme s'est plutôt attaqué aux ordinateurs et à ceux qui les nourrissent en programmes. Le néo-néo-luddisme vous propose de contrevenir plus globalement au fonctionnement du système informatique globalisé en s'attaquant à ses interfaces avec l'extérieur (les ordinateurs, téléphones, smartphones, objets connectés) et à ce qui le nourrit : données et électricités.

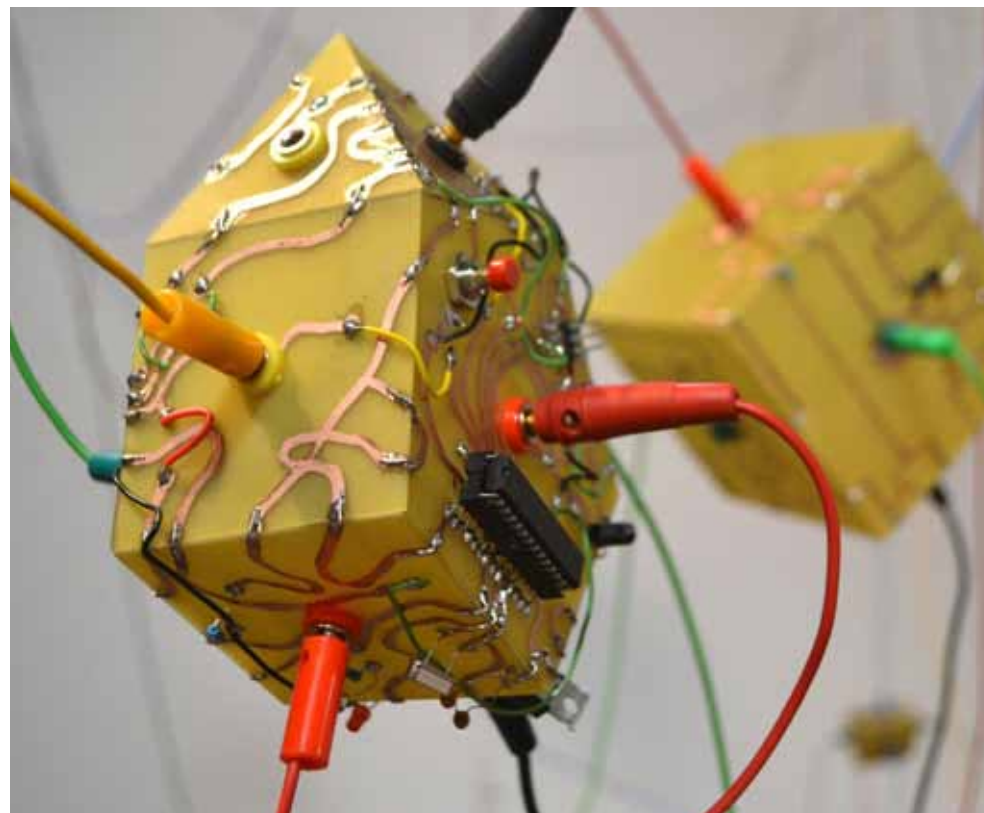
Ce petit manuel illustré propose ainsi 3 approches :

- une série de clef USB qui maltraitent de différentes façons des ordinateurs, téléphones intelligents, media center de voiture ou d'avion, distributeurs automatiques ... ou centrifugeuse d'enrichissement d'uranium
- une démonstration de la perturbation d'un disque dur / d'un data center par une onde sonore
- une façon radicale de priver l'informatique de sa nourriture essentielle : l'électricité

<https://labomedia.org>

PROYECTARIUM : XANO MARTINEZ ET MAILIS GOURDON Mix'Art Myrys, Toulouse, **Cabinet des curiosités DIY** : Entrez dans l'atelier de la Fête Foraine Numérique. Un lieu au sein duquel vous pourrez découvrir tout un tas d'objets farfelus réalisables soi-même.
<https://www.leproyectarium.org/>

OLIVIER BAUDU, Labomédia, Orléans, **Innovation augmentée** : projet innovant dont le but est de peindre des pans entiers de murs de manière à ce que, au moyen d'une application Android, on puisse observer ces mêmes murs exactement tels qu'ils étaient avant qu'ils ne soient peints.
<https://yamatierea.org>



THSF #8 – PROGRAMMATION

DATA PAULETTE, Jardin d'Alice, Montreuil

eTextile matrix sensor 1.1, Extension du hackerspace le Jack hébergé par le jardin d'Alice. Les projets qui émergent de cet atelier sont à la croisée de l'art textile, de la recherche scientifique et des technologies numériques. ce projet stimule le développement de technologies dans des cas d'utilisation artistique: jouer de la musique, combiner des graphiques et du son, imaginer des objets qui peuvent avoir des propriétés tactiles, etc. L'utilisation d'un tissu pour détecter le contact est rendu possible avec ce capteur matriciel eTextile qui comprend des fibres conductrices et une couche de textile piézorésistif. Certains nouveaux matériaux E-textile et techniques d'assemblage ont été expérimentés lors du lot 2014 de la résidence Schmiede à Hallein (Autriche), avec Hannah Perner Wilson et Mika Satomi de Kobakant qui ont organisé les ateliers en direct des textiles électroniques.

<http://datapalette.org/>

Didier Bonnemaïson, Loth, FRTK - Mix'Art Myrys, Toulouse

Bisous Magiques

« Vous les aimez comment les bisous? Doux, Sucrés, Affectueux, Tendres, Sensuels, Hot?.. Ces bisous peuvent avoir des effets thérapeutiques, vous risquez d'aimer ça...

Vous serez deux au centre de cette installation, à chaque bisou donné vous déclencherez un compteur. Vous comptabiliserez les bisous tout au long de la soirée le record est à battre d'une soirée à l'autre. Un bisou sur la joue fait rougir les deux joues. »

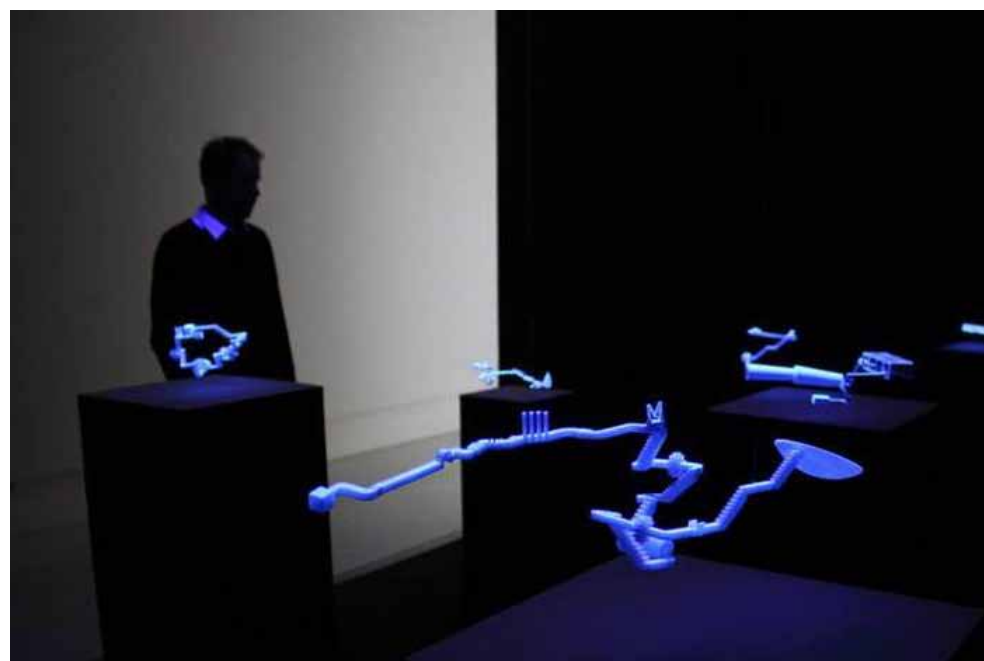
Claire Sauvaget, Patch_Work, Mix'Art Myrys, Toulouse,

Visual Mental Soundscape : cette installation immersive propose un paysage visuel et sonore abstrait en trois dimensions sous lumière ultraviolette : celui-ci est composé de différents éléments sculpturaux fluorescents suspendus. Le spectateur est invité à écouter un paysage sonore enregistré avec des micro binauraux offrant un rendu sonore hyperréaliste à 360 degré, de manière très immersive et très précise. Le paysage sonore proposé pour le THSF sera soit un field recording (prise son en plan séquence non retouché) de la Gare Matabiau ou celui d'un voyage en Tramway à Toulouse.

<http://www.claresauvaget.com/>

Alex Atenza, Collectif IPN, Toulouse

le ballet des drônes : Le jeu s'inspire des mécanismes de déplacement en essaim. La prise de contrôle téléguidée de plusieurs engins et leurs mouvements simultanés ou coordonnés s'expérimente avec des drones depuis quelques années donnant lieu à de véritables ballets programmés par ordinateurs. Rangés en bataille, une multitude de modélisations volontairement médiocres de drones est dirigée par le joueur au moyen d'un joystick, accompagné par la valse du Beau Danube bleu. À l'instar des jeux de « guerre » une vue radar s'ajoute à une vue subjective permettant au joueur de piloter en appréciant de voir tous les mouvements "chorégraphiques" qu'il induit.



THSF #8 – PROGRAMMATION

PERFORMANCES

LAURENT CARLIER - Vision'R, Paris

Depuis 11 ans Vision'R propose des alternatives aux colonisations des imaginaires. Laver les yeux, reconnecter corps et images en mouvement, entraîner les perceptions, inventer les rythmes, les pensées, et les espaces sensibles qui vont avec.

<http://www.vision-r.org/>

OLIVIER BAUDU, Labomédia, Orléans

Ttotoxixicicc.

Performance autour d'une variation d'un sample tiré d'une reprise de Toxic effectuée par Lorena Gamarra. La composition s'appuie sur ce patch Puredata tissé pour l'occasion dont le principe est de parcourir un fichier audio en s'y déplaçant, milliseconde après milliseconde, au travers d'une boucle, le tout sur 5 canaux.

(Le projet est conçu pour être joué environ 40 minutes sur un système 5.1. Le visuel a été réalisé avec ce sketch pour Processing en exploitant la pochette originale du morceau de Britney Spears.)

<https://yamatierea.org/Ttotoxixicicc/>

M.A.L. - AudioVisions - Rennes (dj FUELinSEKT, vj M4URE, Luccia SALZGEBER)

Performance audiovisuelle alliant électronique expérimentale, vjing homemade et rétroprojection de calligraphie en live. Dj FUELinSEKT est issu du label rennais Peace Off, spécialisé dans le breakcore et créé en 1999 par Rotator, Slaam et Globo. Il a produit depuis de nombreux artistes locaux et internationaux tels que Venetian Snares.

GANGPOL & MIT, Paris

Kuala Lumpen French Institute.

Ce live audio visuel annonce :

"Bienvenue dans les locaux de l'Institut Français de Kuala Lumpen: suivez l'audioguide en arpentant la dédale de couloirs de notre toute nouvelle administration virtuelle. Cours de langue ésotériques, cafétéria plastique, médiathèque transcendante, service des objets trouvés... Au carrefour du partage d'exotismes et de l'excellence culturelle nationale, mêlant folklores imaginaires et rétro-futurisme vaporeux, nos services sauront vous garantir un traitement optimal de vos attentes les plus pittoresques, comme de vos fantasmes les plus synthétiques."

Nouveau projet du duo Gangpol & Mit, actif depuis maintenant quinze ans sur un ensemble de projets ayant pour trait commun les différents rapports de l'image et du son, cette nouvelle formule de live audio-vidéo tend à explorer une voie plus architecturale et adulte. Si les images et sons questionnent les diverses incarnations possible d'une certaine forme de beauté froide et artificielle, elles n'en restent pas moins baroques et frénétiques, finissant invariablement par se teinter d'une certaine forme d'humour absurde.

<http://gangpol-mit.blogspot.fr>



THSF #8 – PROGRAMMATION

VSRK-JAMES LEWIS, Mix'Art Myrys, Toulouse,

VSRK est un duo de plasticiens vidéastes et performeurs : Na/Da et ReNo Menat. Ils partagent son univers avec de nombreuses disciplines, (musiciens, danseurs, performeurs).

Leur jeu, à 4 mains, mêle la précision graphique de l'image numérique au caractère primitif de la peinture projetée. Leur set est improvisé en temps réel, répondant au son qui l'accompagne.

James Lewis, alter ego musical de Thomas Bigot, explore la musique noise expérimentale à l'aide d'un assemblage de synthétiseurs analogiques modulaires qu'il construit lui-même.

Passionné de techniques de spatialisation sonore, il a développé un module analogique qui permet de diffuser sa musique en multiphonie et d'explorer divers effets de spatialisation sur 6 enceintes.

www.vsrk.net

BCK Paris / Berlin / Barcelone.

MATPĚWKA

BCK (Nicolas Montgermont et RYBN.ORG) propose de réaliser un concert et une conférence autour de leur dernier projet : MatpĚwka.

MatpĚwka est une pièce sonore improvisée, enregistrée en mars 2016 aux ateliers Uchronies à Malakoff. MatpĚwka est distribué sous la forme de fichier .MKA (Matroska) qui explore les techniques de stéganographie audio. Sur le principe des poupées russes, le fichier sonore principal dissimule un autre fichier, qui à son tour dissimule un autre fichier, ... ainsi de suite, jusqu'à la toute dernière itération qui contient le logiciel d'encodage/décodage.

Le concert proposera de plonger le public dans l'univers sonore de BCK, construit sur la confrontation d'un synthétiseur analogique modulaire et de sinus numériques saturés, qui se mélangent en de puissantes fréquences. De cette rencontre entre modulation électrique et synthèse digitale, BCK cherche à aménager un espace sonore dont la structure émerge et se stabilise progressivement, au gré des interférences et des interactions des ondes qui s'affrontent, s'additionnent et se neutralisent mutuellement.

GYMKHANA Montpellier

Pyr to Pyr Performance audio-laser

Pyr to Pyr est issue d'une collaboration entre l'artiste Gymkhana et Minuit Une.

En 2016, ils commencent à travailler sur une installation audio-laser, une performance live et une scénographie. L'installation est créée avec deux types de machines : le "Pyramid" et le "Carré" directement contrôlés par la musique à travers le logiciel de production Ableton Live.

Gymkhana aka Fernando du collectif 1024 architecture créé par Pier Schneider et François Wunschel en 2008, travaillant sur des architectures augmentées, le rapport à la lumière et la technologie vidéo.

Pyr to Pyr : <https://vimeo.com/190437950/>

Gymkhana : <http://artbridge.fr/gymkhana>



THSF #8 – PROGRAMMATION

FIFA, labomedia / fablabo

Fanfare IBNIZ.

FANFARE : Mettre en œuvre une fanfare de rue, qui joue dans la rue, ensemble ou pas des partitions sonores.

IBNIZ : Ces performances sonores sont basées sur l'usage du logiciel Ibniz, accompagné d'autres ustensiles.

IBNIZ est un logiciel étonnant qui permet de générer de l'image et du son en utilisant un langage de programmation dont les commandes se limitent à un seul caractère. L'esthétique, autant sonore que visuelle, est celle du 8bit.

<https://labomedia.org/oeuvres-interactives/fanfare-ibniz-fanfare-autonome/>

STIENIS / EQKO, Paris / Montreuil

Fulgur, Apparatus

STIENIS est à la croisée de l'ambient et de l'electronica, et associe rythmiques entremêlées, textures profondes et intrigantes. Le mélange de sonorités naturelles et artificielles, qui allie la puissance des synthés à la douceur d'instruments issus de diverses civilisations, a permis de créer une musique de caractère en constante évolution. L'esprit est invité au voyage, aux émotions mélancoliques, à la révolte aussi bien qu'à la contemplation.

L'installation live Fulgur, Apparatus – la machine à foudre, a été conçue avec le collectif d'arts numériques eqko, pour former un spectacle.

De pair avec la musique de Stienis, Fulgur, Apparatus crée un pont entre nature et technologies émergentes. Elle met en scène des techniques vidéo modernes (mapping, glitch-art, synchronisations audio/vidéo), des écrans nébuleux et le string-art au sein d'une performance visuelle live afin de reproduire la fascination primitive de l'homme pour les phénomènes naturels disruptifs.

SAGAAN, Allemagne, Espagne

Formation Musicale de Víctor Mazón Gardoqui et Pablo Gallo Vejo, du collectif 000 (Open Hardware Collective), Sagaan propose une performance Audio/Vidéo mêlant musique industrielle/noise et visuels épurés mais percussifs.

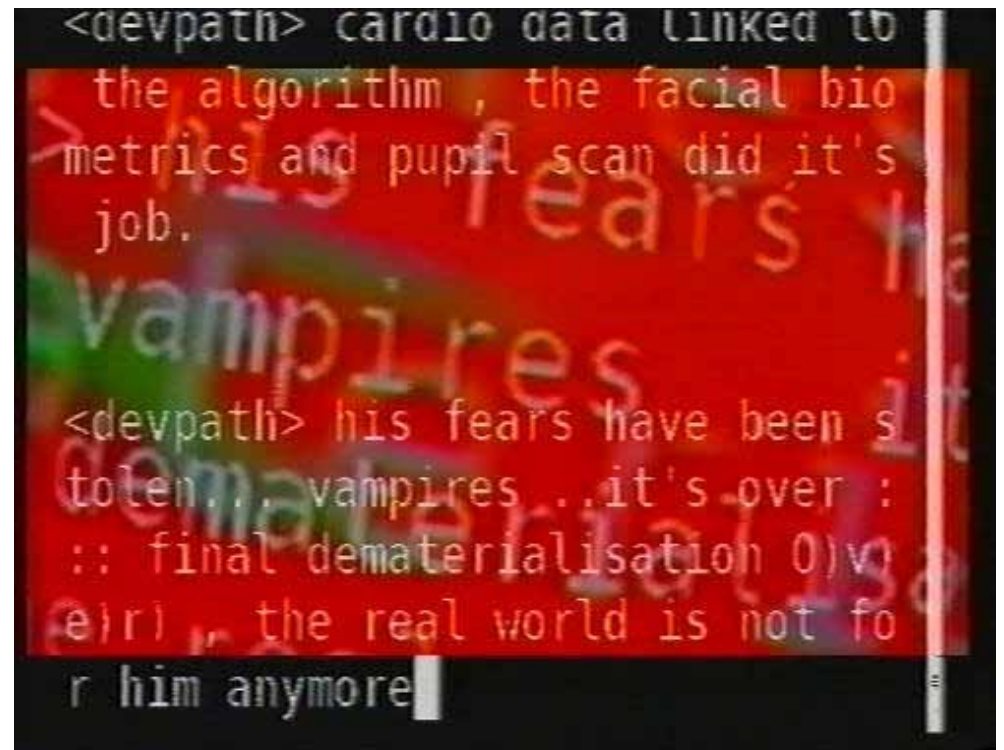
Leur univers gravite autour de la performance corporelle, de la musique industrielle, noise, expérimentale, dark techno, et du post-porno.

<http://sagaan.info/v/>

DÉMOLÉCULARISATION, Belgique/France

Cassettes préparées aux sonorités porteuses de signifiants dont les textes ressortent en flux vidéos. Les textes décryptés nous laissent entrevoir l'existence d'un monde d'entités numériques, véritable écosystème de données où les informations ont muté vers une forme de vie autonome. Une deuxième civilisation se construit à côté de la civilisation humaine, et déjà des contres pouvoirs apparaissent au sein du système.

<http://demolecularisation.xyz>



THSF #8 – PROGRAMMATION

CONCERTS

FILASTINE & NOVA, Barcelone

Filastine est un duo formé par le compositeur/réalisateur Grey Filastine et la chanteuse/designer Nova Ruth. Avant de commencer le projet Filastine en 2006, Grey faisait partie du groupe insurrectionnelle Infernal Noise Brigade. Il a passé presque toute sa vie à enregistrer et étudier les sons du monde entier. Un des ces périodes l'a mené en Indonésie en 2010 où il a rencontré Nova Ruth qui faisait partie du groupe Hip Hop Twin Sista. Depuis Nova a ajouté son riche héritage musical au son de Filastine. Elle a grandi en entonnant des chants sacrés pentecôtistes, des prières coraniques à la mosquée et en jouant du gamelan javanais. Ils résident désormais tous les deux à Barcelone.

Les compositions de Filastine sont la rencontre de beats électroniques avec des sons concrets, Voix, percussions et cordes acoustiques. C'est la bass music du futur dans un futur où les polarités Nord-Sud de la planète auraient été inversées, où de nouveaux territoires sonores remixeraient et syncoperaient rythmes du Moyen-Orient et mélodies asiatiques, à l'aide d'un son électronique inédit. Filastine a sorti une trilogie d'albums, une demi-douzaine de vinyles sur autant de labels différents et une poignée de mixtapes conceptuelles.

SPEEDRUNNING THE APOCALYPSE, Clermont-Ferrand / Fougère / Paris

Videogame cover band créée en 2011 dans la région clermontoise par des membres de Pryapisme et de Please Lose Battle, Speedrunning The Apocalypse propose une véritable performance musicale et vidéo-ludique faisant revivre ou découvrir le plaisir des jeux vidéos d'antan. C'est donc un joueur de haut niveau qui exprime son art et quatre autres qui jouent aussi, mais de leurs instruments (guitare, basse, batterie et claviers). L'objectif est de finir un jeu vidéo encouragé par le public, et accompagné du groupe qui réarrange et synchronise la musique de l'époque avec fidélité et grosse énergie.

Les jeux choisis sur Nintendo Nes - Castlevania, Megaman II et Contra - sont facilement compréhensibles pour les néophytes et d'une difficulté plutôt corsée! Ils sont aussi réputés pour leur bande-son, malgré les limitations techniques des consoles de jeu de l'époque.

Fort heureusement, le groupe possède une arme secrète, le joueur Asharfh, qui est un des meilleurs joueurs européens de Megaman III!

RIEN VIRGULE, Dordogne

Portant un regard passionné sur toutes les musiques savantes et populaires, musiques électroniques, musiques contemporaines écrites et improvisées, musiques de transe, rock, traditionnelles, expérimentales - et à l'image de notre temps marqué par l'Internet et l'accès infini aux références qu'il propose, Rien Virgule est une proposition radicale, viscérale et envoûtante autour de textes originaux d'Anne Careil.

Au fil du set, alternent des compositions et des plages d'improvisation. Fonctions rythmiques, mélodiques et bruitistes s'interpénètrent et s'échangent; électronique et acoustique se confondent tant par la malléabilité de l'instrumentarium que par le traitement qui lui est réservé.



THSF #8 – PROGRAMMATION

PLEASE LOSE BATTLE, Clermont-ferrand

Please Lose Battle est un trio de rock-chiptune, qui mélange des mélodies survitaminées jouées par des Nintendo NES avec des lignes de basse et des rythmes furieux à la batterie, le tout accompagné d'une vidéoprojection avec des créations originales jouées en live, créant une atmosphère unique.

Après un début en solo en 2013, le projet s'est rapidement mué en un groupe, qui a sorti deux EPs en 2014 sur le netlabel anglais Pterodactyl Squad.

Après quelques dizaines de concerts, le groupe enregistre fin 2015 en studio son premier EP avec de vrais instruments pour accompagner les mélodies 8-bit, et le disque sort en février 2016 sur le label chiptune japonais hyperactif CheapBeats.

Depuis, Please Lose Battle a participé à de nombreuses compilations chiptune internationales reconnues (Chiptunes=Win vol.5, Let's do our Best !, Weezer – The Second 8-bit album) et a joué sur de nombreuses scènes, nationales et internationales, dans des salles de concert classiques ou lors d'évènements liés au jeu vidéo ou à la musique chiptune.

ELBE, Toulouse

Elbe joue au sol entouré d'une installation sonore en multidiffusion enveloppant le public. Cette formation toulousaine, joue une musique qui allie drone expérimentale et électronique, avec contrebasse amplifiée, saxophone, cordes amplifiées, guitare et machines.

SAMOTH MOTH, Toulouse

Thomas Surugue aka Samoth Moth est un hyperactif de la composition. De formation classique au piano, il multiplie les projets, solo ou en groupe et la composition de musiques de films ("Le sel de la terre", 2008) et de spectacles. Sous le nom de Samoth Moth, il vient nous livrer un live electronica.

SCANDAL ORCHESTRA, Gaillac

Duo formé en 2013 composé de Hervé et Benjamin. Liveset 100% hardware en improvisation totale. Styles de prédilection : drone, noise, expérimentale, indus, tekno, acidcore.

SCRATCH SESSION, Toulouse Métropole)

La traditionnelle scratch session du THSF aura lieu le samedi après-midi en plein air, dans une ambiance block party avec une dizaine de scratcheurs toulousains (Ck2low, Spazm, Shogun...) improvisant sur les sons éclectiques de beatmakers. Le crew de graffeurs de Mixart Myrlys et Dirty Print trainent souvent dans le coin pendant la session d'après la légende.

ONE UP COLLECTIVE, Bordeaux).

Le morceau commence comme une track 8bit aux sonorités rétro, puis l'on se retrouve avec de l'électronique tantôt puissante, dansante, hypnotisante ou expérimentale, avant de repartir malicieusement vers des mélodies 8bit... A l'origine de cette recette, 1 up collectif, un duo Bordelais qui construit sa musique à partir de sons de Gameboys (avec de vraies Gameboys en concert)



THSF #8 – PROGRAMMATION

RÉSIDENCE

Une salle de 250m² accueillera plusieurs groupes de personnes travaillant sur un projet en cours ou improvisé pour l'événement : DIY, code, microcontrôleurs, soudure, installation artistique...

La salle est accessible 24h/24h pendant les 4 jours du festival pour les participants à la résidence.

L'objectif recherché ici est de permettre à des personnes éloignées géographiquement mais qui collaborent sur un projet, de se retrouver pendant plusieurs jours et d'avancer leur recherche en mode hackathon/coding party/LAN. La proximité avec les hackers et les artistes venus pour l'événement est source de rencontre, d'échange et de collaboration improvisées.

Cette année, plusieurs groupes participeront à la résidence :

HACKSTUB (hackerspace - Strasbourg) :

Expérimentation sur de la téléphonie mobile hackable et éthique

LE JACK (hackerspace - jardin d'Alice/Montreuil)

Interactions lasers/son/video

DATA PAULETTE (jardin d'Alice/Montreuil) :

Projets d'installations et de recherche en textiles intelligents

ALICELAB (hackerspace - Perpignan) :

Développement d'un couteau suisse réseau avec web ui à Base de Python / Javascript

01010101 X WWIMD (Paris) :

Projet WIFI UrbanScape (analyse, captation et mise en forme des signaux dans l'espace urbain)

COLLECTIF HACKER/CODER/LSF (Paris, Toulouse)

Développement d'une bibliothèque et d'outils pour améliorer la communication entre entendant et non-entendant

POLYMORPH (Bruxelles)

Développement du moteur de jeu Polymorph

NICOLAS ET LILIAN CHARDON (Lilegal , Toulouse)

Fabrication d'un triporteur électrique

DEFOKALIZ (Toulouse) :

Fabrication de dispositifs de photographie DIY (sténopé, camera obscura...)



THSF #8 – PROGRAMMATION

CONFÉRENCES ECLAIRS

Cette année, nous avons souhaité offrir la possibilité d'accueillir des propositions de conférences/présentations éclairs (de 5 à 20 minutes). Un panneau sera affiché chaque jour avec le détail des intervenants et les places libres pour des propositions improvisées sur place.

Un peu plus d'une quinzaine de propositions ont déjà été acceptées, parmi lesquelles :

- *Exploration autour des fractales*
- *Principe et installation de "la brique Internet"*
- *Présentation des Rencontres Mondiales du Logiciel Libre 2017*
- *Présentation d'un outil de développement pour l'embarqué et les IoT*
- *Présentation de Cowlab et démonstration avec carte FPGA*
- *Débat sur l'auto-construction de dispositifs électroniques nécessaires à l'exploitation d'énergie électrique autoproduite.*
- *Présentation du Cyber moyen âge (flexible)*
- *Art numérique et synesthésie*
- *Abécédaire de la culture hacker*
- *"Le code est politique, les algorithmes sont des armes mathématiques de destruction"*

MÉDIAS & DOCUMENTS

- *Plateau FMR*
- *TV Bruits*
- *Projection*
- *Librairie Terra Nova*



THSF #8 – PROGRAMMATION

HACKERSPACES INVITÉS

/TMP/LAB (Choisy le Roi)

BREIZH-ENTROPY (Rennes)

PAULLA (Pau)

LE JACK (Montreuil)

ALICELAB (Perpignan)

HACKSTUB (Strasbourg)

BIB (Montpellier)

...

ASSOCIATIONS INVITÉES

TETANEUTRAL (Toulouse).

fournisseur d'accès à Internet, d'hébergeur Internet et d'opérateur sous forme associative et sans but lucratif. Pour promouvoir la compréhension de l'Internet et de ses enjeux par un large public l'association tetaneutral.net a décidé de devenir membre à part entière de ce réseau.

TOULIBRE (Toulouse).

Toulibre est une association d'utilisatrices, d'utilisateurs, de développeuses et de développeurs de logiciels libres de la région toulousaine. Elle a pour objet d'organiser des actions visant à promouvoir, développer et démocratiser les logiciels libres dans la région Midi-Pyrénées. L'association est également concernée par la promotion des œuvres diffusées sous licence libre, et se place dans une perspective d'éducation populaire.

APRIL.ORG

Pionnière du logiciel libre en France, l'April, constituée de 4094 adhérents (3695 individus, 399 entreprises, associations et organisations), est depuis 1996 un acteur majeur de la démocratisation et de la diffusion du logiciel libre et des standards ouverts auprès du grand public, des professionnels et des institutions dans l'espace francophone.

FSF FRANCE

Association à but non lucratif dont le rôle est de promouvoir le Logiciel Libre (Free Software) en France

FRAMASOFT

Un réseau dédié à la promotion du « libre » en général et du logiciel libre en particulier. De nombreux services et projets innovants mis librement à disposition du grand public. Une communauté de bénévoles soutenue par une association d'intérêt général. Une invitation à bâtir ensemble un monde de partage et de coopération.

ZESTE DE SAVOIR

Association à but non lucratif qui a créée un site de partage de connaissances où sont en libre accès et sans publicité des tutoriels de tous niveaux, des articles et des forums d'entraide. Tout est animé par la communauté, tous les sujets sont abordés.

LA QUADRATURE DU NET.

Association de défense des droits et libertés des citoyens sur Internet. Elle promeut une adaptation de la législation française et européenne qui soit fidèle aux valeurs qui ont présidé au développement d'Internet, notamment la libre circulation de la connaissance. À ce titre, La Quadrature du Net intervient notamment dans les débats concernant la liberté d'expression, le droit d'auteur, la régulation du secteur des télécommunications ou encore le respect de la vie privée. Elle fournit aux citoyens intéressés des outils leur permettant de mieux comprendre les processus législatifs afin d'intervenir efficacement dans le débat public.

FSF EUROPE

La Free Software Foundation Europe est une association à but non lucratif qui donne aux utilisateurs les moyens de contrôler la technologie. Les logiciels prennent une part toujours plus importante dans tous les aspects de nos vies. Il est donc important que cette technologie renforce nos libertés plutôt que les limite. Les Logiciels Libres donnent à tous les droits d'utiliser, comprendre, modifier et partager les logiciels. Ces droits permettent de soutenir d'autres droits fondamentaux tels que la liberté d'expression, la liberté de la presse et la vie privée.

FDN

(French Data Network) est un fournisseur d'accès à Internet associatif. Créé en juin 1992, c'est le plus ancien FAI de France encore en activité. Fonctionnant de manière totalement bénévole et désintéressée, l'association fournit aujourd'hui quelques centaines de lignes ADSL et de VPN à travers le pays.

RÉSEAU SALARIAT : Association d'éducation populaire qui réunit des travailleuses et des travailleurs de tous horizons : salarié.e.s d'associations, d'entreprises et de la fonction publique, syndicalistes, mais encore retraité.e.s, entrepreneuses et entrepreneurs, chômeuses et chômeurs, parents et étudiant.e.s. Leur objectif est de prolonger, diffuser une pensée révolutionnaire orientée vers l'appropriation collective des moyens de production (aussi bien industriel que sanitaire, culturel, éducatif...) et l'octroi à toutes et à tous d'un salaire à vie.

THSF #8 – L'ÉQUIPE

THSF : un événement conçu et réalisé par le Tetalab et Mix'Art Myrys

TETALAB

Tetalab est un hackerspace né en 2009 aux Pavillons Sauvages à Toulouse, suite aux meetings 2600 (rencontres informelles autour de sujets relayés par le magazine 2600 : The Hacker Quarterly). Son but originel est de rassembler des passionnés d'horizons variés partageant l'envie de créer, fabriquer, et de contribuer à la "culture hackerspace".

La même année, des interactions avec Mix'Art Myrys vont permettre au Tetalab de rejoindre le collectif d'artistes, et de se cristalliser autour de trois éléments :

- un lieu, Mix'Art Myrys, qui rend possible des échanges créatifs et des rencontres régulières pour monter des projets
- une installation, le "Led Wall", qui a réuni les efforts et compétences d'une poignée de membres du Tetalab dans un projet mêlant électronique, software, hardware,...
- et dès 2010, un événement, le THSF, pour rassembler et échanger plus largement autour de la "culture hackerspace", à l'échelle nationale et internationale

De 2011 à 2014, le Tetalab participe au festival Novela à Toulouse, sous la forme d'ateliers pédagogiques et d'initiations aux techniques DIY et à la réappropriation de la technologie.

Durant cette période, des membres du Tetalab tiennent une chronique radio sur Canal Sud, "le bit et le couteau", pour discuter entre autres de sécurité informatique et de neutralité du net.

L'envie d'expérimenter autour de projets à l'interface "art/science" a donné lieu à plusieurs installations ("LedPong", "Puzzle Bobble", "Webcam minitel, binary hero,...), ainsi qu'à des collaborations avec des artistes (Guillaume Bautista, Thomas Bigot, r33p, LeProyectorium, Serena Panelli, Annlor Codina,...).

Création, fabrication, transmission et échange de connaissances, contributions aux communautés du logiciel et du matériel libre, sont les principales activités pratiquées au Tetalab.

MIX'ART MYRYS

MIX'ART MYRYS est un collectif d'artistes autogéré. L'alchimie du collectif prend forme dans le rassemblement et le frottement d'univers artistiques multiples et hétérogènes, de niveaux de professionnalisation et de maturité différents, qui s'enrichissent les uns les autres, dans une unité de lieu, favorisant la transdisciplinarité et l'inspiration, la créativité, la réalisation des œuvres.

Mix'Art Myrys propose des espaces de travail adaptés et équipés dans des conditions matérielles et d'organisation alternatives aux formats classiques de production des œuvres.

L'accessibilité financière et géographique est la base du projet. La pratique d'autogestion est le principe premier. Les artistes bénéficiant d'un espace de travail participent à tous les niveaux d'organisation du collectif :

- 4 000m² d'ateliers auto-construits avec espaces dédiés aux pratiques vidéo, numérique, photo, plastique, sculpture, textile, construction, musique, spectacle vivant.
- Développement et encadrement des temps de monstrosités et rencontres avec le public.

Les artistes sont soutenus et accompagnés par une équipe de six salariés. Mix'Art Myrys entend ainsi inscrire l'artiste et la création dans l'espace social et politique contemporain, faisant le pari délibéré d'aventures artistiques hors normes, expérimentales, voire étrangères, parfois fragiles.

Le collectif s'investi dans différents réseaux nationaux et régionaux : il est co-président de la FRAAP (Fédération des Réseaux et Associations d'Artistes Plasticiens), membre de la collégiale d'Artfactories/Autre(s)pARTs, signataire de la Charte des Lieux Intermédiaires et Indépendants, membre du CA du Couac (Collectif Urgence Acteurs Culturels - Toulouse).

Né dans la culture squat au milieu des années 1990, Mix'Art Myrys est, depuis 2005, soutenu par la DRAC Midi-Pyrénées, La Région Midi-Pyrénées, le Département de la Haute-Garonne, Toulouse-Métropole et la ville de Toulouse.

THSF #8 – L'ÉQUIPE

Coordination, programmation :

FRÉDÉRIC VILLENEUVE-SÉGUIER, PAULINE SCHUMERS, PAULINE FOURNIER

Conférences & ateliers :

MARC BRUYÈRE, THIERRY BOUDET TtH, GEOFFRAY LEVASSEUR

Installations et performances :

THOMAS BIGOT

Chargée de développement :

HERVELINE GUERVILLY

Administration :

BRUNO BOSNET

Communication conception & graphisme

GUILLAUME BALSSA, ÉTIENNE VIGIER

Chargé de communication :

RENAN LE QUÉMÉNER

Régie générale

CLÉMENT AMIRA, DAMIEN DOMERGUE, PIERRE-OLIVIER BOULANT

Régie technique :

JULIEN LACOSTE

Et tous les membres artistes de Mix'Art Myrys et hackers du Tetalab pour la mise en place, la mise en oeuvre, l'accueil des artistes, des participants et des publics.



THSF #8 – COMMUNICATION

CRÉATION GRAPHIQUE

La conception des supports de communication de l'événement était depuis 7 ans assurée par le graphiste toulousain Stéphane Jungers. Le relais est passé cette année à deux artistes du collectif Mix'Art Myrys :

- **MËOS/GUILLAUME BALSSA** (artiste plasticien, illustrateur, graphiste)
www.guillaumebalssa.fr
- **TREMZE/ÉTIENNE VIGIER** (sérigraphe au sein de l'atelier Dirty Print, graffeur).
dirtyprint.blogspot.fr

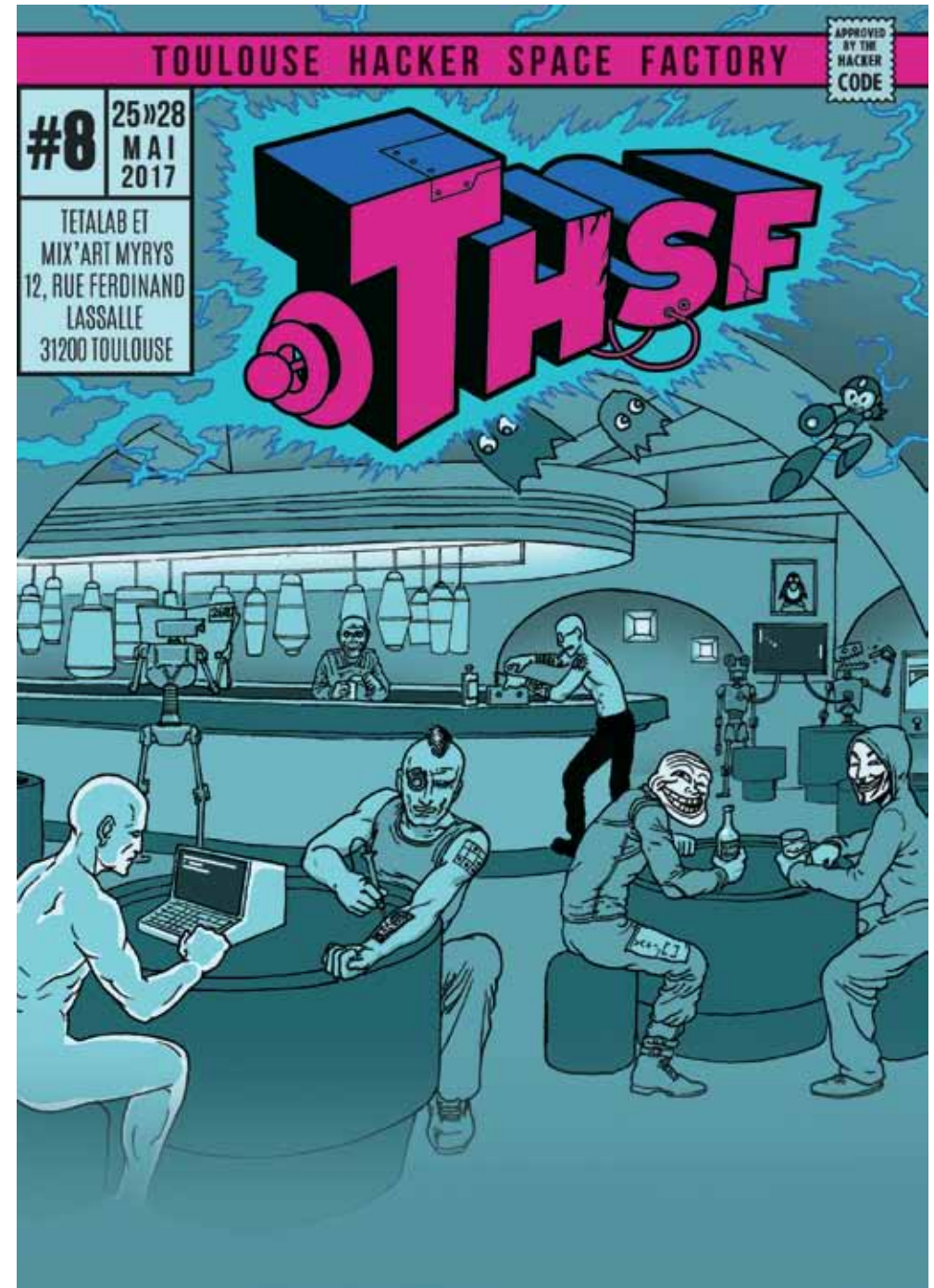
COMMUNICATION

Pré-prog le 3 mai
Programme détaillé le 5 mai
Site Internet :

- **THSF.NET**
- **MIXART-MYRYS.ORG**

MÉDIAS PARTENAIRES

- **CLUTCH**
- **HACKABLE**
- **MAKERY**



THSF #8 – ACCUEIL DES PUBLICS

DIVERSITÉ, ACCESSIBILITÉ. La THSF a depuis ses débuts la volonté d'accueillir un public élargi, de pouvoir rassembler toutes les générations, avec notamment des ateliers jeunes publics, d'associer spécialistes et néophytes, amateurs d'art, de web et de nouvelles technologies, scientifiques, curieux ou militants. L'équilibre de la programmation et sa diversité seront une nouvelle fois pensés en ce sens. Diversité des âges et des compétences, diversité sociales également grâce à l'accessibilité assurée par l'entrée sur Participation libre et nécessaire propre au collectif Mix'Art Myrys.

PUBLICS SOURDS. Par ailleurs, depuis 5 ans maintenant, un travail spécifique est mené envers les publics sourds, en partenariat avec l'association ArboreSign', le festival Signo, la scoop Interpretis. Très actifs pour solliciter les nouvelles technologies dans leur quête d'intégration et de développement des cultures sourdes, c'est naturellement que la rencontre s'est opérée entre les sourds et la THSF.

Traduction d'une sélection de conférences en langue des signes, ateliers bilingues animés par des sourds autour d'outils numériques de traduction, personnes sourdes au sein des équipes d'accueil du public ; sensibilisation à la langue des signes ; signalétique en langue des signes.

HANDICAP

Le site est accessible et équipé de toilettes pour les personnes handicapées

ESPACES DE BAR, RESTAURATION, CONVIVIALITÉ

3 espaces bar et restauration



THSF #8 – PARTENAIRES

TETANEUTRAL

RADIO FMR

TV BRUITS

DIRTY PRINT

LABOMEDIA

CLUTCH

HACKABLE

VILLE DE TOULOUSE

CONSEIL DÉPARTEMENTAL HAUTE-GARONNE