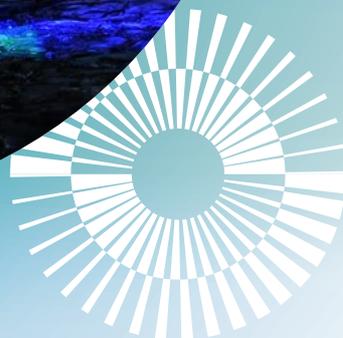


ODYSSÉE
Espace des possibles

14 janvier
AU 29 mars
2025



**À ♥, RÉINVENTER
LE MONDE**

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Déconstruire, détourner et partager sans limite : initiation à la philosophie hacker.

Loin des fantasmes de piraterie, cette exposition dépeint les multiples facettes de la philosophie et de l'histoire du mouvement hacker, un univers passionnant où la curiosité et le partage se jouent des conventions. Hacker, c'est « tailler en pièce » pour détailler chaque fait et pouvoir le comprendre. Les différentes installations artistiques et participatives nous incitent à déconstruire nos habitudes de penser. Ici, on décompose les processus de fabrication, on cherche à comprendre comment et pourquoi, on aigüise son esprit critique et inventif, on expérimente...

Une joyeuse invitation à détourner, créer, imaginer et partager avec tous des recettes originales et innovantes pour penser et réinventer du monde. Vivez cette expérience qui vous emportera dans cette vaste quête collective et collaborative où l'inventivité va de pair avec le vivre ensemble.

14 janvier
AU 29 mars

Salle d'exposition

Vos rendez-vous

[Vernissage et table ronde autour de la philosophie Hacker](#)

Mar. 14 janvier à 18h

[Programmation spéciale pour la Nuit de la lecture](#)

Sam. 25 janvier

[Stage autour du thème « Hacker/Déconstruction » avec le Fabl'Art de Blagnac](#)

Vacances d'hiver

En co-création
avec **la Médialudo**

Clin d'œil au thème lanceur d'alerte avec le spectacle [Le Quai de Ouistreham](#) à Odysseus les 16,17 et 18 janvier

Raphaël Bergère

Raphaël Bergère est un artiste et webdesigner résidant à Toulouse. Après avoir obtenu un Master en Création Numérique en 2011 et un Doctorat en Arts Plastiques en 2015, il a consacré cinq années à la création artistique et à la recherche académique, tout en s'impliquant dans l'enseignement universitaire et le milieu culturel.

Depuis 2012, il est membre de l'association "Patch_work, arts émergents" et chercheur-associé au laboratoire LARA-SEPPIA de l'Université Toulouse – Jean Jaurès depuis 2015. En 2020, il co-fonde Artlinker, une plateforme web dédiée à la mise en relation des artistes, des structures artistiques et des amateurs d'art.

Dans son œuvre, Raphaël Bergère explore le concept de l'habitat, en se focalisant sur la cabane comme figure centrale. Il combine son intérêt pour le bricolage et la récupération avec sa passion pour la technologie. Il crée des installations avec des matériaux naturels et des composants électroniques. Ses productions invitent à une réflexion sur notre manière d'habiter et de coexister, souvent à travers une expérience immersive qui peut être perçue comme amusante ou inquiétante, mais toujours incitant à la réflexion sur les enjeux contemporains liés aux sciences, les technologies et l'écologie.



© Raphaël Bergère

La philosophie Hacker

La philosophie Hacker a pour volonté de comprendre l'ensemble des composants d'un objet ou d'une technique. Le terme « hacking » vient du dérivé « to hack » qui veut dire « tailler en pièces ». C'est l'idée de dépasser les conventions établies, pour tendre à aller vers des processus de déconstruction d'expériences, en vue de comprendre les divers fonctionnements et d'en créer de nouveaux usages et méthodes d'emploi.

Avec les débuts et l'évolution de l'informatique depuis le XX^e siècle, ainsi que l'apparition des technologies en lien dans les années 1950-1960, la philosophie du hack s'est ancrée dans cette science et a permis d'engendrer une forte influence dans le développement de ces technologies.

En 1969, John Draper développe la technique du phreaking, qui consiste à passer des appels longues distances gratuitement lorsqu'il siffle dans le combiné à l'aide d'un sifflet qui possède la même tonalité que le réseau téléphonique américain. Cette méthode est considérée comme l'une des premières formes de piratage, ici téléphonique, et qui a inspiré une nouvelle vague de hackers informatiques qui ont cherché à modifier et faire évoluer l'un des premiers ordinateurs. Les années 1960, marquée par la contre-culture et avec pour volonté de contester le pouvoir établi, tend à se diriger vers des orientations communes à cette philosophie du hacking. Cette pensée se place dans une position libératrice, plus particulièrement en faveur d'un informatique libre. Différents angles sont abordés, comme par exemple l'élaboration de logiciels libres, la volonté d'un internet décentralisé... Il y a la volonté de se battre pour une cause et ce, dans une liberté et une forme d'anonymat. Internet, et plus largement les sciences de l'informatique, ont permis aux hackers de se positionner comme des lanceurs d'alertes en développant un art de l'intrusion qui leur permettent d'aller au-delà et à l'encontre des informations proposées sur le net, pour ainsi déceler d'autres renseignements potentiellement cachés.

Avec la naissance dans les années 90 d'internet, apparaît les premiers cas de cybercriminalité, divisés entre les black hat faisant les activités criminelles, et les white hat cherchant eux à trouver les failles de l'informatique pour les corriger et les rendre publiques.

Des principes fondamentaux reposent au sein de cette philosophie hacker : l'idée de la liberté d'information et le partage des connaissances, l'importance de la question de la vie privée et de la confidentialité ainsi que l'adhésion à l'emploi social du hacking. Depuis les prémices de ce mouvement, il existe une véritable éthique du hacking qui se place dans cet aspect « Do it yourself », cette idée du faire par soi-même pour en comprendre le procédé et ses rouages.

Imaginaire et numérique

L'idée du vivre ensemble dans la philosophie du hacking est un élément important. Comme la science-fiction, les créations explorent des perspectives différentes d'une société future à travers le partage, les technologies, les mutations etc.

Esprit critique et citoyen du monde

La liberté et l'indépendance de penser est un élément essentiel de la philosophie hacker. Lanceurs d'alerte, fake news, trolls... autant de notions qui se chevauchent dans un univers débordant d'informations où il est facile de se tromper et se faire tromper. Cette liberté de se construire une opinion chère aux hackers est étroitement liée à l'accès à toutes les informations, à la déconstruction du vrai et du faux et au développement d'un esprit critique comme pour un objet numérique, les faits sont des objets qui peuvent se hacker, se construire et se déconstruire... l'éthique hacker est alors d'offrir à chacun la possibilité de développer son propre esprit critique et citoyen.

Propriété intellectuelle et Licence publique générale GNU

Dans la philosophie hacking, la propriété intellectuelle, englobant des droits légaux de protection des œuvres de leur créateur, peut être remise en question. En effet, certains hackers prônent le libre accès à la connaissance et aux logiciels. La licence publique générale permet quant à elle de garantir une conservation des droits fondamentaux de la communauté du logiciel libre. La GNU GPL est une licence de logiciel libre créée par Richard Stallman qui a fondé la Free Software Foundation.

Cyber sécurité piratage

Le hacking est composé d'éléments constituant la cyber sécurité et le piratage. La cyber-sécurité regroupe des mesures prises pour protéger les systèmes informatiques contre des menaces, des cyberattaques, des logiciels malveillants, par exemple de virus qui pourraient contribuer à des violations de la confidentialité.

Le piratage informatique, aussi appelé hacking, vise à exploiter des logiciels informatiques sans autorisation. Plus largement, la cybersécurité vise à protéger alors que le piratage vise lui à la manipulation des systèmes avec des contributions éthiques multiples (positif ou négatif)

Do it yourself / Do it ourselves

C'est en quelques sortes les mots d'ordre de la pensée du hacking. Déconstruire pour produire autre chose à partir de d'autres moyens, le tout élaboré par soi-même ou dans une volonté collective.

Informatique et hacking

L'informatique est une science visant à traiter automatiquement une information. Le terme est utilisé pour la première fois par Philippe Dreyfus en 1962 et vient de la contraction entre les mots « information » et « automatique ». L'histoire de l'informatique est fortement liée à celle des mathématiques. Au cours du XX^e siècle, le développement et l'avancée des mathématiques ont poussé à développer de nouveaux moyens pour calculer plus rapidement. À partir de la Seconde guerre Mondiale, l'informatique sert à des fins militaires. Les ordinateurs inventés sont alors gigantesques. En 1943, Howard Aiken développe, en collaboration avec IBM, le premier calculateur électromécanique appelé Mark I. Par la suite, les avancées technologiques vont s'accélérer au cours des années 1970 et 1980. Vient la création du microprocesseur pour tendre ensuite vers la nano-technologie. Cela a permis une démocratisation de l'informatique qui s'introduit dans les foyers. Avec l'évolution rapide de l'informatique au cours du XX^e siècle, le hacking a, de ce fait, évolué et fait évoluer en même temps que le développement des premiers ordinateurs domestiques.

ATELIERS

- Atelier de sculpture avec des objets recyclés : explorer les concepts de transformation et de réutilisation
- Atelier de détournement d'objets : transformer/réinventer en donnant une nouvelle signification et/ou fonction sur des objets du quotidien ou artistiques
- Produire de l'électricité à partir de pommes de terre
 - Sélectionnez plusieurs grosses pommes de terre et déposez-les les unes à côté des autres. / Plantez dans chaque pomme de terre un clou en zinc.
 - Enroulez une extrémité du fil de cuivre autour d'un clou et plantez l'autre extrémité dans la pomme de terre d'à côté. Reliez toutes les pommes de terre de cette manière (pour deux pommes de terre, vous avez besoin de deux clous et de deux fils. Pour trois pommes de terre, de trois clous et trois fils, etc.).
 - Prenez la diode : avec sa « patte » la plus courte, touchez le clou encore libre et, avec sa « patte » la plus longue, le fil de cuivre. La diode s'allume ! NB jetez toutes les pommes de terre que vous avez utilisées pour cette expérience. Elles ne sont plus comestibles.

BIBLIOGRAPHIE

- Mr robot, Esmail Sam, Son et image - Cinéma - Séries MR
- Aux yeux de tous, Diwan, Audrey, dvd, Son et image - Cinéma - Policier AUX
- Hack-moi si tu peux, Curtet, Florent, livre, Adulte - Documentaire - Sciences sociales 364.16 CUR
- Hacker, ni dieux ni maîtres, Benoit Tiphaine, film vod
- L'éthique des hackers, Levy Steven, livre, Adulte - Documentaire - Sciences sociales 306.1 LEV
- William Wenton, le Casseur de Codes, Peers Bobbie, Pocket jeunesse, 2017, Jeunesse - Fiction - Roman jeune J PEE
- Fatal Gaming, les enquêtes de Logicielle, Grenier, Christian, Rageot, 2017, Jeunesse - Fiction - Roman ado ADO GRE
- Blé noir, Wellenstein Aurélie Gulf Stream, 2019, Jeunesse - Fiction - Roman ado ADO WEL
- Mon premier livre de codage informatique... animé ! - J PROGRAMMAT^o
- Le numérique pas bête - J NUMERIQUE
- 100 infos insolites sur les nombres, les ordinateurs et les codes - J MATHEMATIQUES
- La fabrique des objets connectés - J NUMERIQUE
- J'explore le monde numérique - J NUMERIQUE

Informations et contact:

05 61 71 75 44

exposition@odyssud.com

odyssud.com/expositions



Espace pour la Culture
de la Ville de Blagnac

4, avenue du Parc
31706 Blagnac Cedex
05 61 71 75 15
📍 Tramway Ligne T1
Arrêts **Odyssud** ou **Place du Relais**



Membre de PinkPong, le Réseau d'Art Contemporain
Toulouse et Métropole