

Anaïs Berck @ Saint-Luc, 2021

[FR]

Anaïs Berck propose d'explorer l'idée d'une maison d'édition algolittéraire dans laquelle les auteurs seront des algorithmes, présentés avec leurs contextes et leurs codes ; et dans laquelle le contenu des livres sera défini par les arbres et la nature. En plaçant les arbres et leurs représentations au centre de leurs œuvres, et en accueillant des algorithmes non pas au service de l'extraction de ressources ou de valeur vers un objectif commercial, mais pour établir des relations avec la nature, ces intelligences créent des récits qui parlent des arbres et remettent également en cause les visions coloniales de la classification, les méthodes de standardisation, et pourraient parler de manière critique des effets des cultures dominantes.

Introduction:

- noms, pronoms, intérêt pour l'atelier, partage des conditions collectives, division en groupes par algorithme
- présentation du projet

Ateliers:

Le jeu de l'oracle de l'édition - St-Luc (Loren)

Comme Anaïs Berck représente un collectif d'humains, d'arbres et d'algorithmes, la maison d'édition algolittéraire fonctionnera au sein de ce collectif. Cela signifie que nous devons repenser tous les aspects de l'édition en collaboration avec toutes les entités concernées.

Loren Britton présente un jeu de cartes qui permet d'envisager et de partager collectivement des idées d'infrastructures d'édition consensuelles. Quel genre d'édition pouvons-nous imaginer ? Comment peut-on réduire l'extraction dans une industrie qui a un énorme impact écologique ? Quels types de questions devons-nous nous poser ? Comment penser le consentement à l'édition dans sa globalité ? Cet oracle est inspiré de l'Oracle pour les technologies transféministes, créé par Coding Rights et le studio de co-design du MIT: <https://www.transfeministech.codingrights.org/>

La réalité physique d'un algorithme: quicksort, arborescence - St-Luc (Gijs)

Un algorithme est un set d'instructions qui sont exécutées par une machine. Dans cet atelier un ou plusieurs algorithmes sont présentés avec leurs histoires et applications (on pense au Quicksort et l'arborescence). On invite les étudiants de prendre la place de la machine et d'exécuter l'algorithme physiquement comme un jeu collectif. Ensuite, on regardera le code de l'algorithme en Python, en utilisant une interface graphique développé par Gijs de Heij inspiré du logiciel de programmation pour enfants Scratch.

Balade - Forêt de Soignes (An)

Comme les arbres font partie intégrale du projet, on est aussi à la recherche de méthodes afin de les inclure dans la prise de décision de cette maison d'édition. Comment se mettre en relation avec eux si on a à faire à une production industrielle de papier, voire une dépense d'énergie considérable en digitalisation?

On commencera par une balade dans la Forêt de Soignes avec An qui est guide nature et propose des expériences sensorielles en forêt. L'idée est que les étudiants apprennent à nommer une série d'arbres et vont à l'encontre d'un arbre particulier.

Computation physique - Studio Villa Empain (Guillaume)

Après une brève introduction sur la coopération artistique avec les plantes, les élèves seront invités à participer à un exercice de calcul physique pour interagir avec les plantes par le biais de l'électricité. Cela peut se faire en mesurant leurs conditions de vie à l'aide de capteurs (lumière, CO2, son), en créant un modèle de conductivité en les touchant, ou en mesurant leur impulsion électrique à l'aide d'un appareil de type ecg.

Les étudiants devront apporter leurs propres plantes et nous tenterons de créer un contact avec elles par le biais de cet exercice.

En fonction des résultats de la semaine de résidence, lorsque l'organisation finale de l'atelier sera définie (temps nécessaire, difficultés techniques, évaluation générale), 3 exercices sont possibles (par ordre de complexité) :

- utiliser un capteur de lumière pour influencer le texte :

dans cet exercice, nous utilisons l'état des plantes comme un proxy pour ressentir ce qu'elles pourraient ressentir. L'étudiant devra utiliser un arduino pour lire la mesure d'un capteur de lumière et la convertir en lettres (mappage simple vers 26 puis vers un ordre aléatoire de lettres).

- Interagir par le toucher

L'élève devra assembler un capteur tactile sur une planche à pain et lire sa mesure sur un arduino. (Similaire à ce site <https://www.instructables.com/Touche-for-Arduino-Advanced-touch-sensing/>)

- mesurer l'électricité dans la plante :

L'élève devra assembler un capteur d'électricité et lire sa mesure sur un arduino.

(Similaire à ceci :

<https://github.com/electricityforprogress/BiodataSonificationBreadboardKit/blob/master/Biodata%20Sonification%20-%20Arduino%20Shield%20Breadboard%20Kit%20v02.pdf>)

[EN]

Anaïs Berck proposes to explore the idea of an algoliterary publishing house in which the authors will be algorithms, presented with their contexts and codes; and in which the content of the books will be defined by trees and nature. By putting trees and their representations at the center of their works, and by welcoming algorithms not at the service of extracting resources or value towards a commercial objective, but for making kin with nature, these intelligences create narratives which speak about trees and also challenge colonial views of classification, methods of standardization, and might speak critically about the effects of dominant cultures.

Introduction:

- names, pronouns, interest in the workshop, collective conditions share, division in groups using algorithm

- presentation of the project

Workshops:

Play the Publishing Oracle - St-Luc (Loren)

As Anaïs Berck represents a collective of humans, trees and algorithms, the algoliterary publishing house will function within this collective. This means that we will have to rethink all aspects of publishing in collaboration with all entities involved. Loren Britton presents a hands-on card desk that allows to collectively envision and share ideas for consentful publishing infrastructures. What kind of present with publishing can we imagine? How can less extraction be woven into an industry with an enormous ecological impact? What kinds of questions do we need to be asking? How do you think consent with publishing all the way through? This oracle is inspired by the

Oracle for Transfeminist Technologies, created by Coding Rights & MIT co-design studio: <https://www.transfeministech.codingrights.org/>

The physical reality of an algorithm: quicksort, tree structure - St-Luc (Gijs)

An algorithm is a set of instructions that are executed by a machine. In this workshop one or more algorithms are presented with their stories and applications (we're thinking of Quicksort and tree structure). The students are invited to take the place of the machine and physically execute the algorithm as a collective game. Afterwards, we will look at the code of the algorithm in Python, using a graphical interface developed by Gijs de Heij inspired by the children's programming software Scratch.

Walk - Sonian Forest (An)

As trees are an integral part of the project, we are also looking for methods to include them in the decision making of this publishing house. How can we relate to them if we have to deal with industrial paper production, or even a considerable expenditure of energy on digitisation?

We will start with a walk in the Forêt de Soignes with An who is a nature guide and offers sensory experiences in the forest. The idea is that the students learn to name a series of trees and experience an encounter with a particular tree.

Physical computing - Studio Villa Empain (Guillaume)

After a short introduction on artistic cooperation with plants, students will be invited to take part in a physical computing exercise to interact with plants through electricity. This can be done through measuring their living condition via sensor (light, CO2, sound), creating conductivity pattern by touching them, or measuring their electrical impulse through ecg-like apparatus.

The students will be asked to bring their own plants and we will try to create contact with them through the exercise.

Depending on the outcome of the residency week, when final organisation of the workshop will be defined (time needed, technical difficulties, general assessment), 3 exercises are possible (in order of complexity):

- using light sensor to influence text:

in this exercise, we use the plant condition as a proxy to feel what they might feel. The student will be asked to use an arduino to read the measure of a light sensor and convert that into letters (simple mapping to 26 and then to random letter order).

- interacting via touch:

The student will be asked to assemble a touch sensor on a breadboard and read its measure on an arduino. (Similar to this <https://www.instructables.com/Touche-for-Arduino-Advanced-touch-sensing/>)

- measuring electricity in the plant:

The student will be asked to assemble an electricity sensor and read its measure on an arduino. (Similar to this:

<https://github.com/electricityforprogress/BiodataSonificationBreadboardKit/blob/master/Biodata%20Sonification%20-%20Arduino%20Shield%20Breadboard%20Kit%20v02.pdf>)