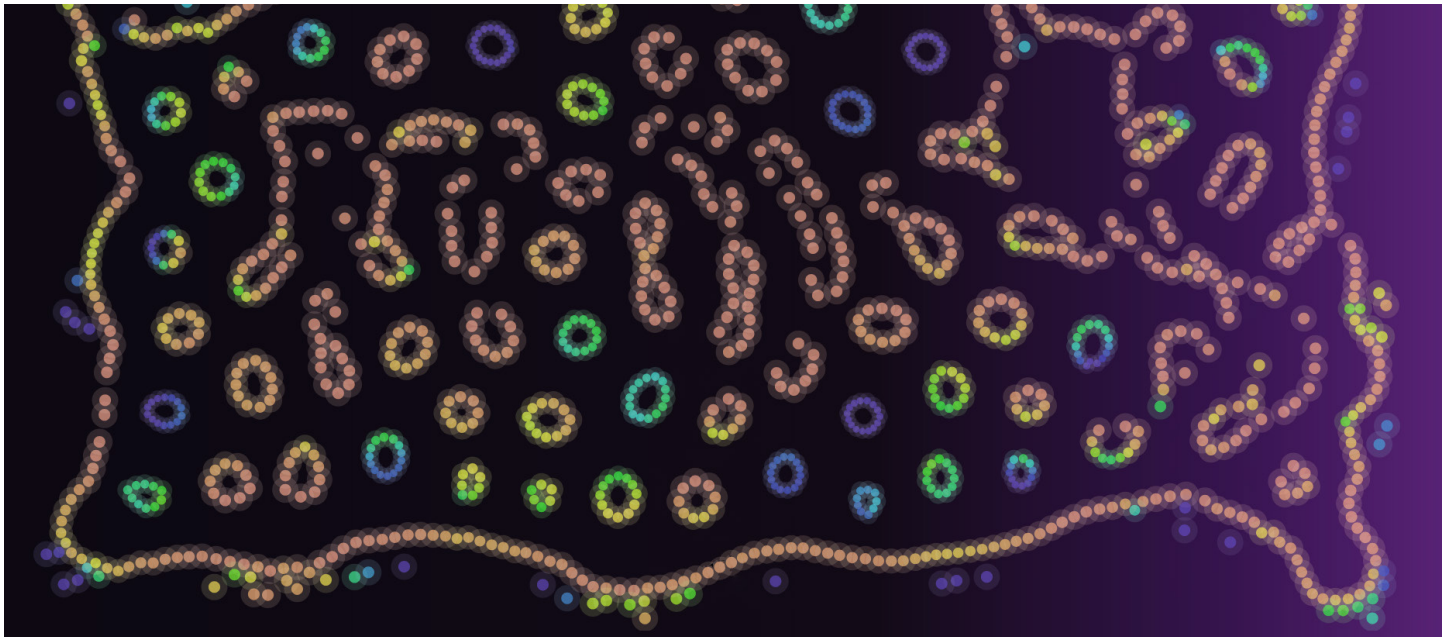


# DES ÉCOLOGIES TECHNIQUES SITUÉES

COLLOQUE
15 octobre 2026

Nîmes Université
site Vauban, D014

ou comment les outils numériques structurent les régimes de savoirs dans des contextes de production de biens communs, recherche-action et démocratisation de connaissance scientifique

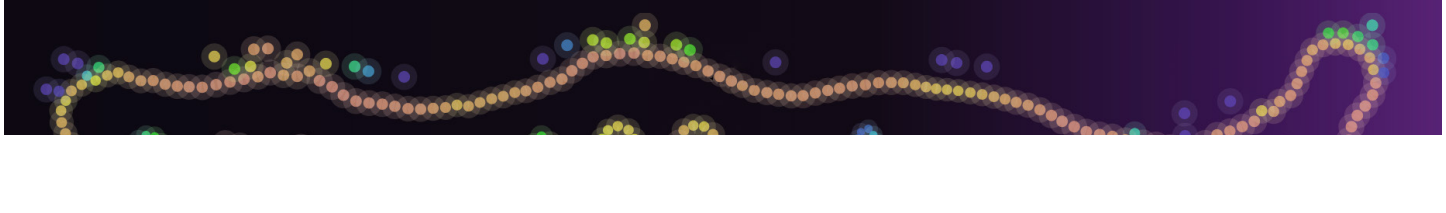
nîmes UNIVERSITÉ

PROJEKT

Laboratoire d'Études Interdisciplinaires sur le Réel et les Imaginaires Sociaux
LEIRIS

Myxonautes

MSHSUD
Maison des Sciences et des Humanités



9:00 – accueil
9:30 – introduction

## Des écologies techniques situées

**Lucile Haute** et **Jeanne Mainetti**
Enseignantes-chercheuses Nîmes Université, Projekt

10:00 – session 1

# INFRA-STRUCTURES

## Imaginer un Internet artisanal

**Quentin Dufour**
Travailleur indépendant

Cette intervention s'attachera tout d'abord à établir en quoi l'Internet d'aujourd'hui est comparable à une industrie comme une autre, avec ses usines. Les contre-discours apportés à ce modèle sont majoritairement ancrés dans une pratique amateure, ce qui peut s'avérer limitatif. Comment définir les contours d'un Internet artisanal depuis des réflexions technocritiques et des expériences personnelles ? En quelle mesure cet Internet serait-il compatible avec une écologie située ?

## Le hackerspace comme infrastructure communautaire

**César Prouté**
Membre du hackerspace Le Bib

L'exemple du bib, hackerspace montpel-liérain, illustre comment ce type de lieu permet une reprise en main des enjeux d'infrastructure technique par des communautées locales, dans l'objectif de construire des alternatives concrètes autonomes et non commerciales, et d'ouvrir le champ des possibles. Les activités pratiquées dans ces lieux sont très diverses. Elles se rejoignent et interagis-sent dans un esprit DIY, anticapitaliste et dirigées vers l'autonomie. Ce sont des lieux d'expérimen-tation technique, sociale et politique, comme en témoigne le tour d'horizon de ces pratiques, contex-tes et communautés dans lesquelles elles s'insèrent.

## On contracte, ou pas ? perspectives critiques sur la souveraineté numérique

**David Benque**
Principal Investigator, Insitute of Diagram Studies

Le projet Luddite Academy propose de politiser les outils de création numérique. Il part du constat que l'économie politique du numérique est de plus en plus hostile aux pratiques artistiques. Les outils, compétences, et infrastructures doivent donc être activement défendues et partagées pour préserver la liberté de création. Ce projet s'articule autour de 3 axes : Audit des dépendances, Sabotage des technologies hostiles, et Maintenance d'infrastructures alternatives. Cette intervention présente Luddite Academy et propose une lecture critique de la notion de « souveraineté numérique », connexe aux problématiques du projet. Après des décennies passées à tisser des liens financiers, structurels et informationnels profonds avec les Big Tech, l'Europe prétend désormais défendre sa « souveraineté ». Cette idée résonne avec les objectifs de Luddite Academy, tel que celui de reprendre le contrôle des outils de création, mais il est aussi compatible avec des agendas politiques parfois réactionnaires. Il s'agit de tracer les contours de ces distinctions afin de différentier les objectifs émancipateurs des pièges tendus par la quête de souveraineté.

## S'approprier le logiciel

**Ludovic Courtès**
Ingénieur de recherche, Inria

À l'analyse d'expérience de contributeur à Guix, un enjeu s'impose : comment s'approprier le logiciel, individuellement et collectivement ? Guix est un logiciel libre permettant de déployer des logiciels de manière reproductible – maîtriser ce qu'on installe étant une manière de gagner en autonomie. Cette capacité à reproduire et à inspecter des expériences impliquant du logiciel est une condition *sine qua non* pour une recherche reproductible, donc vérifiable. Elle est malheureusement trop souvent perçue comme une question purement technique alors que ses enjeux sont épistémiques et déontologiques. Cet exposé se propose d'aborder ces enjeux et la manière dont Guix essaye d'y répondre : par des choix techniques et organisationnels, avec la prétention de concrétiser l'émancipation promise par le logiciel libre.

12:00 – discussion
12:30 – déjeuner

14:00 – session 2

# LOGICIELS & SERVICES

## Faire (avec) du libre et des communs numériques dans l'adminis-tration : un regard de designer

**Morgane Chevalier**
Designer graphique et Stratégique indépendante

Quand l'État inscrit dans ses feuilles de route souveraineté, *open source* et communs numériques, il engage un changement qui dépasse le vocabulaire. Ses process, sa manière de coopérer, ses formes de fabrication doivent évoluer pour travailler avec des acteurs issus de mouvements communautaires et collectifs qui ont leurs propres règles. Cette rencontre pose des questions concrètes : quelle place pour l'institution dans des projets qu'elle n'a pas initiés ? Que se passe-t-il pour ces initiatives quand elles entrent dans un rapport avec l'État ? Et comment fabrique-t-on du libre et des communs numériques depuis l'institution ? Ces questions seront parcourues au travers de cas concrets de missions menées pour la DINUM et le ministère de l'Éducation nationale, depuis une position de prestataire externe à l'interface de l'administration et des communautés du libre.

## Designer un site web frugal et gérer le poids des contraintes

**Esther Bouquet**
Artiste et designer graphique

Cette intervention revient sur la conception du site web de Deuxfleurs, association qui cherche à fabriquer un internet convivial avec une infrastructure résiliente et des services numériques sobres. Elle explore les contraintes plastiques, techniques, mais aussi de médiation et de pédagogie qui se sont (im)posées lors du développement de sa page d'accueil. De la poésie concrète en passant par le *handmade* web, il s'agira également de parler de l'évolution de la posture d'artiste à celle d'artisan·e du web.

## Pratiques d'édition alternatives structurées: scripter, versionner et documenter

**Antoine Fauchié**, MCF en Sciences de l'information et de la Communication, Université Grenoble Alpes

Des éditeurs et des éditrices développent leurs propres outils pour des opérations spécifiques, en marge des logiciels commerciaux largement utilisés – tout domaines confondus – avec une approche basée sur trois phases structurantes : scripter, versionner et documenter. Ces pratiques sont à la fois minoritaires dans le panorama éditorial, créatives par des approches originales et parfois décalées, et exemptes de tout solutionnisme technologique. Elles sont le résultat d'une culture du logiciel libre et convergent vers une volonté d'autonomisation technique – dont le degré varie en fonction des dispositions matérielles des personnes et des structures. Si ces pratiques ont été présentées dans d'autres textes sous l'angle des fabriques, il s'agit ici de comprendre comment elles se constituent, considérant le point commun entre ces alternatives qui réside dans trois phases de cristalisation : des scripts pour énoncer clairement ; des logiques de versionnement pour suivre au plus près les évolutions des outils comme des textes ; et la documentation comme condition d'un travail sur le temps long ou à plusieurs.

## Fabriquer des outils *ad hoc* pour l'édition et le web

**Julie Blanc**, co-fondatrice de Studio Variable et chercheuse associée à la HEAD-Genève (HES-SO)

À partir de plusieurs projets menés au sein du Studio Variable, cette intervention revient sur la fabrication d'outils *ad hoc* pour l'édition web et imprimée (web-to-print) et invite à explorer les rouages d'une pratique de designer-développeur·se. Chaque projet appelle sa propre chaîne éditoriale, légère, multisupport et pensée avec celles et ceux qui l'utilisent. Plutôt qu'un outil universel, il s'agit de s'appuyer sur les standards du web et des briques libres pour construire des dispositifs situés, qui facilitent la collaboration, la mise en récit et l'appropriation des savoirs. Cette attention s'étend aux outils de travail du studio lui-même (hébergement, stockage, versionnement du code, fabrication des documents, etc.), choisis et installés en connaissance de cause : une manière de garder la maîtrise de nos données et de leurs accès.

16:00 – discussion

Ce colloque prend place dans le projet **Cultures techniques et microbiennes** qui étudie la place de la technique dans les écologies relationnelles entre humains et microorganismes, porté par **Lucile Haute** (Projekt, Nîmes Université), **Marianne Celka** (LEIRIS, Université Paul Valéry) et **Jeanne Mainetti** (Projekt, Nîmes Université), en partenariat avec l'association **Les Myxonautes** (acteur du tiers-secteur de la recherche), et soutenu par la Maison des Sciences et des Humanité MSH SUD. Il participe de la troisième phase du projet, PHANÉROTECHNICITÉ DES COMMUNS NUMÉRIQUES : CONSTRUIRE L'INFRASTRUCTURE D'UN OPEN WETWARE SITUÉ. Après avoir réuni en phases 1 et 2 les acteurs (non-académiques pour la plupart) d'une biologie appropriée ouverte (*open wetware*), il est temps de s'interroger : comment construire une infrastructure numérique adaptée à la mise en commun des connaissances et des expériences ? Cette occasion permet de réunir des expertises autour des enjeux du libre pour les infrastructures numériques puis, au cours d'une séance de travail interne, d'établir le cahier des charges pour la réalisation de cet outil dans une écologie technique alignée avec les valeurs et objectifs du projet. Pour en savoir plus : projekt.unimes.fr/ctm

## BIOGRAPHIES DES INTERVENANT·ES

**David Benqué** est artiste, designer, et chercheur. Depuis son doctorat au Royal College of Art (Londres, 2020) il opère sous le nom de Institute of Diagram Studies. Il produit des logiciels, publications, et visualisations critiques des systèmes techniques, empruntant des méthodes aux humanités numériques et à l'archaéologie des média. Il est aussi chef de projet pour CryptPad, une suite bureautique collaborative, chiffrée, et *open-source*. diagram.institute – cryptpad.org

Designer et chercheuse, **Julie Blanc** travaille sur les pratiques éditoriales numériques et le design graphique avec les technologies du web, avec une affection particulière pour CSS print. Docteure en ergonomie et en design (Université Paris 8 / EnsadLab / ArTeC), elle a consacré sa thèse aux transformations des pratiques des designers graphiques liées au web. Cofondatrice du Studio Variable avec Adrien Payet, elle mène actuellement un projet de recherche sur les interfaces WYSIWYG à la HEAD – Genève.

**Esther Bouquet** est artiste, designer graphique et chercheuse. À travers la performance, la publication, l'installation, et l'écriture (de code informatique autant que de poésie), son travail s'attache à mettre en lumière les dysfonctionnements, les structures de pouvoir, et même parfois l'absurdité des (nouvelles) technologies qui ont profondément transformé la façon dont on vit, travaille, communique, rêve.

**Morgane Chevalier** est designer graphique et stratégique. Anciennement co-dirigeante de Praticable, coopérative de design engagée dans l'autonomie numérique, elle travaille depuis plusieurs années comme prestataire indépendante auprès de la DINUM et de la Direction du numérique pour l'éducation sur la mise en œuvre de politiques publiques du libre et des communs numériques. Elle mène en parallèle une réflexion sur la place et le rôle du design dans le libre et les communs numériques.

Ingénieur de recherche Inria à Bordeaux, **Ludovic Courtès** contribue à Guix, un logiciel libre permettant de déployer des environnements logiciels de manière reproductible, avec pour objectif d'en faire un outil de base pour la recherche reproductible. Ludovic Courtès est ingénieur de recherche Inria et contribue à des logiciels libres depuis plus de vingt-cinq ans. Il a fondé le projet Guix en 2012 et y contribue avec des dizaines d'autres. Il travaille notamment à son utilisation en support à la recherche reproductible et au calcul intensif (HPC). Le point de départ de ce cheminement est une adhésion à l'idée que le logiciel vu comme un commun peut être libérateur – conviction mise à mal par l'urgence climatique.

**Quentin Dufour** est titulaire d'une thèse en système distribué. Il étudie depuis une décennie les enjeux de frugalité numérique et les *low-tech*. Il a fait partie du colleticf Deuxfleurs et a désor-mais rejoint Infrabasse, projet soutenu par AltImpact (ADEME, Inria, CNRS).

Maître de conférences en sciences de l'information, **Antoine Fauchié** est membre permanent du Groupe de recherche sur les enjeux de la communication (Gresec) et responsable du parcours Métiers de l'édition du Master Métiers du livre et de l'édition à l'Université Grenoble Alpes. Ses recherches portent sur les dispositifs de production du savoir et sur les processus techniques d'édition. www.quaternum.net

**César Prouté** est membre du hackerspace montpellierain Le Bib depuis 2017. Il participe à l'animation du lieu sous différentes formes telles que l'organisation d'ateliers d'autodéfense numéri-que, de discussions technocritiques ou la participation à la mise en place de services informatiques pour des associations et des collectifs locaux. Il accompagne différentes structures dans une transition hors des gafams.

Événement organisé par **Lucile Haute** et **Jeanne Mainetti**
Typographies : RJ Viafont et Hanken Grotesk