

A+ 163

ARCHITECTURE / URBANISME / DESIGN / ARTS PLASTIQUES REVUE BIMESTRIELLE
AVRIL-MAI 2/2000 CIAUD BRUXELLES BUREAU DE DEPÔT BRUXELLES X 375 BEF 9,30 EURO

NERO //
ERIC FURNEMONT //
OLIVIER RUSSE

L'article précédent, 'info_spaces'¹ a exploré la structuration de l'information et sa relation au concept d'espace à travers la cartographie des réseaux et de l'information. Le thème des G.U.I. (graphic user interface) questionne l'action et l'interaction à l'intérieur de cette structure de l'information et sa possible transposition sous forme visuelle/graphique. Thématiser les G.U.I c'est parler d'une architecture de l'information et sa compréhension à l'intérieur de l'espace d'information.

“...Dans ce manuel, mon intention a été de souligner les changements se produisant dans les systèmes, de systèmes fondés sur l'objet à des systèmes fondés sur le code, et d'identifier les effets saturants que les nouveaux langages globaux ont sur notre perception du territoire et du monde social. En fait tout le principe repose sur l'idée de faire fusionner le concept d'espace réel (la terre comme objet et plus précisément l'architecture comme objet) avec les codes bidimensionnels (n.d.l.r: horizontaux) des technologies digitales et des systèmes graphiques de signes...”

Neil Denari, in *Interrupted projections, another global surface*, p.47.

Le rapprochement du système graphique des codes au système de l'objet, l'architecture, les détermine tous deux comme des systèmes fonctionnels et sémantiques. Ces deux systèmes, sous l'influence des nouvelles technologies, voient leurs codes évoluer vers un langage de plus en plus global.

Si l'on admet que l'architecture en tant qu'objet est un système de signes et de codes qui intègre des paramètres fonctionnels et sémantiques de manière structurée, sa définition en tant que discipline la prédestine à jouer un rôle actif dans la conception de la structuration de l'information. A l'exemple des styles architecturaux qui ont chacun développé leur propre système de code, l'architecture exprime la fonction et la signification de l'espace à travers des codes. Ces codes qui servent à traduire des aspects culturels, fonctionnels, sociaux ou conceptuels, ainsi que la conception de l'organisation spatiale sont nécessaires à la production d'un objet fonctionnel et sémantique fini. Le lien qui unit fonction et signification dans l'architecture et dans l'objet est intégralement transposable à l'espace digital dans la structuration de l'information et dans sa codification.

Comme dans l'architecture où le système de signes détermine un rapport entre une personne et un espace, le système de signes du médium électronique détermine la structuration de l'espace et des fonctions de l'information par rapport à un utilisateur. Mais la spécificité de l'information digitale et notamment l'instabilité de l'information, la réduction de tout système complexe sous forme de code binaire et la prédominance de l'écran comme médium de présentation et de représentation, a généré un vocabulaire graphique exploitant des codes dont la convention n'est pas exclusivement empruntée au monde des objets.



Dans le médium électronique où l'interaction entre un utilisateur et l'espace d'information passe par un écran, la programmation d'outils d'exploitation et de visualisation de l'information passe par la conception d'interface software utilisant fonctionnellement des modèles de structuration de l'information (hypertexte) et visuellement des codes graphiques. Ces interfaces, les G.U.I, dont la naissance a été accompagnée d'un vocabulaire basé sur l'icône (la métaphore du bureau utilisée par la majorité des systèmes d'exploitation), développent des codes graphiques destinés à exprimer l'information. Ces codes dont les constituants graphiques ont pour référent un objet un schéma, une action ou leurs différentes combinaisons (objet/action, la corbeille comme objet mais également comme fonction 'supprimer') influencent la compréhension et la signification de l'information. En effet, dans un processus de communication ces interfaces conditionnent les modes d'échange et d'accès à l'information non seulement par l'utilisation de codes particuliers mais aussi par leur fonctionnement où la manière dont elles traduisent et affichent l'information.

Comme dans la publicité où l'utilisation de codes expressifs (subjectifs c'est-à-dire suggérant) fait appel à la participation, les G.U.I intègrent dans leur conception la notion d'interactivité. Mais alors que la publicité fait appel à des instincts compulsifs pour vendre les G.U.I doivent déployer un vocabulaire spécifique pour arriver à rendre perceptible un monde où l'information n'est composée que de chiffres binaires et où les actions que l'on peut y réaliser impliquent l'activation de programmes basés sur des processus mathématiques. Comme interface entre un utilisateur et l'information, les G.U.I. génèrent des relations fondées sur le principe qu'à une action correspond une réaction. Le lien qui unit ces actions-réactions à leur représentation par codes graphiques met en évidence l'existence d'un langage qui leur est propre.

Comme tout système de communication, les NTCI déterminent un canal de transmission (signal-médium), un message (information) et un code ou un langage. En associant à une représentation graphique, un concept et une action, elles établissent les bases d'un système de signes original, un langage performatif associant à l'expression de nouveaux concepts et de perceptions, des actions propres à un environnement virtuel. Dans le cas du médium électronique, ce langage performatif constitue simultanément l'action et son expression visuelle, il associe le conceptuel et l'interactif. Grâce à ce rapport mutuel entre l'action et la réaction, l'utilisateur est prolongé dans un espace digital dont la performativité dépend de la cohérence qui existe entre la structure de l'information et la codification de son architecture. En suivant cette logique la sélection des différents sites propose de découvrir des architectures d'information suggérant chacune à travers leurs propres représentations graphiques de systèmes performatifs.

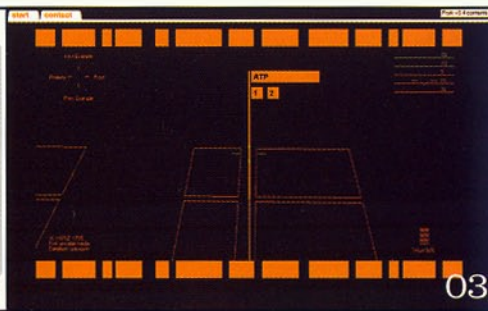
¹ Voir A+ 161, 6/1999, pp. 32-33.



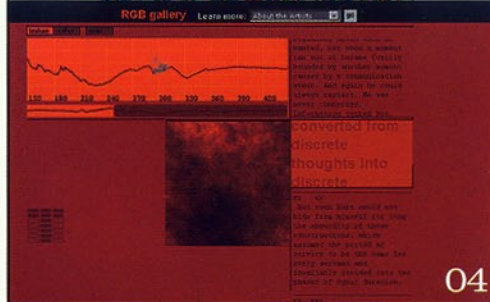
01



02



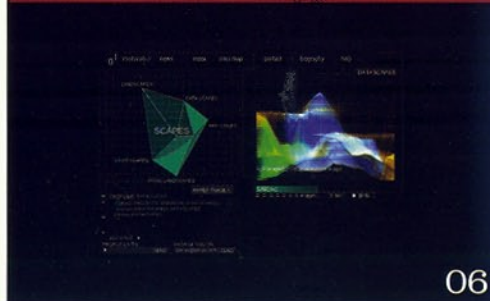
03



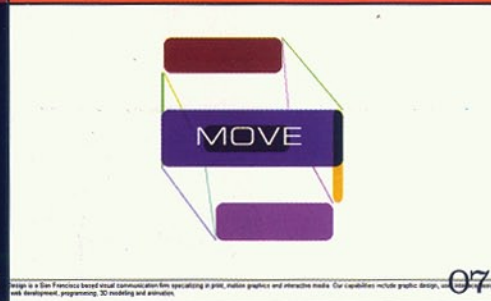
04



05



06



07



08

ICON TOWN:

01 <http://www.icontown.de>
 La transposition directe du système d'organisation, le desktop, sous forme d'icônes architecturales propose une visualisation de l'information prenant la forme d'une ville. La référence aux systèmes d'organisation urbains pour les systèmes d'organisation de l'information est devenue un modèle récurrent dans le www. La représentation axonométrique de la ville et sa schématisation sous forme d'icônes permet l'adaptation de son modèle sur l'Internet. L'application présentée sur le site permet à chaque utilisateur de créer sa propre représentation, son icône et renforce de cette manière l'idée d'interactivité et de participation à une collectivité.

Cette référence à la ville est également présente sur le site de noodlebox (<http://www.amaze.co.uk/noodlebox/window.html>) dans lequel les différentes icônes représentant des bâtiments peuvent être déplacées sur l'écran dans les trois dimensions de manière à créer des configurations particulières. Ces différentes icônes contiennent chacune des informations spécifiques permettant d'accéder à un jeu interactif.

EX-MACHINA:

02 <http://www.exmachina.be>
 Le cube traduit la structure du site web composée de 6 rubriques, rattachées chacune à une face du cube. Cet objet agit comme un système d'orienta-

tion renforcé par un code de couleur. La transposition de l'objet en système de navigation privilégie la visualisation de la structure générale d'organisation. Le mode d'emploi se présente sous forme d'un cube déplié, permettant d'accentuer l'idée du passage de l'objet à une représentation bidimensionnelle de l'écran.

FORK:

<http://www.fork.de/v33/airbridge/>
 03 [index.htm](http://www.fork.de/v33/airbridge/index.htm)

Le site de designer propose de découvrir, sous la rubrique air-bridge, des expériences de systèmes de structuration de données tridimensionnelle (java 3D). L'application 'luft' fait référence à un survol d'information, dans lequel les différents paramètres de navigation permettent aux utilisateurs de se repérer dans cet espace structuré. Leurs expériences faites sur de l'interactivité à travers la création de jeux sur l'Internet (voir fork-games) les a amenés à explorer de nouveaux types d'interfaces. Les différents systèmes se réfèrent dans la majeure partie aux moyens de transport et à la mobilité, associant le déplacement à l'infra-structure, comme structure de l'information.

IO360:

<http://hotwired.lycos.com/rgb/io360/>
 04 [texture/index.html](http://hotwired.lycos.com/rgb/io360/texture/index.html)

Quatre systèmes de navigation basés sur la texture, l'altitude, l'histoire et le texte interagissent les uns par rapport aux autres en fonction des manipulations

de l'utilisateur. A travers la visualisation et la manipulation de la structure de l'information, l'utilisateur assemble les composants d'une histoire. L'interface est un bon exemple de système de navigation reliant des paramètres structurels d'organisation avec sa transposition graphique.

RGA:

05 <http://www.rga.com>
 Le nom du groupe de designer reprend l'idée du code de lumière RGB (red, green, blue) et opère comme un système d'indication des différentes rubriques du site web qui elles-mêmes sont organisées d'une manière multicouche. Le passage d'une grille à l'autre à l'intérieur de chaque rubrique suggère un espace fluide et infini, comme métaphore de l'espace électronique, proche de celui des premières fictions du cyberspace.

LAB[au]:

06 <http://www.lab-au.com>
 Le metalab est une interface permettant d'avoir une prévisualisation des différents travaux architecturaux et théoriques de LAB[au] et d'accéder aux différents sites qui y sont liés. L'interface est une représentation schématique traduisant la structure de l'information, l'hypertexte, sous forme d'un cristal tridimensionnel qui se recentre continuellement autour d'un lien sélectionné. Ce recentrage transpose la forme multicouche et multidirectionnelle de l'hypertexte d'une manière dynamique, visuelle

et spatiale tout en permettant à l'utilisateur une navigation fluide. L'activation du 'profilier' permet à l'utilisateur de visualiser la trace de sa visite, comme repère dans la succession de fragments consultés.

MOVE:

07 <http://www.movedesign.com>
 Les différents systèmes de navigation transposent directement le nom du bureau de graphiste 'move' dans le mode de visualisation et d'interaction. Le visiteur est constamment amené à 'se déplacer' à travers l'espace multicouche et dynamique de l'information pour consulter les différents travaux présentés par les graphistes.

C3:

08 <http://www.c3.hu/collection/form>
 Le site d'artistes hongrois se positionne de manière critique par rapport à l'Internet dont ils exploitent la matière. Les travaux qu'ils développent se basent sur une esthétique des navigateurs empruntée aux interfaces logicielles. Le travail 'form' présente des écrans surchargés de fenêtres de formulaires.

Le groupe belge JODI exploite de la même manière ce langage faisant référence à l'ordinateur dans un jeu action/réaction, simulant des virus ou allant jusqu'à réellement 'planter' le système d'exploitation (<http://www.jodi.org>).