

Virtualiser

Designer

Actualiser

Ville Numérique

J'imagine un lieu : une ville. Les habitants sont les utilisateurs du cyberspace. Chaque bâtiment est une expérience virtuelle et chaque rue une interaction. Les réseaux sociaux et les jeux vidéo sont des quartiers dynamiques où les résidents construisent et partagent leurs histoires. Chaque clic est un déplacement dans cette ville, chaque like ou commentaire un ajout à l'architecture sociale.

Un *designer*¹ influence nos habitudes. Grâce à une chaise ou de la signalétique, il impacte nos mouvements, notre quotidien. Bien entendu un objet physique influe sur le monde physique. Le designer numérique ne crée pas majoritairement des objets physiques mais virtuels. En concevant la manière dont nous interagissons dans le monde et avec le cyberspace, il nous impacte. Cela est logique car le virtuel a un ancrage physique. Nous pouvons diviser le cyberspace en trois strates et deux d'entre elles sont matérielles. La première, l'infrastructure physique, l'ordinateur, la carte mémoire, etc. La seconde, logique, est le numérique, les nombres, codes et algorithmes. La dernière, sémantique, englobe les données transportées, les «tuyaux», les flux réseaux. C'est un espace virtuel rassemblant *la communauté des internautes et les ressources d'informations numériques accessibles à travers les réseaux d'ordinateurs*². Toutes les informations à une échelle mondiale et individuelle sont regroupées, on peut alors parler d'objet mémoire. La mémoire est *la propriété de conserver et de restituer des informations*³. Cette propriété n'est pas propre à l'humain. Celui-ci la partage avec les organismes vivants et certaines machines. La mémoire est depuis toujours accompagnée d'objets externes, des peintures préhistoriques à la caméra et aujourd'hui notre ordinateur : ce sont les objets mémoires. Le designer est donc le lien entre la machine, les nombres, la mémoire et les utilisateurs.

Comment le designer influence l'objet mémoire à l'ère du numérique ?

J'imagine pour la suite de ce texte le cyberspace comme une ville où les habitants sont les utilisateurs. Chaque bâtiment est une expérience virtuelle et chaque rue une interaction. Les réseaux sociaux et les jeux vidéo sont des quartiers dynamiques où les résidents (utilisateurs) construisent et partagent leurs histoires. Chaque clic est un déplacement dans cette ville, chaque like ou commentaire un ajout à l'architecture sociale. Nous allons, au cours de ce texte, Virtualiser l'actuel, puis Designer le virtuel, et enfin Actualiser le virtuel.

-
1. *Spécialiste du design, discipline visant à une harmonisation de l'environnement humain, depuis la conception des objets usuels jusqu'à l'urbanisme.* Larousse, É. (s. d.). Définitions : *Design*. Définitions : *Designer* - Dictionnaire de Français Larousse.
 2. Larousse, É. (s. d.). Définitions : *Cyberspace* - Dictionnaire de Français Larousse.
 3. Universalis, E. (s. d.). Définitions : *Mémoire* - Connexion- Universalis Edu. Universalis.

Virtualiser l'actuel

Aujourd'hui, nous comprenons le mot virtuel dans son sens informatique, *des éléments simulés par des logiciels ou programmes*⁴. Le designer est le pont entre l'utilisateur et l'espace virtuel. Il guide dans cette ville numérique entre vidéos, articles, actualités et partage de vies, entre conservation et actualisation.

Toutefois ce terme peut prendre d'autres significations, déjà à la fin du 19^{ème} siècle Bergson parlait de la virtualité en l'associant à la mémoire : "*Tout moment de notre vie offre deux aspects : il est actuel et virtuel, perception d'un côté et souvenir de l'autre. [...] Il consiste dans cette scission*"⁵. Notre expérience est à la fois emmagasinée à l'état virtuel et tendu vers l'action actuel. Virtualiser consiste à maintenir un lien entre passé, présent et avenir. Le virtuel est lié à la mémoire, à la continuité temporelle.

Pour cela le travail du designer est essentiel et doit passer par la compréhension des motivations de l'utilisateur. Des recherches en neurosciences⁶ montrent deux catégories d'utilisateurs, ceux qui naviguent avec un objectif et ceux qui n'en ont pas. D'autres études proposent de voir le cyberspace comme un lieu "*pour fuir la réalité, pour mieux y tester son autonomie et son aspiration à la liberté*".⁷ On chercherait donc à fuir consciemment ou non une partie de nous. Le cyber-espace pourrait être penser comme une lieu où se retrouver, se réinventer, recommencer là où l'on a échoué. Ce qui est paradoxal car si l'on considère que le cyber-espace est une virtualisation de l'actuel, au sens bergsonien, alors on y retrouvera une partie de notre passé. Peut-être même que ce qui existe dans le monde virtuel peut exister dans le monde tangible, puisqu'il découle de celui-ci. Plus l'on passe de temps dans cette ville, plus la limite entre le virtuel et le réel devient fine, d'autant plus que le réel et le virtuel sont liés.

4. Le Robert. (s. d.). Définition : Virtuel - Le Robert Dico en ligne

5. Henri Bergson, *L'Énergie spirituelle, Le souvenir du présent et la fausse reconnaissance*, 1919, Paris, PUF, 2017, p. 136.

6. Les neurosciences au service du design numérique - vidéo Dailymotion. (s. d.). Dailymotion.

7. Francis Jauréguiberry. *Le moi, le soi et Internet. Sociologie et Sociétés*, 2000, 32 (2), 10.7202/001364ar . hal-01681898.

Des films tels que *Don't Worry Darling*⁸ explorent ce sujet. Le personnage principal fait le choix de vivre presque exclusivement dans le monde virtuel. Y vivre jusqu'à presque oublier notre monde tangible. C'est parce que dans la ville numérique, tout ou presque semble possible et instantané.

Cette ville est un nouvel espace entre notre monde actuel, notre monde d'hier et celui de demain. Depuis toujours, historiens, conservateurs ou archéologues oeuvre à la navigation temporelle. C'est un des thèmes majeurs dans l'histoire de l'art duquel découlent de nombreuses esthétiques, des natures mortes⁹ à Sophie Calle¹⁰, rendre présent quelque chose qui n'est pas là (elle n'est pas encore morte et vide sa maison, nous dévoile ses souvenirs à travers ses objets). Alors c'est naturellement qu'à l'ère du numérique de nouveaux projets et systèmes se créent, par la numérisation de texte avec le *projet Gutenberg*¹¹ ou par des musées virtuels¹². La virtualisation des données se fait par la numérisation. Tout est conservé, on a l'impression de tout pouvoir retrouver et le rôle du designer ne serait-il pas finalement d'en permettre l'accessibilité ?

8. Olivia Wilde, *Don't Worry Darling*, 2023. Annexe 1

9. Annexe 2

10. Sophie Calle, *À toi de faire ma mignonne*, 2023. Annexe 3

11. *Projet Gutenberg*, initiative visant à numériser et rendre accessibles gratuitement des œuvres littéraires du domaine public.

12. *Museum of stolen art*, exposition des copies numériques d'œuvres d'art Ukrainiennes volées, détruites ou disparues à la suite de l'invasion de la Russie, 2023.

Designer le virtuel

Considérons que pour accéder à cette ville nous utilisons un ordinateur, cet ordinateur est formaté à son utilisateur. On peut le considérer comme son extension. Plus que de conserver les données personnelles, il les analyse. Baladons-nous dans cette ville virtuel. Elle est en transformation permanente. La ville virtuel comme la ville réel est en constante mutation. La ville numérique se réorganise à une autre échelle, elle se réorganise globalement, individuellement et instantanément en fonction de chaque utilisateur et de ses données.

Personne ne peut la voir de la même manière. Les algorithmes définissent l'emplacement des rues sur notre chemin (recommandations¹³). Ils sont *le mécanisme réglant le fonctionnement de la pensée organisée et s'explicitant par des représentations analogues à celles des mathématiciens*¹⁴. C'est une matière première à disposition, les artistes et designers jouent avec ces algorithmes. Tel qu' Andreas Gysin¹⁵ en créant à partir de lignes de code, de nombres. Ou *Sinking Patterns*¹⁶ de William Mapan liant mémoire à art génératif.

Peu à peu, ces outils ont généré de nouvelles esthétiques. Une nouvelle culture s'est créée en parallèle aux innovations techniques¹⁷. Marco Brambilla avec son œuvre *Heaven's Gate*¹⁸, une fresque écho aux peintures de la Renaissance constituées d'images issues de la pop culture, nous montre la place que prend la culture d'internet. Et au-delà d'une culture et d'une histoire, c'est un système qui a été repensé.

Déjà en 1945 dans *Comme nous pourrions penser*, Vannevar Bush questionne la manipulation d'idées et de données.

13. Recommandations instagramme, publicités visés, cookies.

14. Définition *ALGORITHMES*, subst. masc. le trésor de la langue française informatisé. (s. d.).

15. Andreas Gysin, artiste numérique. *Annexe 4*

16. *Sinking Patterns*, série de huit œuvres de William Mapan. *Annexe 4*

17. Interview Miguel Chevalier. *Annexe 12*

18. *Heaven's Gate* de Marco Brambilla. *Annexe 5*

Aujourd'hui c'est Grégory Chatonsky "Nos disques durs se souviennent parfois mieux de notre vie que nous-mêmes, nous donnant l'impression que notre mémoire est hors de nous. Par le calcul statistique sur d'immenses stocks de données, nous sommes en train d'inventer une nouvelle façon de naviguer dans la culture humaine, à la mesure des milliards de documents que nous avons enregistrés. Ces statistiques et paramètres des IA sont ce qu'on appelle l'espace latent."¹⁹. Mettons cette citation en parallèle à Bernard Stiegler "Quel est l'impact des nouvelles technologies sur la mémoire et sur l'attention ? Plutôt que de déplorer la 'perte' de la mémoire et le risque de dispersion de la pensée induits par le numérique, mieux vaut s'attacher à reconstruire une philosophie et une politique de l'attention fondées sur ces nouveaux outils, qui prennent en compte leur dimension potentiellement toxique mais construisent également une thérapeutique de ces techniques."²⁰. Le fait qu'il y ait une mémoire hors de nous introduit des contraintes mais aussi des potentialités, le designer l'a compris et les exploite. Ce sont des repères et écritures qui sont inventés.

Quand le numérique a réellement pris sa place dans le monde, des systèmes de signes ont été créés. Susan Kare²¹ a conçu les icônes de l'Apple Macintosh, engagée pour "humaniser", créant les bases de l'interface d'ordinateur grâce au bureau, la corbeille et les dossiers. De nouveaux langages ont continué d'émerger tels que les emojis, ainsi que de nouveaux systèmes. "En constituant son immense bibliothèque ainsi que sa photothèque, il se réfère à la mémoire de deux manières : en réunissant livres et images qui conservent la mémoire de la pensée discursive et figurative du passé, mais aussi en concevant la disposition, puis l'architecture de la bibliothèque comme une spatialisation de la mémoire"²². Ici Aby Warburg démontre une spatialisation du virtuel. On la retrouve d'ailleurs autant virtuellement que physiquement dans des data-centers. Malgré la place du virtuel et les avancées de notre société, la virtualisation totale n'est peut-être aujourd'hui pas désiré comme nous montre l'échec actuel du méta-verse. Ce qui nous oriente vers une réactualisation.

19. Grégory Chatonsky : « L'intelligence artificielle est une nouvelle façon de naviguer dans la culture humaine » S. Lemoine [Stéphanie Lemoine]. 2023, 27 juin.

20. Stiegler, B. (s. d.). *Le numérique empêche-t-il de penser ?* Bernard Stiegler | Revue Esprit. Esprit Presse. 2014.

21. Annexe 11

22. Aby Warburgs, Zumbusch, C. (2004). *Wissenschaft in Bildern : Symbol und dialektisches Bild in Aby Warburgs Mnemosyne-Atlas und Walter Benjamins Passagen-Werk*. Dans Akademie Verlag eBooks.

Actualiser le virtuel

Pour parler d'actualisation du virtuel, reprenons Bergson : “*Nous partons d'un 'état virtuel', que nous conduisons peu à peu, à travers une série de plans de conscience différents, jusqu'au terme où il se matérialise dans une perception actuelle.*”²³. Il faut sortir d'une simple opposition entre actuel et virtuel pour penser le passage de l'un à l'autre. Cette dualité dynamique se reflète dans l'art numérique contemporain avec les installations interactives.

C'est dans les années 80 que l'on observe cette actualisation du virtuel pour la première fois par des artistes tels que Jeffrey Shaw²⁴ avec *Legible City* ou Miguel Chevalier²⁵ avec *Sur-Nature*, toutes deux des œuvres immersives et interactives. Ryoji Ikeda²⁶ créent des expériences immersives en convertissant en temps réel des signaux (visuels, sonores, textuels, physiques, mathématiques) en système binaire, et en intégrant du code à ses visuels. Les technologies numériques deviennent des outils façonnant notre expérience actuelle et créant des souvenirs virtuels qui influenceront nos interactions futures. L'intégration de ces installations dans notre vie quotidienne est déjà concrète, dans des spectacles²⁷, concerts²⁸ ou campagnes publicitaires²⁹.

23. Henri Bergson, *Matière et mémoire*, 1919, Paris, PUF, 2008, p. 269-270.

24. *Annexe 6*

25. *Annexe 6*

26. *Annexe 7*

27. Adrien M et Clair B, *Hakanaï*. *Annexe 8*

28. Amon Tobin, ISAM. *Annexe 9*

29. Mini, Mini Cooper. *Annexe 10*

Dans cette ère numérique, les curateurs se réinventent en présentant des œuvres virtuelles sur des plateformes telles qu' Instagram, guidant les utilisateurs dans l'abondance créative, mais c'est aussi la présentation réelle d'œuvres virtuelles qui pose question. Lors d'une conférence Sophia Garcia³⁰ explique les nouveaux enjeux et problématiques des œuvres nées dans le cyber-espace qui s'incarnent aujourd'hui dans l'espace muséal traditionnel. Ces défis incluent la manière de présenter le virtuel, de s'adapter aux écrans, etc. Ainsi, l'actualisation du virtuel se confronte à des défis pratiques dans sa transition vers notre réalité physique, et le designer est exposé à de nouveaux défis. C'est la matérialisation du virtuel.

Conclusion

Pour conclure, le designer marque l'objet mémoire à l'ère du numérique en y intégrant le monde physique, facilitant sa navigation et construisant de nouveaux langages, puis en exploitant ce qu'il a appris dans le monde virtuel au sein du monde tangible. J'imagine le designer comme l'architecte qui saurait conserver les souvenirs, à la fois physiques et abstraits. Hélas l'objet mémoire est trop souvent caché derrière le flux d'actualité. Il pourrait être rendu accessible sous forme d'archives parmi lesquelles tout le monde peut se promener, emprunter, donner... Cela prendrait par exemple la forme d'un musée de l'histoire numérique évolutif, voué à être partagé. C'est ainsi que le virtuel s'actualiserait comme un espace de conservation de nos souvenirs et de savoirs actifs et auto-génératifs, un objet mémoire vivant, une ville.