

Design de l'écriture numérique.

Yves Rinato

Victor Petit.

Le design comme politique numérique.

« Les *Digital studies* entreprennent de libérer les industries numériques des certitudes qui déjà empêchent de percevoir leur impact. Si la mutation anthropologique qu'elles sont censées représenter est souvent invoquée, c'est pour les cantonner à une fonction d'*instrumentation*.

Or les industries numériques ont changé nos façons de vivre, de nous équiper, de nous soigner, d'écouter de la musique, d'entrer en relation et aussi d'apprendre et de travailler. » **Sophie Pène**

Le design a pour tâche de révéler ce que l'œil ne voit plus, et qui concerne entre autres le lien entre data et politique

>> Paris Design Lab, l'ENSCI-Les Ateliers.

Fluctuat nec mergitur. Flotter sans être submergé, être battu par les flots sans sombrer. Les flots aujourd'hui ce sont les flux de données.

Data / Viz (interface).

- Donnée/Contenu/Information/Document... Ce mot de « donnée » est toute la question... Une seule chose est sûre : elles augmentent.
- **Contenus générés par utilisateur ou contenus générés par des machines ?**
- En échangeant des *données*, l'usager, bien souvent, ne sait pas qu'il échange des *métadonnées*, si bien que **le terme même d'usager semble impropre**, car nous tendons vers une situation où l'usager lui-même ne sait plus qu'il est usager, en ce sens que l'interopérabilité de ses propres données lui échappe complètement. Et cela, car **la production du contenu n'est plus désormais le privilège des humains**.
 - Le modèle Sujet-Instrument-Donnée n'est pas valable.
 - Il n'y a pas de donnée de l'autre côté du miroir numérique. Lunettes = données.
- **Les données sont des relations**. Les données sont des liens (*linked data*). Les relations calculables entre données constituent notre milieu numérique.
- **S'il est bien un lieu commun à propos du web est qu'il défigure les lieux du commun**. Les technologies relationnelles propres au Web contemporain décident et dessinent du commun (*design de la visibilité*). Ce n'est pas seulement les données qui changent, mais le mode d'individuation au milieu de ces données (*design du milieu*).

- **Les données font-elles milieu ?** En elles-mêmes : non.
 - Des données, on ne sait pas si elles sont au départ, au milieu, ou à la fin du processus de connaissance.... Réponse : au milieu : c'est au moyen de données qu'on interprète d'autres données.
 - **Le milieu est le contraire du moyen**, car le moyen s'oppose à la fin, tandis que le milieu interdit l'opposition du moyen et de la fin. **Le milieu numérique n'est pas un moyen d'accéder à une fin (des données), car ce moyen construit ses fins (les données)**. Les technologies numériques ne sont pas un moyen d'accès à des données, elles sont productrices de données, plus encore : elles sont la raison d'existence de ces données.
 - Contre la **conception logocentrée de la communication**. Le *milieu* numérique n'est pas un *moyen* de communiquer une information indépendante de ce média.
 - Contre la **conception instrumentale de la technique**. La technique n'est pas un moyen technique mis au service d'une fin (non technique) qui lui préexisterait, elle est notre milieu de vie, milieu extérieur devenant notre milieu intérieur.
 - L'homme n'a *prise* sur ses données qu'au milieu de ses machines via une interface. **Les données ne deviennent milieu pour l'homme que si elles deviennent des *affordances***.
Percevoir est percevoir un milieu d'action.
- >> **Design de l'Interface : entre le signe et le geste.**

- **Interface culturelle** : Homme-Machine-Culture.

>> cette introduction d'un troisième terme permet au design d'aller au-delà de la distinction forme/fonction.

- « *It becomes possible to **separate the levels of content (data) and interface**. A number of **different interfaces can be created to the same data**. A new media object can be defined as one or more interfaces to a multimedia database (L.Manovich, p. 57)*
- Machine physique, machine logique, machine textuelle, machine visuelle, l'interface est tout cela.
- L'Interface entre l'homme et la machine appartient à la machine, mais elle est ce qui de la machine fait de celle-ci un **milieu associé**.

- Le cas de la création d'interfaces, dans des situations de travail et en particulier de risque (contrôle aérien, pilotage) : **il n'est pas possible de concevoir ses écrans de pilotage comme des objets** qu'il conviendrait d'agencer ergonomiquement, en tentant d'en contenir la monstruosité informationnelle.
- Interface = médiation entre terre et ciel, entre humains et machines.
 - **Milieu, médiation / instrument, intermédiaire** (Latour, Akrish)
- Il n'y a pas d'un côté l'homme, de l'autre la machine, « **car leur relation a valeur d'être : elle a une fonction doublement génétique, envers l'homme et envers la machine** ». « *Dans la véritable relation complémentaire, il faut que l'homme soit un être inachevé que la machine complète, et la machine un être qui trouve en l'homme son unité, sa finalité et sa liaison à l'ensemble du monde technique ; homme et machine sont **mutuellement médiateurs*** » (Simondon)
- L'Interface est un **milieu associé** (/milieu dissocié). **Milieu d'adoption / milieu d'adaptation**. Critique de la vision instrumentale.

- Cette interface donne à lire la spécificité de l'écriture numérique :
 - **Interactive** (/transparence)
 - **Collaborative** (synchrone)
 - **Lettrure**, etc.
 - écriture comme réécriture, brouillon permanent.
- « *Ainsi l'économie d'ensemble du texte est-elle toujours dans l'équilibre instable entre le donner à voir et le savoir cacher. Car en matière d'écrit "interactivité" signifie, au fond, art de masquer : le texte ne peut être dit interactif, par métaphore, que dans la mesure où il se dissimule lui-même et se révèle insensiblement sous notre regard et nos doigts* » (Y.Jeanneret).
- « *La trace-mouvement du copiste médiéval, la forme-surface du typographe et le point-coordonné de l'informaticien marquent des ruptures essentielles dans l'histoire des supports et des outils de l'écrit* » et des mentalités (Souchier).
- Designer fait jouer ensemble ces trois stades historiques.
- **Écrit d'écran**. Dissociation du signe, de la trace, et de son support.
- Interface tactile : surmonter la dissociation du frappé et du tracé. Réconcilier le clavier et l'écran, l'écrit et l'espace, le geste et la trace.

Écriture du geste.

Est-ce l'outil ou le geste qui est premier ? Leroi-Gourhan / Haudricourt.

- « On a trop tendance à considérer la civilisation matérielle comme un ensemble d'objets, et les gestes de l'homme comme des actes « naturels » ne relevant que de la physiologie » « La civilisation matérielle d'un groupement humain déterminé, c'est l'ensemble des mouvements musculaires traditionnels (et non instinctifs) à efficacité technique ». (Haudricourt)
- **L'outil est adapté au geste et non inversement.** Il y a un aller-retour historique entre les habitudes incorporées et les milieu technique (outillage, mobilier, habitation, vêtements)
- L'influence des gestes habituels et des attitudes corporelles sur le « milieu » associé.
- **Designer une interface demande de considérer l'histoire culturelle des formes visuelles** (Manovich, etc.) **mais aussi l'histoire culturelle des gestes.**

Concepteur/usager.

- **L'innovation par l'usage (D. Cardon).** « Prenons l'exemple du tableur Excel : il a été conçu pour faire de la gestion de budget or on s'est vite rendu compte que les utilisateurs l'exploitent aussi comme un outil d'exploration de données. Même les concepteurs les plus brillants doivent tenir compte de ces innovations provenant des utilisateurs et de leurs problèmes concrets. » **(Wendy Mackay)**.
- Problème : si le concepteur conçoit l'usage alors il n'y a plus d'innovation de l'utilisateur.
- **Designer l'indétermination.** L'indétermination de l'usage a-t-elle un sens dans le cas d'un contrôle aérien ?
- Une interface doit être **adaptable plutôt qu'adaptée**, car elle doit accueillir l'imprévu.
- **L'interface ne dicte pas l'usage** : ex. Pilote et copilote ont les mêmes instruments mais ne s'en servent pas de la même façon.
- **L'interface ne contient pas l'usage** : ex. sur le terrain, importance des traditions orales. Des traditions non codées dans la machine.
- Jusqu'à présent, la recherche se faisait en amont. Pourtant, **il est important d'inclure le designer, le concepteur dans l'étude d'usage, c'est-à-dire l'étude de la diversité des usages (indétermination).**

Du multimédia à l'unimédia.

- **Avant** : multiplicité des supports (écrans informatisés, scripts papiers)
- L'interface est un simple moment dans un processus de circulation des données pour l'essentiel quasi implicite.
- **Après** : unicité du support (écran numérique)
- Comment restituer la diversité des medias sur l'unicité du médium. Toute la difficulté fut donc de redonner une vie numérique à l'usage du papier (non formaté) qui était fait par les contrôleurs.

Design de l'interface :

- Réunir trois espaces de travail (*i.e* trois modes d'écriture) sur une seule et même interface
- Laisser ouvert la possibilité de l'interprétation (designer / informaticien)
- Faire une place à l'implicite (designer/ergonome : les ergonomes ont tendance à voir les interfaces comme explicites). Il n'y a pas de science de l'adaptation, pas plus qu'il n'y a une science de l'attention. Si l'attention se mesure complètement, on risque de susciter de l'inattention.
- Créer de l'attention à partir de l'inattention (pré-attentif, implicite)
- Créer du reconnaissable à partir de l'inconnu (A. Hatchuel).