

Secrets de Recherches

Cy

Claude YACOUB

UNIVERSITE PARIS 8 - LABORATOIRE PARAGRAPHE

ECOLE DOCTORALE COGNITION LANGAGE INTERACTION

SOUS LA DIRECTION DE KHALDOUN ZREIK



CONCEPTION ASSISTEE PAR... CONCEPTEUR !

Pour une (ré)appropriation du numérique dans la conception

INTRODUCTION

Architecte de formation (Ecole Spéciale d'Architecture - 1989 / Paul Virilio). Après avoir longuement pratiqué dans différents domaines de conception et de création (architecture, design, graphisme, installations artistiques, etc.) je me consacre pleinement et exclusivement depuis sept ans à l'enseignement (architecture & design) et depuis deux ans à la recherche au sein du laboratoire Paragraphe. Cette question du numérique dans la création m'interpelle depuis le début de ma présence au sein de la pédagogie en architecture et encore plus actuellement depuis que je suis enseignant dans un département Hypermédia.

Je fais bien partie de cette génération qui a vu apparaître le numérique au milieu de ses études et qui n'a pas pris ce fameux train. Suis-je seulement resté sur le quai de la gare, béat et impuissant ? Ai-je raté une correspondance indispensable ? Ai-je stagné dans un monde dépassé, « fini » ?

Pas certain, du moins je le pense, et quelque part cette recherche est un moyen de m'expliquer ce qui avant tout a été et est encore une conviction profonde et une foi sans limite dans les moyens humains, dans l'homme et ses outils corporels. Alors est-ce un alibi face à cette génération Y qui est née dans cet univers artificiel ou/et face aux confrères de ma génération qui ont sauté le pas ?

J'espère bien que non, sinon il serait vain de tenter d'explorer ces mondes factices avec autant de détermination si je ne pensais pas en toute objectivité qu'il se passe quelque chose à dévoiler et à révéler quant à la question de l'emploi immodéré de ces techniques de représentation et de simulation comme mécanisme de conception.

Car c'est bien là que réside la question essentielle de prendre parti et de prendre position. Les deux pouvant très bien se fondre dans une quête commune d'exploration objective qui devrait amener des réponses, ou, à défaut, des chemins de traversée vers des connexions directes et indirectes pour une analyse raisonnée de cette question qui semble un engagement perdu d'avance au vu de la très grande majorité ayant justement pris un parti pris sans aucun indécision pour ce média des médias.

Comme le précise Leibniz : soyons dans l'action car c'est bien là que réside l'existence : « pour exister le plus possible l'homme doit agir le plus possible ».

Action qui est une intervention dans un champ exploré bien défini avec toutes ses composantes. Elle se trouve dans l'effectivité et fait que cette prise de position se devra d'être poétique avec en point de mire une création nouvelle, une proposition autre.

OBJET POSTER SESSION

L'objet de ce poster session se concentrera sur une des actions que je mène depuis deux ans à travers mes recherches doctorales : des entretiens réalisés lors de ces trois derniers mois et qui m'ont amené à « interviewer » une cinquantaine d'experts (philosophes, informaticiens, sociologues, architectes, designers, artistes, ingénieurs, enseignants, chercheurs, etc.) afin d'avoir leurs visions sur mes questionnements et mes hypothèses.

QUESTIONS

Voici un panel des questions ouvertes, volontairement « larges », exploratoires, que j'ai soumis à ces complices d'un instant de prospection commune.

Numérique :
Qu'est-ce que le (monde) numérique évoque pour vous ?
Pouvez-vous en donner une définition ?
Qu'est-ce que vous aimez le plus et le moins dans le numérique ?
Forces et faiblesses / Espoirs et craintes du numérique ?
Que manque-t-il au numérique ?

Si vous aviez une baguette magique numérique, qu'en feriez-vous ?
Que pensez-vous de la dichotomie entre le monde réel et le monde virtuel ?
Comment gérez-vous votre relation avec internet (recherches, archives, frontière entre le privé et le professionnel, etc.) ?
Comment (doit-on) prendre du recul face à ce monde digital ?

Homme - Machine :
Quelle relation entretenez-vous avec votre ordinateur ?
De quelle(s) tâche(s) l'ordinateur vous a-t-il soulagé ?
Quelle(s) tâche(s) ne peut-il faire à votre place ?
Pourriez-vous vivre sans cette machine ?
Quelle la place occupe le « manuel » (agenda, notes, croquis, etc.) dans votre vie ?

Création - Conception :
Peut-il y avoir un dominant ou un dominé dans le processus de création entre l'homme et la machine ?
Où situez-vous cet acte de conception ?
Où se trouvent les créateurs et les concepteurs aujourd'hui par rapport au numérique ?
Etc..

PISTES

Ces questions ont amené des réponses, des explications, des doutes, des objections, des confrontations, des ambiguïtés, des inquiétudes... des pistes à suivre, à explorer à détourner.

En voici quelques-unes dans le désordre :
Des définitions du numérique :
- Représentation de l'information.
- Moyen pour reformater de nouvelles configurations humaines, sociales et économiques.
- Traitement de l'information, de la communication et des situations.
- Hybridation de tous les médias précédents.
- Signal qui décompose l'information en séries.
- Une seule machine ayant remplacé une série de machines.
- Gestion des nombres.
- Représentation et modélisation.
- Nouvelle modalité de langage.
- Nouvel appareil de perception(s).
- tout ce qu'on ne comprends pas !
- Etc.

Je retiendrais pour finir une réflexion menée très récemment avec Paul Virilio : le numérique tendrait à s'approcher de la numérologie (ensemble croyances et de pratiques fondées sur l'attribution de propriétés à des nombres, propriétés variables selon le contexte). Rappels alors que l'idée de computation chez Turing est bien née du souci de traiter des symboles. Le calcul numérique n'était qu'un aspect secondaire, inséparable de la computation.

Cette tendance rassemble fort à une sorte de croyance aveugle en un progrès exponentiel, une fuite en avant, un trajectoire de non retour qui s'apparente comme tous les progrès à une occupation : occupé et être occupé !

Au-delà de ces définitions multiples et variées, bien d'autres aspects ont été abordé qui ouvrent des chapitres bien définis dans l'écriture de ma thèse, qui en établissent des points incontournables à étudier

Thème à analyser :
- Retracer historique de ce média, en remontant bien à Pythagore où tout était déjà nombre.
- Interface entre l'homme et le monde.
- Hybridation du réel et du virtuel.

- On peut déjà se poser la question de que fera t-on dans quelques années si « la théorie de la singularité » de Vernor Steffen est vérifiée (dépassement de la loi de Moore / la technologie informatique atteignant un point au-delà duquel nous ne pourrions plus l'appréhender, l'homme aura alors créé une intelligence artificielle supérieure à la sienne).

- Nouvelle façon de créer, autre approche de la création !
- Tous plongés dans ces superpositions de chiffres, plus ou moins « perdus » dans cette forêt d'informations.
- Perte de repères et déconnexion de la pensée, du discours.
- Univers fantasmagique de ces objets communicants.
- Revenir au pouvoir de la main, du lien direct avec le cerveau. Images mentales à travailler.
- Parcours initiatique de l'informatique : Hardware et Software à décomposer, à appréhender... Pour une « instruction civique du numérique » !
- Bien des spécialistes assimilent les « outils de conception assistée par ordinateur » à des prothèses ! L'homme serait-il à ce point handicapé ?
- Le désir de formes dans la conception prend le dessus sur toutes les autres contraintes du projet (contexte, programme, budget, planning, etc)
- Temps du projet faussé par cette vitesse d'exécution de la machine bien trop « performante » qui ne laisse aucune gestation « lente » (indispensable) du dessin.
- Problème d'échelles.
- Etc..

CONCLUSION

Le but de ces entretiens étant bien de m'ouvrir des pistes de réflexion et de travail, ils m'ont bien amené à cerner des trajectoires primordiales dans ma recherche et essentiellement celles liées à l'encadrement des étudiants durant le processus conceptuel et créatif de leur projet.

Une de mes premières conclusions que je voudrais partager durant ces « Ateliers de la recherche » est bien celle qui concerne cette distanciation face à cet univers numérique qui aujourd'hui nous englobe et en particulier dans l'apprentissage de tous ces artefacts.

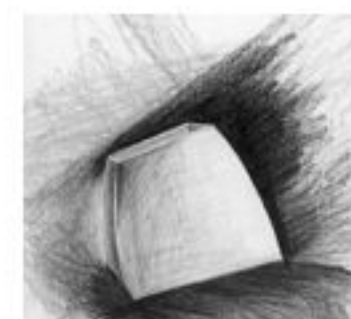
Il faudrait revenir à cet essentiel dans l'éducation dont parlait Ernest Renan quand il disait qu'elle n'était pas dans la doctrine enseignée mais bien dans l'éveil. Eveil quelque peu atténué, presque éteint, par l'intensité lumineuse des pixels qui assomment la réalité par des vérités directement offertes sans aucune remise en question. Sans, surtout, cette profondeur analogique où se trouve l'essence des choses, bien au-delà de la surface de l'écran sur laquelle glisse des désirs divers et variés qui s'apparentent beaucoup plus à des envies (mot à bannir du vocabulaire de la conception) sans véritable discours construit mais bien guidés par des choix gratuits et aléatoires.

Pour une conception assistée par concepteur qui se veut une remise en cause de la façon d'utiliser cet environnement digital qui doit bien être à la disposition des utilisateurs et non à celle de certains modes de pensée et autres lobbies intellectuels et économiques.

Redevenir comme l'enfant dans les œuvres de Christian Bobin qui « en dessinant va droit à l'essentiel. Il suit alors la perspective du cœur qui dessine ce qui n'est pas, pour mieux voir ce qui est ».

Paris, mai 2009

Claude Yacoub
architecte mobile : 06 31 17 78 95
mail : claude.yacoub@gmail.com
site internet : www.claudeyacoub.com



BIBLIOGRAPHIE

TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION
CORNU Jean-Michel, Nouvelles technologies, nouvelles pensées ? Editions Fyp 2008
ELLUL Jacques, Le bluff technologique, Hachette littérature 2007
NEGROPONTE Nicholas, L'homme numérique, Robert Laffont 1995
NYE David, Technologie & civilisation, Editions Fyp 2008
SUSSAN Rémi, Les utopies post-humaines, Omniscience 2005
TRICLOT Mathieu, Le moment cybernétique, Champ Vallon 2008
VIRILIO Paul, La bombe informatique, Editions Gallimard 1998

CREATION & PROJET

BORILLO Mario - GOULETTE Jean-Pierre, Cognition et création, Mardaga 2002
BOUJINET Jean-Pierre, Psychologie des conduites à projet, Presses Universitaires de France 1990
BASBOUS Karim, Avant l'œuvre, Editions de l'imprimeur 2005
BOUDON Philippe, Conception, Editions de la Villette 2004
CONAN Michel, Concevoir un projet d'architecture, L'Harmattan 1990
HANNOT Stéphane, A la recherche de l'architecture, L'Harmattan 2007
LEBHAR Jean Charles, Le dessin d'architecte, Editions Parenthèses 1983
PROST Robert, Conception architecturale, Une investigation méthodologique, L'Harmattan 1992
SCOBLETZINE André, Apprendre à dessiner au XXI^e siècle, Editions de l'Esprit 2008

DIVERS

ACKERMAN Diane, Le livre des sens, Editions Grasset 1991
BUZAN Tony & Barry, Mind map, Editions d'Organisation 2003
GANASCIA Jean-Gabriel, L'intelligence artificielle, Editions Le Cavalier Bleu 2007
LEVY Pierre, Cyberculture, Odile Jacob 2000
LIPOVETSKY Gilles, Les temps hypermodernes, Le livre de poche 2006
MORIN Edgar, Introduction à la pensée complexe, Editions du Seuil 2005
TOFFLER Alvin, La 3^e vague, Editions Denoël 1985
ESTEVEZ Daniel, Dessin d'architecture et infographie, CNRS éditions 2001
SPILLER Neil, Architectures virtuelles, Editions Parenthèses 2008