

# A l'eau, à l'eau!



PAR LAURENT SAUERWEIN

*Le cyberspace, c'est loin de la plage?*

*Laurent Sauerwein va créer cette année aux Arts Déco de Strasbourg un laboratoire expérimental consacré au "Network Information Design". Première trempette...*

**A**H MES AMIS, le design n'est plus tout à fait ce qu'il était depuis que les espaces et objets virtuels s'immiscent dans les interstices de l'espace physique. Un designer japonais va même jusqu'à affirmer que nous entrons dans une "ère intangible". La formule de Tadanori Nagasawa est excessive, mais il faut se rendre à l'évidence : le design intangible va prendre désormais de plus en plus d'importance par rapport au design tangible. Ce n'est pas tant le fait que la théière soit virtuelle qui pose problème. On peut s'amuser à en modifier le galbe jusqu'à l'infini sans avoir à se soucier de son étanchéité : elle n'est plus en céramique ou en métal mais en 3D. Jusqu'à ce jour, le design était essentiellement une affaire d'objets. C'était plat et convenu comme la resucée d'une vieille recette moderniste, ou encombrant comme les gesticulations d'un gadget post-moderne, mais ça pouvait se toucher du doigt, c'était du solide. C'était avant que la toile d'Internet ne prolifère comme de la mauvaise herbe – des rhizomes dirait le philosophe Deleuze – et qu'on en vienne à parler de cyberspace en opposition à celui que nous foulons chaque jour des pieds. C'était avant de découvrir que ce qui importe désormais dans ce nouvel espace-là, c'est moins l'objet que le flux. D'où l'intérêt que je porte aux canaux d'Amsterdam, aux vélos et aux rues piétonnes, aux rivières, aux océans, aux navigateurs et aux pirates. Désormais, si nous souhaitons élargir le champ du design pour y inclure le fluide cyberspace, il nous va falloir penser autrement. D'après le petit Robert, on dit d'une rivière qu'elle divague lorsqu'elle sort de son lit pour aller ailleurs. Quand au mot vague, il est d'origine scandinave (1150, à la fin de l'ère Viking) et se réfère à *une inégalité de la surface d'une étendue liquide*

## Sagas aquatiques

Cet été, nous sommes partis loin dans le nord précisément, jusqu'à une petite maison de la forêt de Nykøbing au Danemark, au bord d'un large fjord de la Baltique. Un ciel d'azur, sans l'ombre d'un nuage, sans téléphone ni modem. Quelques livres, du papier et une boîte d'aquarelles. Un jour, sur la plage, j'ai dessiné dans le sable avec le doigt, des lignes qui se croisent. Une image de réseau que j'ai aussitôt effacé du revers de la main. Il y a un temps pour tout, y compris pour se la couler douce. N'empêche que notre plage palimpseste a une histoire d'eau, d'or et de sang. De ces rivages scandinaves, nous explique-t-on, les Vikings portaient naguère pour surfer à travers le monde, explorer des terres dont ils ignoraient si elles étaient virtuelles ou non, se livrer au commerce ou au pillage le long des côtes et en remontant aussi loin que possible les ramifications des fleuves. Le guerrier viking était foncièrement aquatique et ses mouvements d'ordre capillaire, comme ceux qui se produisent à la surface des liquides ou dans les vaisseaux des plantes. Redoutable guerrier, il se déplaçait à bord de drakkars, grandes barques ornées de têtes terrifiantes.

Tout cela finissait généralement assez mal, c'est à dire dans le sang et par le délestage des uns au bénéfice des autres, mais l'époque était agitée et les règles de conduites mal définies, contrairement à ce que nous connaissons aujourd'hui, neuf siècles plus tard, dans ce monde de justice et de paix, des ruines tchétchènes à l'église des sans-papiers.

Retenons de ce devoir de vacances que les braves Vikings se déplaçaient à la surface de l'eau et qu'ils se faisaient précéder par une image destinée à épouvanter ceux qu'ils allaient plumer. Il y a là matière à réflexion parce que les temps ont bien changé, entre autres concernant l'utilisation des images et la piraterie. Par ailleurs, les côtes du cyberspace sont invisibles et ses territoires sont en morphing quasi-permanent.

## L'espace au bout du fil

C'est bien là que réside le problème du designer qui s'aventure, comme nous, dans le dit intangible. Quelle place y a-t-il pour lui dans un espace-temps multidimensionnel et fluctuant, dans un mélange hybride d'informations et de communication, d'édition électronique et de forums? Quels sont les objets dont il peut définir les contours, l'aspect, l'ergonomie? Dans nos premiers pas, nous avons cherché le plus souvent à nous accrocher à ce que nous connaissions déjà, c'est à dire à reproduire la page du magazine, l'écran de télé, la salle de classe, la bibliothèque, le supermarché, le village vu d'avion ou le plan de la ville. Ces formes rigides et conventionnelles ont l'avantage d'être familières mais elles ont aussi l'inconvénient d'empêcher l'utilisation de tout l'éventail des nouvelles fonctionnalités offertes par la technologie numérique. Mettre en page et concevoir des sites sur le Web comme s'il s'agissait de journaux imprimés sur papier, c'est un peu comme si on avait dessiné la carrosserie de la première voiture pour qu'elle ressemble à une charette, et celle de la première moto à un cheval. C'est d'ailleurs ce qu'ont fait, du moins pour l'auto, les designers d'antan. On le sait, l'histoire conjointe du design et de la technologie est faite de tels bégaiements.

## Formes et flux

Maintenant, il est temps que nous nous mettions à l'eau. Il nous faut explorer davantage – en tant que designers – tout ce qui transite, se diffuse, s'échange, se connecte et coule. Tâche difficile parce qu'elle est profondément contre-nature : au lieu de chercher à fixer ce qui ne doit pas l'être et à avoir à tout prix le dernier mot, le designer sera sans doute appelé à tracer des chemins fluides et changeants, des matrices et des zones de dialogues dont le contenu lui échappe. Il devra intégrer des notions qui lui sont peu familières, comme entre autres le trajet, le rythme, la vitesse, la métamorphose, l'essaimage ou le fourmillement... Dans le cyberspace, le designer est appelé à changer de registre. Sinon, après tout il n'a qu'à se dire que l'écran de l'ordinateur est une lampe. ■

Adresses Internet :

**73364.2063@compuserve.com**  
**sauerwein@techlink.fr**

Adresse Compuserve :

**73364,2063**

Et sur Compuserve aussi, la section :  
"The Arts" du Forum Créativité (Go Create).