

Rwxrwxrw

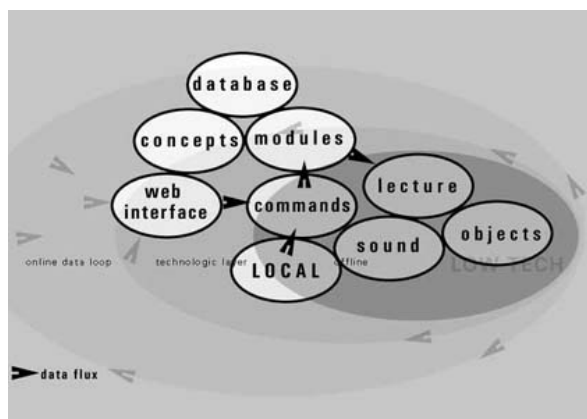
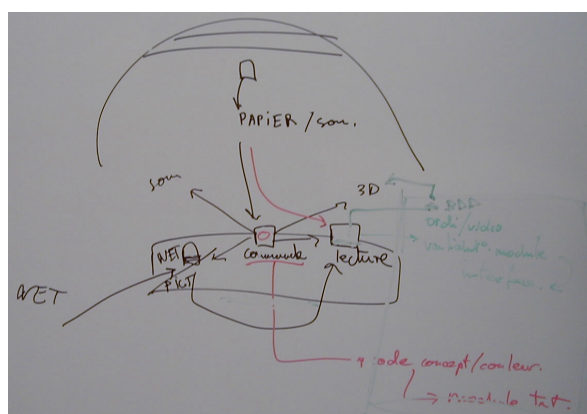
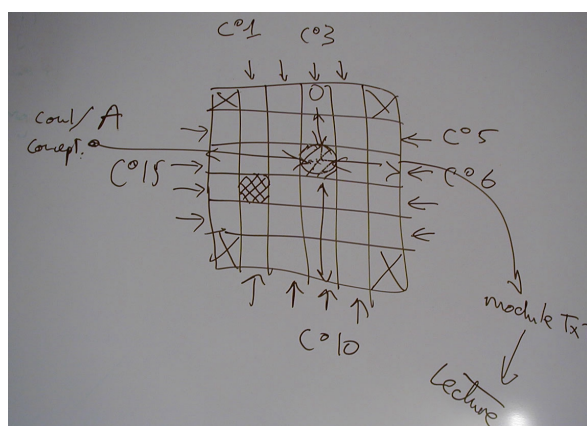


Schéma de circulation des données



Dispositif de lecture - performance. Schéma préparatoire.



Interface - pondération des concepts. Schéma préparatoire.

Dispositif en ligne

Le dispositif Rwxrwxrw est un espace de mémoire et de réflexion dans un contexte de dynamique collective et d'interactions sémantiques.

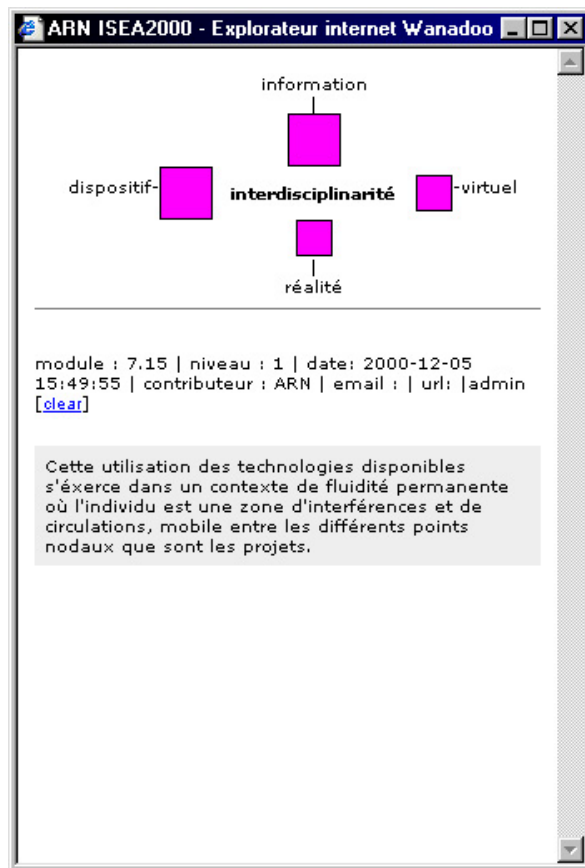
Cet espace de mémoire permet de recueillir et de conserver des documents destinés à être utilisés et traités ultérieurement dans le développement de lectures possibles, lectures des relations entre les différents contenus présents dans la mémoire.

L'espace de mémoire cultive les différences de sens en présence, et joue sur l'association des différentes représentations potentielles. La mémoire en tant que mécanisme influe sur les représentations possibles des différentes sources qui la constituent.

L'espace de mémoire génère un espace de réflexion sur sa propre organisation. Cette réflexion est construite autour des grands concepts qui sous-tendent les interrogations liées aux pratiques et comportements rencontrés sur le réseau internet, tous protocoles confondus.

En tant que dispositif, cet espace nécessite l'implication du visiteur (lecteur / éditeur). Sans action d'un utilisateur, le contenu (mémoire) est une zone inerte dans laquelle aucune lecture ne peut être générée.

Le dispositif est une structure qui permet de déposer et d'archiver des textes ou modules destinés à être appelés par des mots-clefs. Le dispositif fonctionne sur la base d'un système de pondérations sémantiques articulées par des concepts. Dans ce système, le déplacement des mots-clefs oriente la lecture des textes.



RWXRWXRW peut être appréhendé comme un dispositif d'organisation et de relais d'une somme de connaissance en circulation sur et en dehors des réseaux numériques.

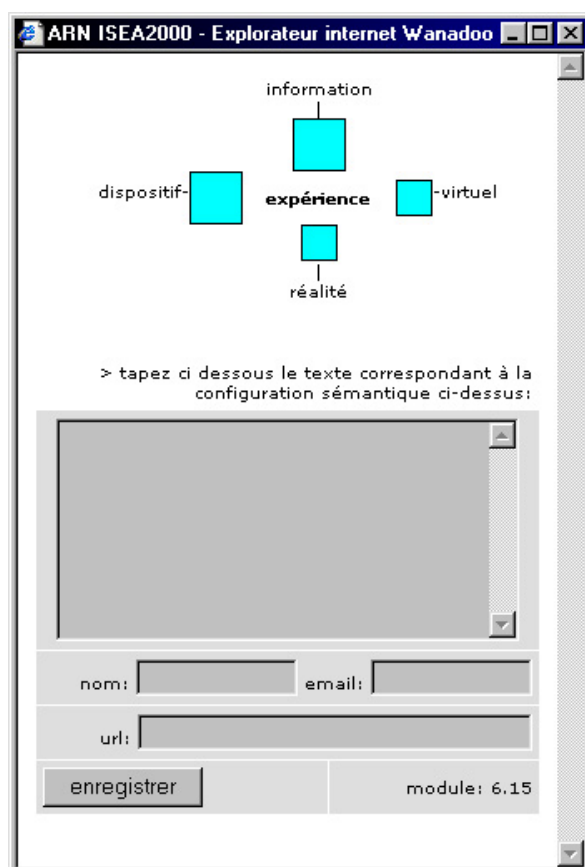
Le dispositif dans sa forme circonscrite en ligne est un outil d'organisation de repères théoriques ainsi qu'un outil évolutif qui oriente la perception et la compréhension en contextualisant des blocs de langage.

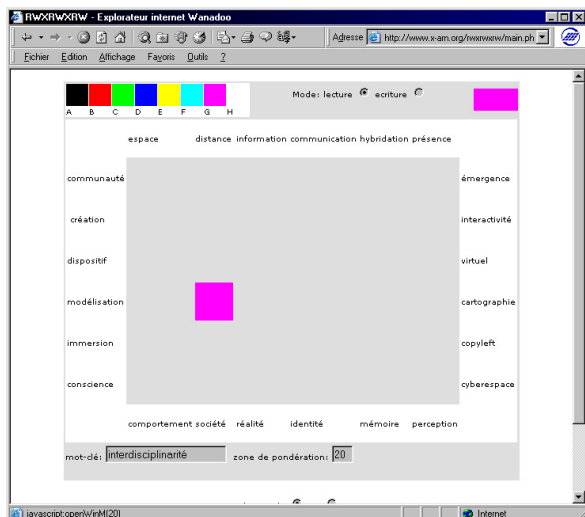
Dans sa forme étendue à la lecture / performance dans un espace public, le dispositif génère un phénomène d'automatisation de diffusion de la connaissance lié à chaque extrémité à des choix individuels, conscientisés ou arbitraires, selon la nature ou le degré de perception de l'interface par l'utilisateur.

La fragmentation des textes originaux produit les modules; on peut inversement considérer la connaissance globale comme l'hypothétique somme de l'ensemble des modules possibles, ou, chaque texte circonscrit pouvant être lui-même considéré comme un module, la connaissance devient l'ensemble des alignements possibles de ces modules, comme un mot en suit un autre.

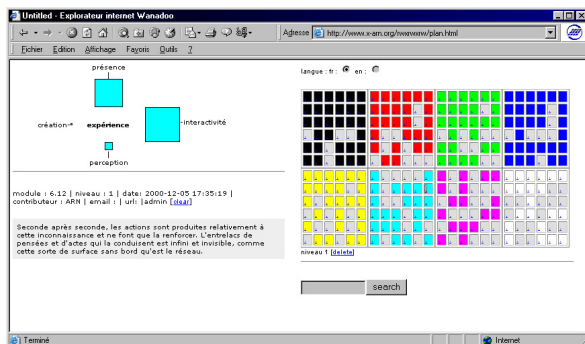
Cette connaissance devenue insaisissable dans sa complexité et l'extension vers l'infini des combinaisons engendrées génère un flux soumis aux forces de propositions et d'écoutes / lecture combinées au calibrage de l'interface qui, tout en proposant une tentative de repérage sémantique, n'en est pas moins absolument neutre de ce point de vue, son fonctionnement logique abstrait paradoxalement encore davantage la possibilité d'appréhension des savoirs transmis.

Dans cette perméabilité orientée des surfaces de transmission, l'interface devient elle-même un enjeu de modification. Comme elle influe sur le devenir de la fluidité de la connaissance, la connaissance, ou somme de savoirs textualisés, informe et déforme l'interface dans son propre devenir. La mise en œuvre de cette boucle interdit l'échéance et pose comme préalable l'approche d'un champ de développement qui progressivement se dessine sous les traits des savoirs transmis.





Copie d'écran de l'interface d'écriture / lecture des modules



Copie d'écran de l'interface de vision plane globale des modules



Lecture - performance. Matérialisation des données en volume. ISEA2000 Paris 12.2000

David Bihanic

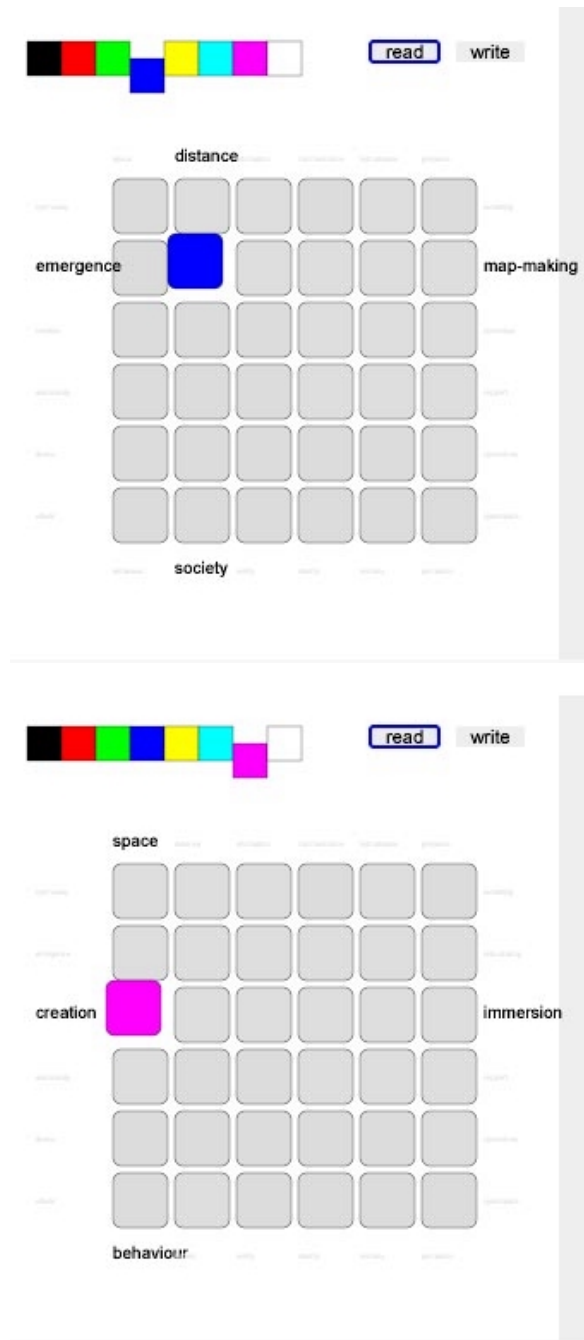
UN MULTIMODELE PROJET-PROCESSUS-LANGAGE

On observe aujourd'hui de nombreuses applications mettant en jeu une linguistique du temps et de l'espace. L'objectif principal, dans la mise en œuvre de ce type de programme, consiste à élaborer une représentation comportementale capable d'intégrer apprentissage et compréhension. Ainsi, il en résulte une double approche de la connaissance basée à la fois sur les situations didactiques cognitives et sur les concepts graphiques, développant une organisation élaborée du raisonnement didactique spatio-temporel.

De ce fait, il s'élabore, chez le sujet-opérateur, un véritable mécanisme de représentation ainsi qu'un processus de raisonnement fondé non pas uniquement sur un développement associatif mais aussi prospectif et réflexif.

Ce champs d'expérimentation, en partie d'ordre métacommunicatif, provient d'une déformation originelle du support concernant la transmission des contenus sémantiques de base. En effet, on constate que l'information, qu'elle soit textuelle, formelle ou bien même verbale, demande un décodage de la part du récepteur. Elle est sentée correspondre à une intention totalement volontaire et rationnelle de l'émetteur. Cependant, cela constitue déjà un développement complexe nécessitant des codes langagiers et des capacités de codage/décodage totalement compatibles et si possible communs. Ainsi, une communication est donc par nature multimédia et demande une recherche d'efficacité car l'essentiel est que la redondance des différents messages émis soit largement supérieure à leurs variétés et à leurs perturbations. C'est pourquoi, il est capital de souligner que le réseau internet, puisque c'est principalement de lui dont il est question, ne constitue en aucune manière un véhicule du langage naturel mais plutôt un terrain de représentation des échanges dialogaux construit à partir de procédés multimodaux de traitement.

Ceci permet l'élaboration d'œuvres s'inspirant des processus expérimentaux de la cognition et n'hésitant pas à concevoir l'ensemble de l'activité artistique comme la définition d'un réseau de relations dans un contexte précis, celui de l'œuvre elle-même ou bien encore celui de l'expérience suscitée par l'artiste à l'attention du spectateur. Dans le cas des travaux réalisés par le groupe A.R.N. (Actions Réseaux Numériques - <http://x-arn.org>), il est principalement question de mettre en place un méta-contexte relationnel conçu autour d'une interactivité distante. Pour le projet "écriture/performance" présenté dans le cadre d'I.S.E.A. 2000, l'objectif est de permettre "un espace de mémoire et de réflexion dans un contexte de dynamique collective et d'interaction sémantique". Pierre Lévy, cité en guise d'introduction au projet, écrit : "[...] la situation actuelle est une déstabilisation permanente des systèmes symboliques qui servaient jadis de points de repères. La désorientation sémantique n'est qu'un effet secondaire bénin de cette transition vers une culture de l'interconnectivité et de l'intelligence collective ; interconnectivité de tout avec tout engendrera éventuellement de nouveaux marqueurs sémantiques édifiés en systèmes universels de coexistence".



Copies d'écrans - version SVG (Scalable Vector Graphic)
02.2003

Cette œuvre est composée en deux temps : un premier temps correspondant à l'exercice du "dispositif écriture/lecture" puis un deuxième temps correspondant à la mise en œuvre d'une "lecture/performance" des données textuelles recueillies.

Ce projet fait référence à un développement structurel de la connaissance métacognitive en sollicitant, chez le sujet-opérateur, une capacité d'adaptation aux différents schémas de traitement sémantique. Par conséquent, la réflexion qu'il l'anime est double : comment faire ? comment penser ? - elle démontre que sa propre zone d'émergence est mobilisée par un projet de sens. Ainsi, il est fondamental de souligner l'importance de la préparation conceptuelle d'un tel projet. Car, les intentions sont de rendre compte d'une interactivité constructive mettant en évidence le rôle déterminant de l'imagerie mentale et celui des processus linguistiques dans la représentation cognitive de l'espace.

Nous sommes donc en présence d'une tentative nouvelle d'approfondissement d'une conception comportementale et représentationnelle de l'expérience esthétique. Les stratégies didactiques se voient être, dans ce cas précis, une composante majeure de l'organisation générale du système participatif. En somme, l'ensemble du projet consiste en l'élaboration d'une conduite cognitive de l'apprentissage à des fins de représentation d'une constitution expérientielle de l'œuvre. De plus, c'est au niveau d'une relation de traitement opérationnel que s'instaure une conception intermédiaire de la relation à l'œuvre d'art définissant une toute autre spatialité des événements visuels et considérant les limites de l'écran comme une incitation à la projection mentale de la relation au réel. Jean-pierre Balpe, dans une tentative de définition fragmentaire de la fonction de l'art, écrit : "A la fois critique en acte de la représentation et affirmation partielle de l'indépendance humaine, une des fonctions de l'art est de refaire le monde en réinventant sans cesse les outils humains de cette représentation. Chaque fois, reposer l'ensemble des rapports de l'être et du monde, de l'être et de sa perception du monde. Se situer dans un écart. Comme dans toute opération de sémiose réelle qui, à chaque fois, réévalue la position du sujet, ou plus exactement l'oblige à repenser ce qu'il croyait déjà pensé, à ne pas se satisfaire de ce qui lui est donné, à définir sa place spécifique dans l'économie générale du sens, le point critique de toute démarche artistique est donc le rapport des symboles qui construisent matériellement la relation de ses langages avec le réel, l'imaginaire et le fictif".

En définitive, il est question d'une certaine redéfinition du concept de praxème, qui est au point de départ de la praxématique sur la dialectique de la production de sens. En effet, le projet du groupe A.R.N. met particulièrement l'accent non seulement sur le rôle déterminant du sujet-opérateur dans la constitution dialogique de l'œuvre mais également sur le rôle praxique au réel de ce dernier. Il en résulte une dialectique fondamentale du processus de développement interactif de l'œuvre concernant le langage, sur le plan de la construction sémantique et les rapports praxiques non conventionnels.

"Lecture/performance" constitue donc une plate-forme expérimentale de synthèse relationnelle - ce qui l'oppose à une plate-forme expérimentale de communication classique - basée sur l'usage combiné de divers traitements sémantiques.

Extrait de :

Conception et modélisation de dispositifs métacognitifs
David Bihanic

Crédits

S.Bourguet : Concept. Opératrice objet 3D
Y.le Guennec : Concept. Programmation interface
G.Cliquet : Opérateur lecture performance
L.Neyssensas : Concept. Opérateur lecture performance
ARN 2000