

Lionel Maes : Flux des agences de presse

MARC WATHIEU
PROFESSEUR À L'ERG

Lionel Maes a terminé l'an dernier son cycle d'études à l'Erg en option "Arts numériques". Son mémoire, intitulé "Flux des agences de presse - création d'information par la méthode", s'intéresse aux conditions de diffusion et d'usages des flux d'informations produits par les agences de presse. En parallèle, cette réflexion théorique a fait l'objet d'une recherche pratique, concrétisée par la réalisation d'un programme de visualisation de l'information et d'un prototype d'installation multimédia interactive.

¹ Comme souvent dans ce domaine, le terme anglais de « computational information design » nous renseigne mieux sur la nature de cette pratique. Lire à ce sujet « Visualizing Data » par Ben Fry, O'Reilly, 2007.

² Le mémoire de Lionel Maes est téléchargeable sur le site « FLUX » consacré à son travail. Voir <http://www.psykolio.com/flux/>

³ La Wiimote est le nom du contrôleur de la console de jeu Wii de Nintendo. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Wiimote>

Visualisation de données

Partant de la nature de ce type d'informations numérisées (données brutes, code, textes, images), Lionel Maes souligne dans son mémoire les enjeux des différentes opérations d'affichage et d'extraction auxquelles sont soumises les dépêches d'actualité : mots-clés, étiquetage, classement, mise en relation, filtrage des données, etc. Présentées par les agences de presse comme matériau brut exempt de tout traitement journalistique, ces dépêches font donc néanmoins l'objet d'un traitement informatique automatisé dont la méthode (le programme) n'est pas sans conséquences sur leur sens. En d'autres termes, la mise en forme informatique de données pures est déjà une forme d'écriture, de transposition, de traduction de l'information. C'est dans ce contexte que Lionel Maes aborde la notion de visualisation de données, discipline graphique engendrée par l'informatique, dont la tâche consiste à conditionner graphiquement l'information brute dans le but d'en permettre une lecture ¹. Ce mémoire constitue à ce sujet une documentation critique bien structurée, permettant de comprendre pourquoi et comment les designers graphiques devront de plus en plus tirer parti de processus d'extraction et de filtrage d'informations fournies par des bases de données. J'aimerais donc recommander la lecture de ce remarquable mémoire aux étudiant(e)s ou aux professeurs intéressés par les interfaces, les essaims de données, ou les récentes représentations de textes liées aux environnements numériques ².

Homeostatic

Récupérant des flux de dépêches à partir de sources accessibles en ligne, Lionel Maes a conçu « Homeostatic »,

un environnement graphique visualisant l'information reçue en temps réel dans un espace 3D navigable. L'affichage des données, l'ergonomie de la navigation, l'approche sculpturale des objets graphiques sont autant d'aspects dont Lionel a dû concevoir les processus. Ce travail a été réalisé à l'aide de PROCESSING, un logiciel libre et gratuit permettant de nombreuses applications dans des domaines aussi divers que le traitement du son, de la vidéo ou des données en réseaux. Lors de son jury, c'est sous la forme d'une installation interactive que Lionel a présenté son projet : sur une table-écran rendue réactive grâce à une télécommande Wiimote ³, les utilisateurs ont ainsi pu manipuler les données projetées à l'aide d'un stylet à lumière infrarouge. Bien qu'à l'état de prototype, ce dispositif expérimental a pu démontrer une phase cruciale de son accomplissement. « Homeostatic » bénéficie aujourd'hui d'une co-production par iMAL (center for digital cultures and technology) ⁴. Dans ce contexte nouveau, Lionel a doté son installation d'un écran multitouch dont il détaille la construction sur son blog ⁵.

Image = code

Dans le domaine de la visualisation de données, le travail graphique est à replacer dans un processus global, mis en oeuvre dès l'étiquetage des données jusqu'au programme définissant les conditions de leur extraction sémantique et de leur affichage. Le graphisme obtenu est ainsi une conséquence de ces choix, et non un effet de surface : forme et fonction sont ici intimement liées, au point de se confondre et d'engendrer certains malentendus sur la vraie nature de ces images. « The medium is the message », la phrase

emblématique de Marshall McLuhan ⁶, permet d'introduire les raisons expliquant ces malentendus. Image = code : l'image résulte d'un comportement graphique programmé. Dans le cas de la visualisation de données, l'image est le résultat d'un processus dont les composants sont extraits directement d'un flux ou d'une base de données. On peut citer dans ce domaine les travaux extraordinaires de Ben Fry ⁷, de Martin Wattenberg ⁸, ou plus près de nous, de l'agence Open-Source Publishing ⁹. Dans le cadre du séminaire "Perturbations, bruits, interférences, spams" proposé à l'Erg en 2008, Manuel Abendroth, membre fondateur du collectif bruxellois LAB[au], a pour sa part défini cette approche pluridisciplinaire sous le terme de MetaDesign ¹⁰, une conception globale du design se déclinant dans des domaines aussi variés que l'architecture, l'urbanisme, le son, le design graphique, l'installation ou la performance interactive. Lionel Maes évoque dans son texte cette création relevant à la fois de la programmation, du design de l'information et du design graphique : « Sans l'imbrication de l'informatique, des mathématiques, du graphisme et de l'art, l'information, ou du moins cette information là, ne serait pas créée. C'est sur cette idée que se base mon travail pratique et c'est aussi pour cela que je ne le considère ni comme travail artistique, ni graphique, ni scientifique, mais comme produit de tous ces champs ; comme s'inscrivant dans cette optique pluridisciplinaire qui manque tant aux écoles et aux universités ». La pédagogie de l'Erg, fondée sur la pluridisciplinarité, se confronte à l'important débat sur les nouvelles technologies dans les écoles d'art. Le travail de Lionel Maes y apporte certainement une brillante contribution.



⁴ <http://www.imal.org/>

⁵ <http://www.psykolio.com/doc?p=134#more-134>

⁶ À lire absolument : « Pour comprendre les médias », Marshall McLuhan, Points-Essais, Paris, 1968. Voir www.multimedialab.be/blog?p=78

⁷ <http://benfry.com/>

⁸ <http://www.bewitched.com/>

⁹ On retrouve chez Open Source Publishing deux anciens de l'Erg : Pierre Huyghebaert et Harrison. Voir notamment leur travail graphique pour le livre « CROSS-over, Kunst, media en technologie in Vlaanderen » : <http://ospublish.constantvzw.org/works/kanttekening-sidemarks>

¹⁰ Voir : <http://www.multimedialab.be/blog?p=1054>