

# la zone interface

Lorsque, ci-après, sont invoqués des groupes ou entités anonymes ou pluriels, nous suivons le modèle d'écriture inclusive circonstancié et parfois aléatoire d'Isabelle Stengers, à savoir « l'utilisation arbitraire du féminin de temps en temps. » Elle ajoute que « l'effet de surprise [...] semble plus adéquat au but recherché que la lourdeur des doublets. »

Les pages qui suivent explicitent la construction et la logique de l'interface hybride qui cristallise la méthode de pensée qui nous guide.

En informatique, une interface définit la frontière de communication entre plusieurs entités, composants, utilisatrices. On appelle aussi interface un dispositif fournissant un moyen de traduction entre des entités utilisant différents langages.

## **aporie - rhizome - hypertexte**

### **explication du corps analogique**

objet cartographie  
objet ressource  
objet fiction spéculative  
processus de construction

### **explication du corps analogique**

archivage - indexation  
navigation - fiction hypertexte

### **technologies invoquées**

lien hypertexte  
triplet RDF  
coons

### **expérience hybride**

mise en praxis

# aporie - rhizome - hypertexte

aller à ◀ ..... « lures for feelings », Alfred North Whitehead, Process and Reality (New York: The Free Press, 1978), 344. 1

notes\_sur\_linterface 23

aller à ◀ ..... notes\_sur\_linterface 23

notes\_sur\_linterface 23

aller à ◀ ..... notes\_sur\_linterface 23

notes\_sur\_linterface 23

Roger Paez, Operative mapping: the use of maps as a design tool, Print edition (New York, NY: Actar Publishers, 2018), 24. 2

**Franco Berardi, Giuseppina Mecchia, et Charles J. Stivale, Félix Guattari: Thought, Friendship and Visionary Cartography (Basingstoke [England] ; New York: Palgrave Macmillan, 2008), 89.**

aller à ◀ ..... notes\_sur\_linterface 23

◀ ..... notes\_sur\_linterface 23

◀ ..... notes\_sur\_linterface 23

Afin de cristalliser la méthode de pensée qui nous guide, nous élaborons une interface hybride. Cette dernière est une interface analogique et numérique. Elle est une interface que nous utilisons et une interface que nous construisons. Celle-ci a pour but de rassembler la production de documents (cartographie - fiction spéculative (SF) - lexique hypertextuel almanach), de les archiver et de proposer par leur mise en relation une méthode projectuelle. Elle tente de faire émerger des possibles terrains et situations de transformation au sein de l'EPFL et ainsi ne prend sens que par sa mise en pratique. Sa raison d'être est sa capacité à être engagée par une multiplicité d'actrices intéressées à agir sur cet environnement.

Cette recherche compositionnelle instable est inévitablement partielle et partielle. Elle est à la fois incomplète et prise dans notre propre réalité perçue. Il ne s'agit pas de dégager une vision totalisante, hiérarchique et binaire. Au contraire, il s'agit d'accepter que l'interface déployée soit un lieu de recherche en se mettant à l'épreuve, en se confrontant, en alimentant une pensée active et en pratiquant les forces narratives comme des forces propositionnelles. Cela relève de ce que Alfred North Whitehead a appelé un «appât pour des sentirs »<sup>1</sup>; une manière de susciter des possibles.

Pour avoir un réel effet, la nature de cette interface est une composition en soi. Sa nécessaire agilité, ouverture, capacité à être modifié, transformé, alimenté et approprié dans le temps, interrogent la forme qu'elle doit prendre. Son expérience et son utilisation se doivent d'être cohérentes avec l'état d'esprit qui anime ce travail. Comment alors mettre en forme cet appât pour le sentir, cette expérience du possible ? Comment retranscrire cette force générative qu'est l'expérience même de se perdre ?

Les notions d'aporie, d'hypertexte, d'assemblage et de rhizome semblent nouer ici un nœud autour de nos réflexions. Le modèle rhizomatique de Gilles Deleuze et Félix Guattari permet de penser à la multiplicité, sans la réduire à une taxonomie binaire d'une structure arborescente de la pensée dominante.<sup>2</sup> Il n'y a pas de subordination hiérarchique. Tout élément peut affecter ou influencer l'autre.

**“The philosophical imagination of the rhizome is at work here, and the model that it traces is the hypertext, that is, a semiotic construction in which any sign can introduce a transversal series of assemblages.”**

**The act of connecting does not assume the form of interpretation, nor is it the explication of something that was already implicitly there. There is no implicit-explicit relation in hypertextual semiotic assemblages, but the crossing of discursive planes, processes of distancing and undistancing, lines of flight, the passage from one plane of consistency to another.**

**The hypertextual principle is a declension of a-dialectical becoming; the passage from one configuration of the world to the next is not the passage from an implicit state to an explicit one, but a**

aller à ◀.....  
notes\_sur\_linterface 23

aller à ◀.....

**Nicholas C. Burbules, « Aporias, Webs, and Passages: Doubt as an Opportunity to Learn », Curriculum Inquiry 30, n° 2 (2000): 171-87.**

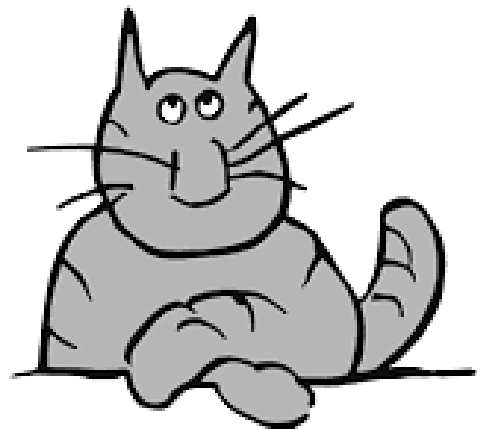
**deterritorialization. In the same way, the schizoanalytical path does not consist in the passage from a problem to a solution, but in the displacement of our foci of attention.**

**[...]**

**Schizoanalysis is the deterritorialization of investments of desire; it is a production of the unconscious capable of modifying the neurotic frame, of opening it so as to include unforeseen objects and determine restructurations of the psychic field.”**

La logique, de l'interface détaillée dans ce qui suit, porte son attention sur sa nature spéculative. Elle se construit par indexation méticuleuse et mise en lien des figures de la cartographie, de la fiction spéculative et du lexique. Son expérience d'utilisation (la manière dont on navigue dans ses assemblages d'informations et de propositions) repose sur la consultation du classeur physique appuyé par l'archivage numérique des figures indexées dans une bibliothèque de données. La technologie du triplet RDF, et sur lequel cette base de données est construite invite à une dérive de pensée. L'interface hybride n'est plus uniquement un outil d'archivage mais aussi un instrument d'exploration, de navigation dynamique, qui puisse générer un appât pour des sentirs.

**“If a link is a line, it is both a line that we follow and a line that draws us in, like a fish: The Web or ‘Net is a set of paths that we explore, but also a web or net that catches us up. We may wish for a map of this labyrinth, but this would not make things any easier, since the only complete map would need to be a replica of the web or maze, which would be as puzzling as the original. A labyrinth cannot have a complete map that is not a labyrinth itself. A map, to be useful, to help us learn how to go on, must always simplify, exclude elements. This requires the user of the map to go beyond what is in the map; to make new connections on her or his own. There is never only one way to follow”**



« Le système que Marker a construit autour de sa bibliothèque est relativement complexe car aléatoire. Il existe tellement de modes d'associations différents qu'il est presque impossible de tous les répertorier avant de se lancer : le fonds consiste en un immense puzzle qui n'a ni centre, ni début, ni fin. Cette caractéristique tentaculaire, décentralisée, évoque directement le RDF, recommandation définie par le consortium du W3C [W3C 2014] comme un modèle de graphe destiné à la description des ressources du Web et de leurs métadonnées. La première brique du RDF est le triplet, base simple sur laquelle peuvent reposer des schémas complexes. Les triplets RDF fonctionnent sur le mode familier de l'énonciation : pour construire un triplet, on fait appel à trois ressources différentes dont les rôles se définissent ainsi : la ressource à décrire est le sujet de la déclaration, la propriété en est le prédicat, et la valeur de la propriété est l'objet de la déclaration. Une même ressource pouvant être sujet, prédicat ou objet de plusieurs triplets, le RDF permet la construction d'un vaste réseau décentralisé de données, reposant sur un modèle générique simple. Dans notre cas, il nous permet dans la description, de capter les associations dynamiques et irrégulières menées par Marker. Car le système du triplet, relativement simple et générique, permet d'explicitier une situation complexe. »

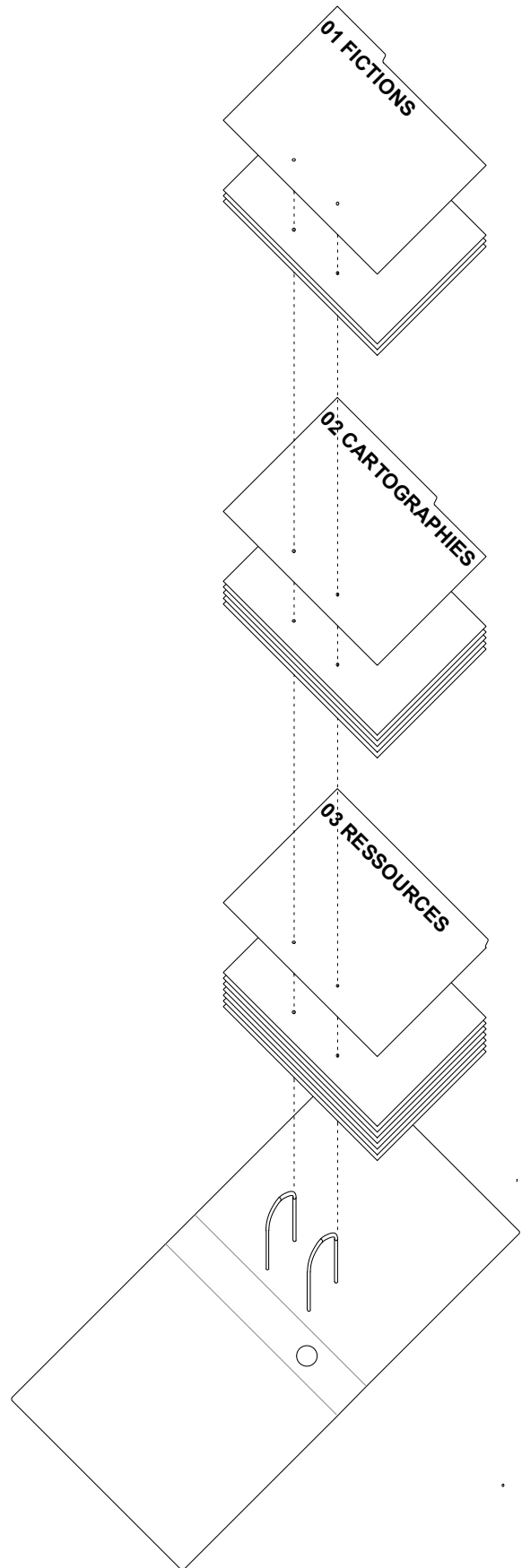
[...]

L'utilisation d'un modèle en graphe permet d'éclater la description, et chaque instance de classe constitue alors un lien hypertexte vers une ressource. La modélisation en RDF permet une navigation « en rebond ». Cette dernière caractéristique permet de restituer le fourmillement des idées, des connexions réalisées, éclatées, jamais hiérarchisées, toutes indexables. Ce mode de navigation, auquel nous sommes relativement familiarisés avec Wikipedia, constitue ce qu'Emmanuelle Bermès appelle « le parcours de sens » dans sa présentation du « Centre Pompidou virtuel » [Bermès 2013], qui s'appuie également sur le web de données. Les internautes ont ainsi la possibilité de construire leur propre parcours en fonction de leurs intérêts, la construction d'un modèle de données en graphe facilite le déplacement du regard.

[...]

Ainsi l'utilisation du modèle RDF permettrait de restituer virtuellement un contexte aux archives disséminées dans les ouvrages de la bibliothèque de Marker. L'inscription du projet dans un espace d'interopérabilité présente une double opportunité : d'une part, s'appuyer sur des données structurées existantes, d'autre part, envisager d'établir un pont vers d'autres éléments du fonds Marker. L'ambition est ici de proposer un espace de valorisation global où le modèle orienté graphe rétablit la dynamique d'association déployée par Marker, dynamique désormais figée, sorte d'intelligence arrêtée à la manière d'Immemory. Cette bibliothèque « warburgienne » convertie au numérique par une modélisation en graphe, permet de restituer les mécanismes intellectuels qui gouvernent à cet agencement matériel et révèle en creux la « vision du monde » de Marker, que l'utilisateur peut, grâce au numérique, « adopter » et « continuer » . »

# explication du corps analogique





L'interface que nous proposons est construite par 3 types d'objets respectivement ressource, cartographie et fiction. Elle se déploie et s'élargit par la mise en relation de ces différents objets. Elle repose sur leur combinaison.

## **objet cartographie**

La base de données cartographique est une bibliothèque non exhaustive de cartographies situées que nous produisons tout au long de l'année académique, en collaboration – par le biais de recherches, d'observations et de discussions – avec différents acteurs du campus. La construction de cette base de données est, pour nous, une pratique active de (dés)apprentissage qui tente de décortiquer l'écosystème complexe de l'institution. La multiplicité d'observations des réalités quotidiennes, des comportements, et des dispositions des choses révèle et souligne les relations et les interactions. Il s'agit d'une lecture de la réalité matérielle existante, ses conditions, ses contradictions, ses horreurs et ses opportunités, afin d'en déconstruire la complexité objective.

**finance - politique - pédagogie - technologie - idéologie - norme - sémiotique - rapport de force - quotidien - mœurs - traditions - écologies de pratiques etc.**

Cette base de données partielle et partielle énonce et formule. Elle est une tentative située de décrypter les scripts du quotidien et leur spatialisation, un instrument de compréhension et de prolifération de la multiplicité du réel.

## **objet ressource**

La cartographie, par la multiplicité de formes et natures qu'elle peut prendre, permet la visualisation et la mise en relation intelligible de différentes formes d'informations. Ces informations sont des données qui doivent être recueillies par différents procédés avant qu'elles puissent être mise en relations. Ces données que nous nommons ressources sont ainsi les composantes qui forment les cartographies que nous effectuons.

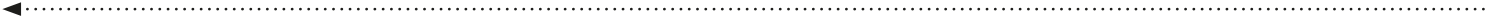
**personnes - lieux - langages - lexique - pratiques - gestes - ressources matérielles - projet - cours - associations - etc.**

Si la nature de ces ressources est multiple, il ne s'agit pas de les classer, ni même de s'y intéresser par catégories (comme une base de donnée classique le ferait). Celles-ci ne sont décrites que par la nature des relations et interdépendances entre elles rendues visibles par la cartographie.

## **objet fiction spéculative**

Les fictions spéculatives (SF) sont conçues comme différentes formes adressées à la multiplicité de sujets qui composent le milieu de l'EPFL.

aller à



Leur production est l'occasion de prendre position, proposer, envisager et imaginer des directions qui nous font sens. Les fictions spéculatives font acte de proposition. Elles sont polymorphes ; faits, fictions, récits, jeux de rôles, citations, rapports, propos recueillis, figures invoquées, figures questionnées.

### **culture du travail - structure institutionnelle - réalité matérielle spatiale - rapport aux vivants**

Au dos de chaque fiction spéculative apparaît une illustration, une autre carte, une carte des cartes qui peuvent possiblement être invoquées par la fiction spéculative. Celle-ci dessine des points d'entrée et des chemins pour naviguer dans la base de données mettant en relation différentes cartographies. Ces chemins sont des clés de lecture, des lentilles possibles pour activer le potentiel transformatif de cette masse d'informations.

### **processus de construction**

La nature de ces trois types d'objets établit la logique de construction du corps de l'outil : elle explicite cette approche projectuelle empirique que nous tentons de garder pendant cette exploration. Cette approche est remplie de sérendipité (faire une découverte inattendue lors d'une recherche menant à autre chose). Elle est guidée par une méthode qui nous semble propice à nous garder en éveil pour de possibles découvertes.

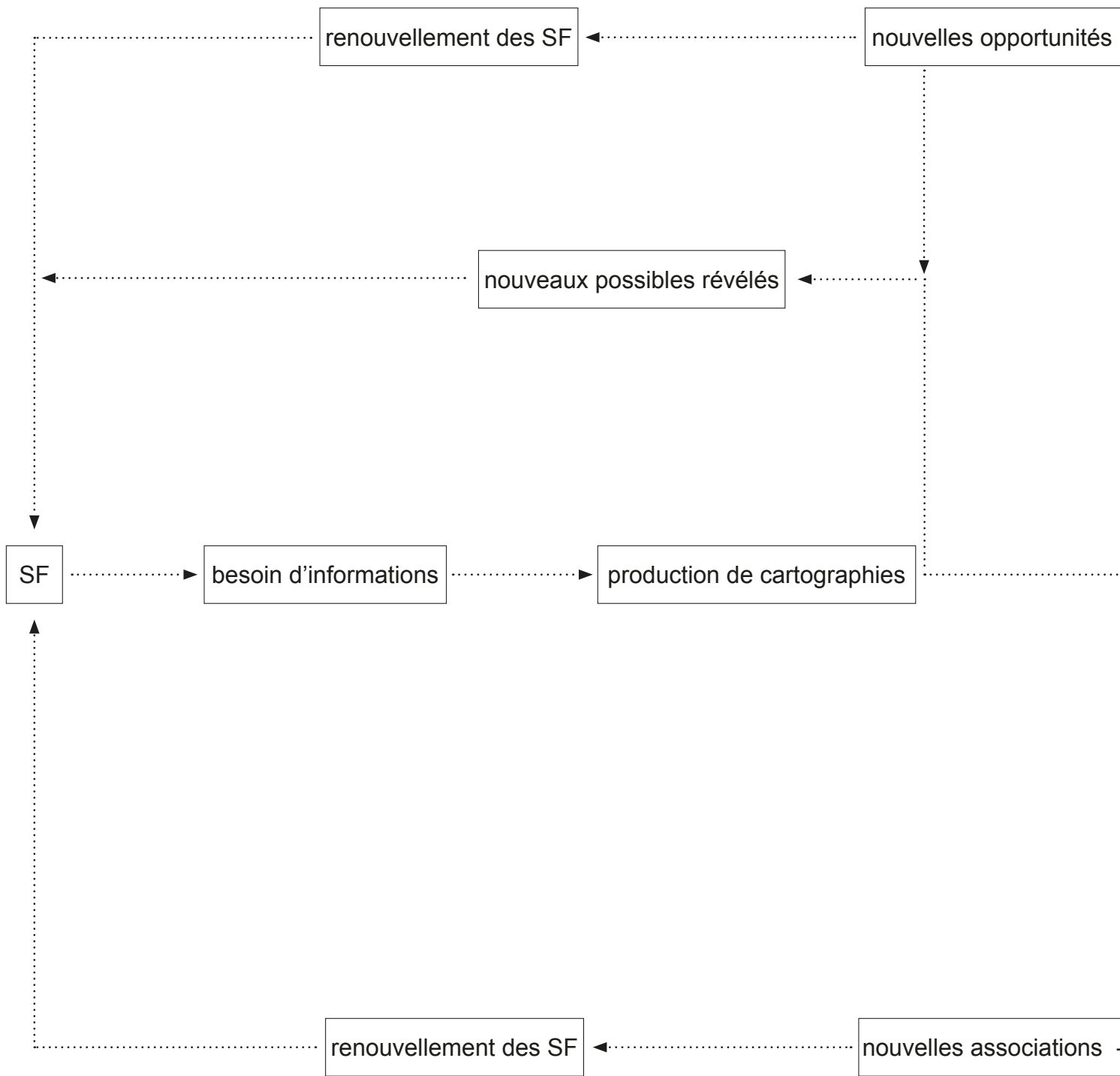
La complexité de l'EPFL fait naître un besoin de rassembler de l'information. Une compréhension partielle et partielle d'un fragment de cette complexité est alors énoncée sous forme d'une ou de plusieurs cartographies.

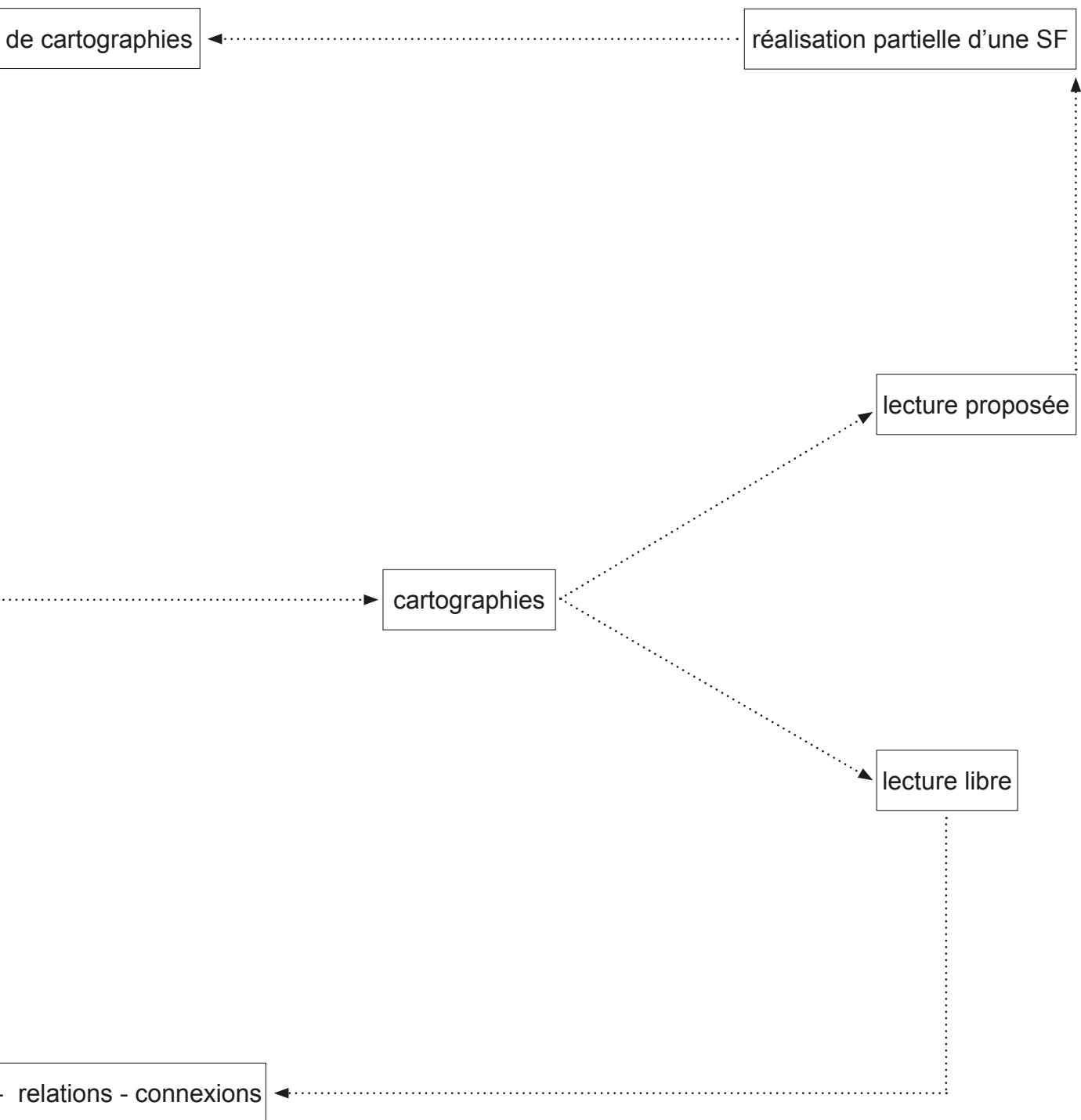
Cet ensemble de cartographies produites fait alors son entrée dans la bibliothèque cartographique. Il est mis à disposition des activistes intéressés à comprendre questionner et agir sur l'environnement de l'EPFL.

Cette bibliothèque d'informations et de connaissances est activée par ses utilisatrices. Ces dernières peuvent entrer dans son contenu soit par une lecture libre des cartographies, soit par une fiction spéculative qui agit alors comme un guide de lecture.

Cette activation crée de nouveaux liens. Elle va enrichir la base de données. Un utilisateur empouvoiré par la lecture de cartographies liées à une SF tente une expérimentation. Cette tentative de transformation devient le terrain fertile de nouvelles opportunités cartographiques. Qu'est ce que cette force créative a engendrée comme réaction ? Quelles cartes ont été rebattues par sa réalisation ? Qu'est ce qu'elle suscite comme nouveaux possibles ?

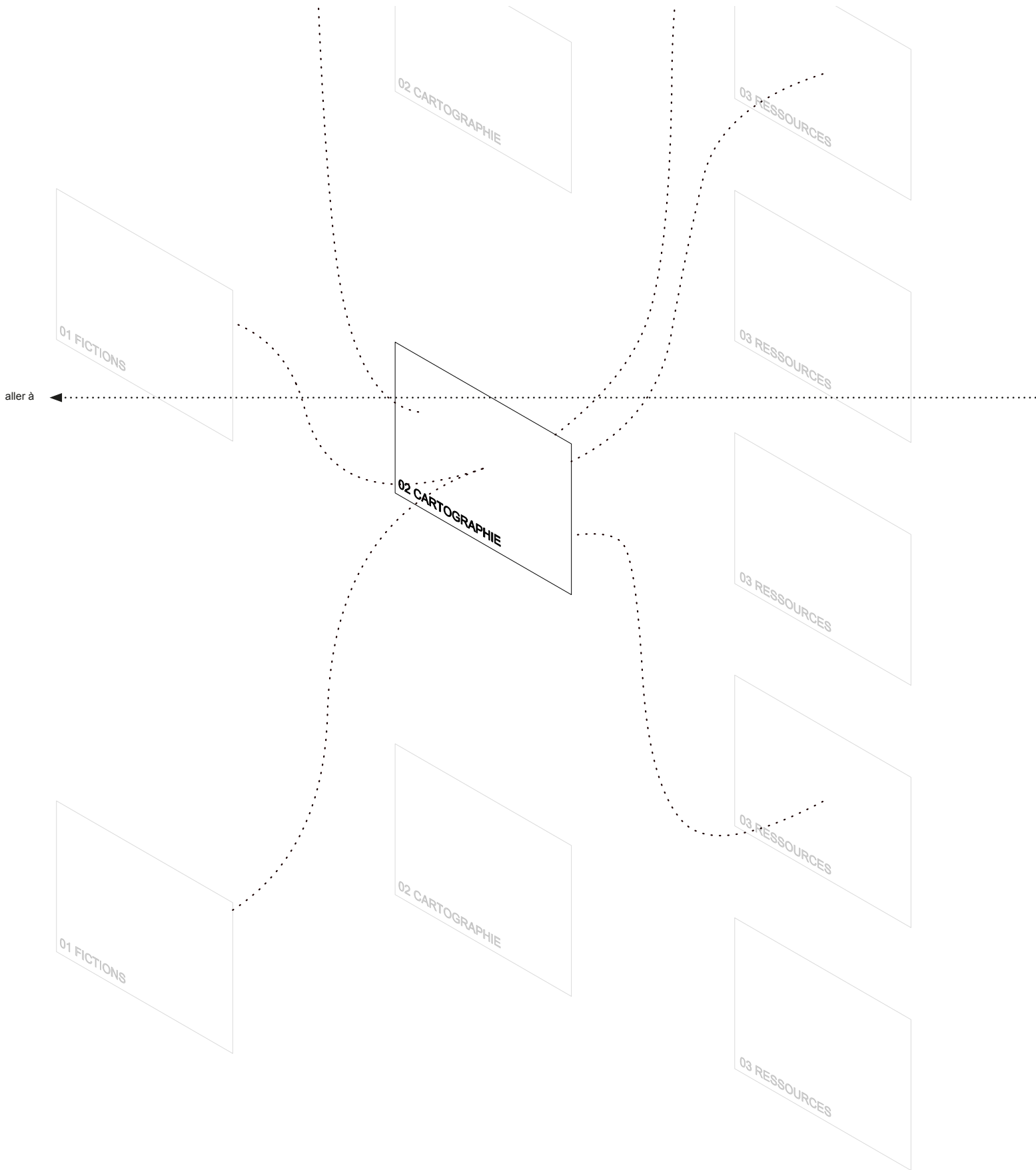
L'activation par lecture libre de la base de données suscitera également peut-être de nouveaux possibles par le rapprochement et l'association de différentes cartographies et proposer ainsi de nouvelles fictions.





Cette interface active est amenée à grandir avec le temps. Elle fonctionne et est nourrie par la mise en lien de différents type d'informations et de connaissances. Se pose alors les problématiques de l'indexation et de l'archivage, mais également la question de la navigation à travers cette masse de données. Comment ré-invoquer de manière propositionnelle, générative, intuitive et ludique cette quantité d'informations ?

# logique de la partie numérique



La partie numérique de la base de données est construite à partir de l'outil COONS explicité dans ce qui suit. Elle reprend la structure de base de donnée en graph RDF).

## archivage - indexation

L'archivage et l'indexation des documents produits sont gérés par une nomenclature, basée sur cinq caractéristiques :

**numéro assigné au type de l'objet - type de l'objet - date de production (année mois jour) - titre de l'objet - auteur (nom prénom)**

Ainsi une SF produite par Noémie Zurbriggen le 17 janvier 2022 intitulée "le critique ignorant" serait ainsi indexée :

**01 - sf - 220117 - le critique ignorant - zurbriggen noémie**

Ce système nous permet de d'indexer de manière très directe les documents produits, par type, chronologie et auteur. Ils reposent sur une volonté de toujours situer par le temps et par l'auteur les documents produits. Il est réfléchi pour faciliter la navigation et la recherche de documents.

Le système d'indexation d'entrées est construit sur trois types d'objets qui forment également la structure de l'interface physique :

**ressources (rsc) - cartographies (ctg) - fictions (sf)**

Lorsqu'une entrée est ajoutée à la base de donnée, elle est ainsi déterminée uniquement par son titre, sa nature (ressource ou cartographie ou fiction spéculative) et par l'ensemble des liens qu'elle possède avec d'autres objets dans la base de données.

Si une nouvelle SF est ajoutée à la base de données et que celle-ci invoque une série de cartographies déjà présentes dans la base de données il s'agira d'ajouter ces interdépendances sous formes de lien qui permettront de naviguer depuis la SF vers ces cartographies par un utilisateur à posteriori.

De la même manière, lorsqu'une utilisatrice se rend compte de la récurrence d'une ressource (un lieu, une personne, un phénomène, etc...) dans plusieurs cartographies et que celle-ci n'est pas encore indexée en tant qu'objet propre, elle peut alors devenir pratique de créer un objet pour cette ressource. Cette création permet de retrouver facilement ces récurrences et naviguer depuis l'objet vers les cartographies où il apparaît. L'objet ressource devient alors un nouveau nœud qui crée de nouvelles relations entre plusieurs cartographies. Sa définition se construit également par ses mises en lien.

01 FICTIONS

02 CARTOGRAPHIE

03 RESSOURCES

02 CARTOGRAPHIE

03 RESSOURCES

Cristoforo Armeno et Renzo Bragantini, Peregrinaggio di tre giovani figliuoli del re di Serendippo, I novellieri italiani, v. 31 (Roma: Salerno, 2000).

02 CARTOGRAPHIE

03 RESSOURCES

01 FICTIONS

03 RESSOURCES

02 CARTOGRAPHIE

03 RESSOURCES



Le travail d'archivage et d'indexation numérique repose sur les liens, relations, les interdépendances déjà construits lors du travail d'élaborations de fictions et cartographies effectué de manière analogue. Il ne s'agit pas ici de définir par une série de catégories et labels préétablis les objets afin de pouvoir les ajouter à la base de données. Il s'agit de les définir par l'ensemble de liens et connexions qu'ils possèdent avec d'autres objets déjà indexés. Ce mode d'indexations permet d'éviter le travail lourd de définition qui est nécessaire dans les bases de données relationnelles. Le principe RDF et la structure mise en place par l'outil Coons permet de ne pas simplifier par une série de catégories la complexité des systèmes que nous étudions.

L'outil devient plus utile et plus riche par l'accumulation d'objets qui le composent. Chaque nouvel objet ajouté vient, par sa mise en lien avec ceux existant, accroître les possibilités de navigation pour l'utilisateur au sein de cette masse de données.

## navigation - fiction hypertexte

Inspiré d'un conte de Cristoforo Colombo<sup>3</sup>, le principe de sérendipité définit le fait de trouver une chose alors que nous étions en train d'en chercher une autre, la chose trouvée s'avérant plus intéressante que la chose cherchée.

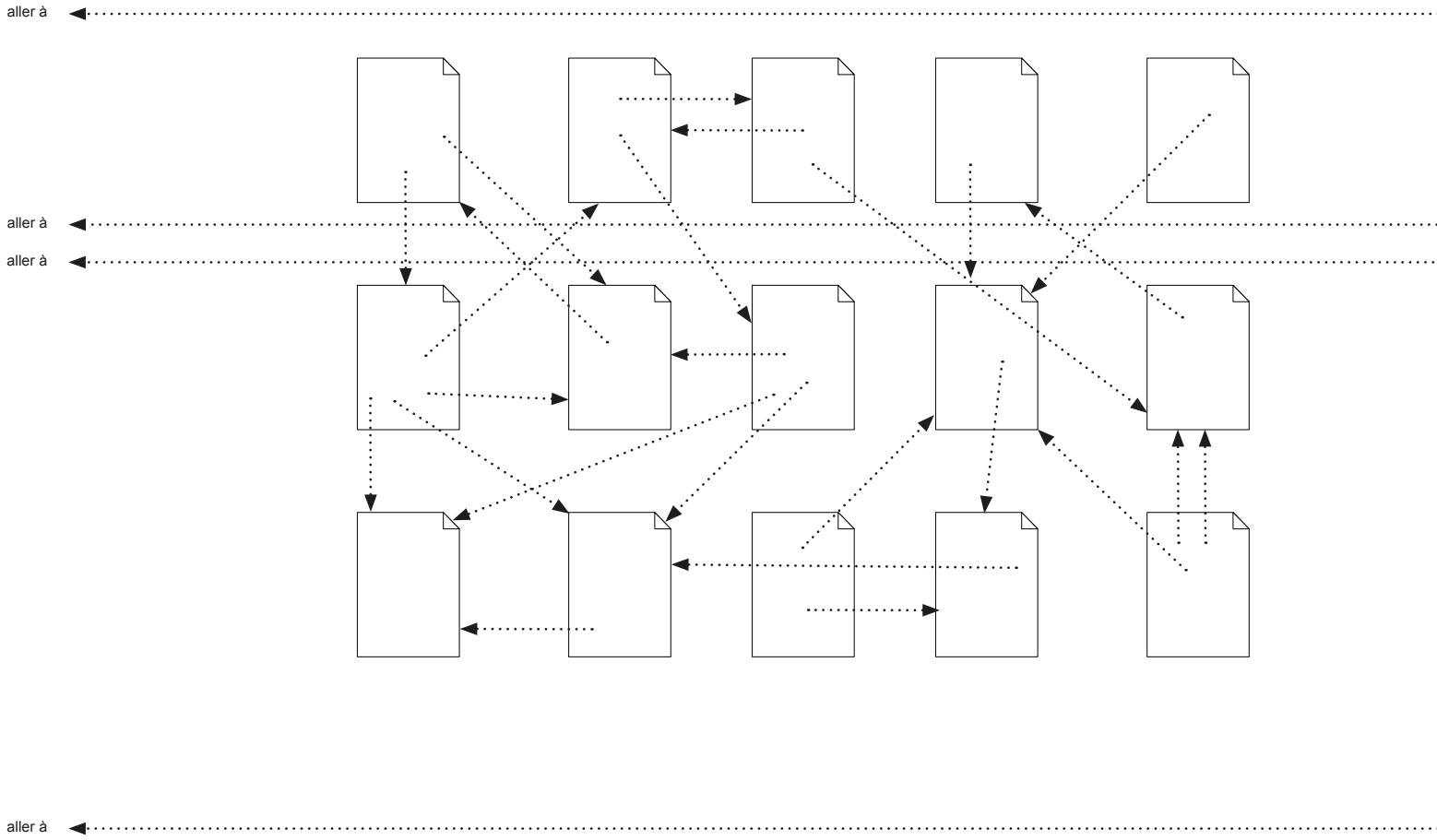
L'expérience ludique de la navigation à travers l'information, permise par l'architecture de cette base de données, nous intéresse précisément pour sa capacité à pouvoir provoquer des découvertes fortuites. Le caractère propositionnelle de l'indexation offre un cadre propice à la dérive, au nomadisme de pensée, à la sérendipité.

Cette navigation se rapproche également de celle que l'on retrouve dans les livres-jeux *Choose your own adventure*, les fictions hypertextuelles ou cybertextuelles et plus largement ce qui est défini par Espen Aarseth comme littérature ergodique.<sup>4</sup>

La nature propositionnelle demandant un engagement actif de la lectrice ou joueuse, la notion de choix, la non linéarité, la possibilité de se perdre, l'impossibilité d'avoir une vision d'ensemble sont toutes des caractéristiques qui nourrissent nos réflexions.

Ici les fictions spéculatives peuvent être des portes d'entrée narrative pour une dérive dans cette assemblage complexe de fragments situés de l'environnement de l'EPFL.

# technologies invoquées



Nicholas C. Burbules, « Aporias, Webs, and Passages: Doubt as an Opportunity to Learn », Curriculum Inquiry 30, n° 2 (2000): 171-87.



La partie suivante développe les fonctions et les technologies invoquées par la partie numérique de l'outil.

## lien hypertexte

Un hypertexte est un document ou un ensemble de documents contenant des unités d'information liées entre elles par des hyperliens. Ce système permet à l'utilisateur d'aller directement à l'unité qui l'intéresse, à son gré, d'une façon non linéaire.

L'expérience de navigation sur le *World Wide Web* construite autour de la fonction de lien hypertexte se rapproche de l'expérience génératrice de l'aporie. L'aporie désigne le raisonnement d'apparence insoluble, dont on ne sait retracer le cheminement, ici le sentiment d'arriver quelque part d'étrange et d'inattendu par associations de clics sans savoir plus exactement comment nous en sommes arrivés là. Ce sentiment peut être vecteur d'une pensée générative active.

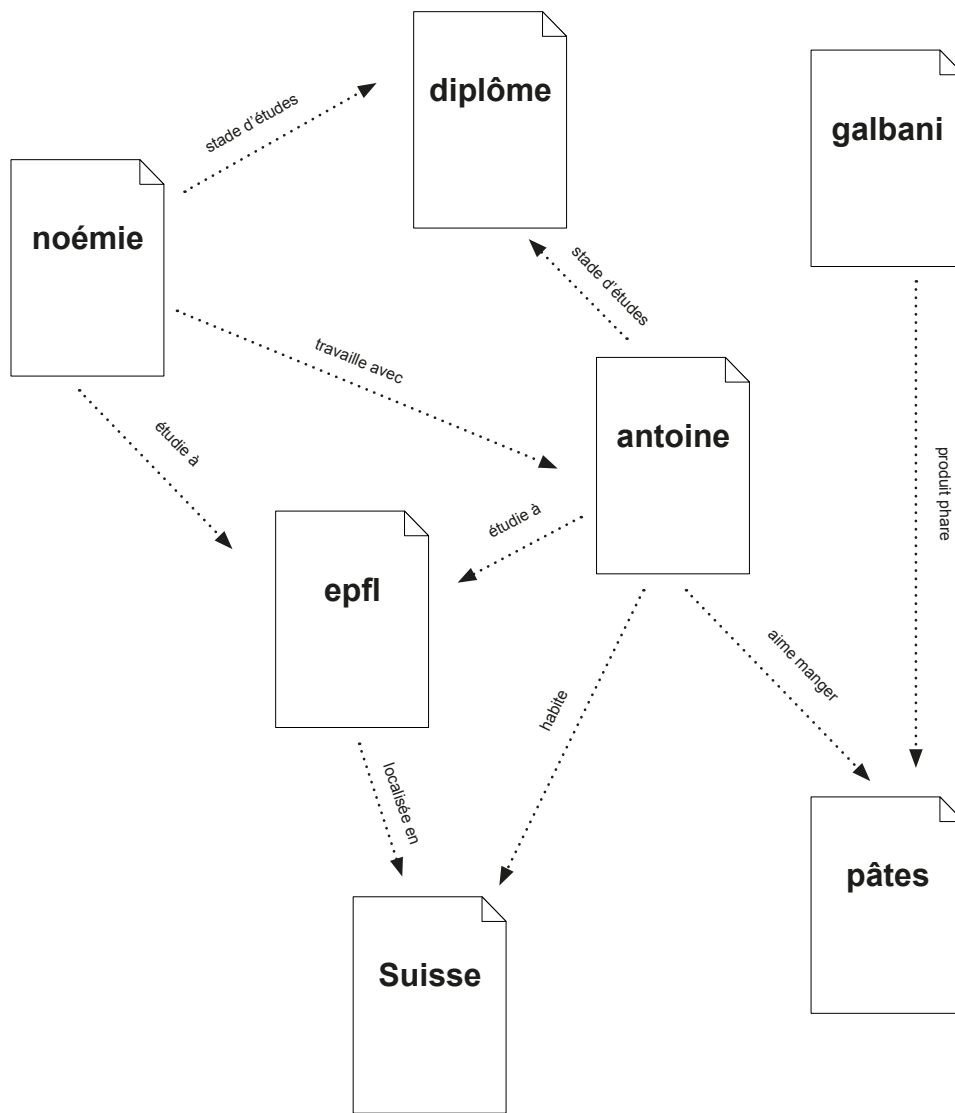
Le design hypertextuel du *web* permet l'assemblage par mise en lien d'une infinité de textes et de matériels multimédia dans des assemblage de réseaux et de *criss-cross references*. Le lien est l'élément clé qui préfigure la possibilité du clic et donc de la navigation. Le lien est une association programmée entre deux objets indexés qui permet le parcours de l'un à l'autre. Par nature, l'association du le lien hypertexte possède donc un caractère propositionnel. Les significations induites par l'association entre deux objets sont implicites et donc libres à être réinterprétées.

À la manière d'un hypertexte, le dos des fictions spéculatives (carte de cartes) et les cartographies (cartographies de ressources) contiennent des unités d'information qui sont mises en lien. Elles sont des hyperdessins. La construction de l'outil et sa navigation est réfléchi de manière similaire à l'expérience *web* et s'inspire particulièrement de celle que l'on peut expérimenter en se perdant sur une plateforme comme wikipédia.

**“But this model of a rhizomatic “web” is of much greater importance than simply in reference to the World Wide Web: It is, more generally, a way of thinking, or a way of writing, that contains multiple lines of association; that is organized not only linearly, but laterally; that follows, not a single hierarchical outline, but a labyrinth of continually returning, criss-crossing pathways. Each particular step or link within a rhizomatic whole might be conceived as a line between two points, but the overall pattern is not linear, because there is no beginning and end to be connected.”**

## triplet RDF

Le triplet RDF ou triplet sémantique est la plus petite structure de description de ressources du modèle de données RDF (*Resource Description Framework*). Il est constitué par un ensemble de trois entités



Franco Berardi, Giuseppina Mecchia, et Charles J. Stivale, Félix Guattari: Thought, Friendship and Visionary Cartography (Basingstoke [England] ; New York: Palgrave Macmillan, 2008), 89.

aller à ←

antoine		Coons
description txt	<p>Officiis nonessim velite molor adit porum et volupti ossimpelenis enda simus estis andaero quas et alia in reniet vellum nim fugia ped maio deliqui que nustiores necatiaesto voloreped magnima sintiur repero quo exped quia doluptae nonesto mintissum erovidicat.</p> <p>Udam volupidunt acepe cuptatios doluptate siminctae poruptatem sum inihl mi, ut laboremolul expliquunt, ut quatur? Cature, se ex eos ut faccull aborum ut etus quaturehent eum fuga. Mus am ius alis aut plaut lam, si sim que conem eossunt faccae vendus, eum reptam destionescit dusaess itatuscit ut eum excest, iur re aceperc iminus, illuptas ma dest, aspe cone molor abo. Nam, que vel et res sunda natam hilit lic to tenem hicatisquis voluptatia debit invendae. Ut ratatem ex exero te velibus, ut et voluptatus dolor aute volut volenesto tem. Niminus. Dem voluptis sint officia quiasperem quat.</p>	
	prédicat	objet
connexions	aime manger	pâtes
	travaille avec	noémie
	étudie à	epfl
	habite en	suisse

qui codifie une déclaration sur des données sémantiques sous la forme d'expressions sujet-prédicat-objet (par exemple : Noémie - aime travailler avec - Antoine).

Ce principe ontologique permet de relier sémantiquement des concepts à des classes, des concepts à d'autres concepts, des concepts à des propriétés et toute chose à une autre chose à l'aide de triplets. Ils sont donc sémantiquement riches et expressifs et conceptuellement peu difficiles à modéliser.<sup>5</sup>

L'un des avantages fondamentaux des structures ontologiques basées sur ce système de triplet est leur double nature. Ces structures sont à la fois intelligibles par l'homme et lisibles par la machine. Comme leurs constituants de base sujet-prédicat-objet, elles transmettent un sens riche dans des énoncés relativement simples et compacts, ce qui les rend extrêmement utiles pour modéliser des environnements de connaissances complexes.

La logique du triplet RDF permet ainsi la construction d'une base de données où les entrées (objets) sont décrites par les relations qu'elles possèdent avec d'autres entrées. En contraste avec le système SQL (*Structured Query Language*), l'architecture des bases de données relationnelle – utilisée par la majorité des bibliothèques universitaires – le modèle RDF permet la construction de bases de données pouvant être mobilisées de manière beaucoup plus dynamique par ses utilisateurs. C'est parce que ses ressources sont caractérisées par des liens intelligibles et sensés que la base de données est capable de révéler des instances périphériques aux requêtes d'un utilisateur. Son architecture en graphe reproduit numériquement ce qui est construit par la cartographie, c'est-à-dire la traduction partielle et partielle d'un fragment de complexité par la mise en lien de certaines ressources qui la compose.

Elle n'est ainsi plus uniquement un outil d'archivage mais aussi un instrument d'exploration, de navigation dynamique.

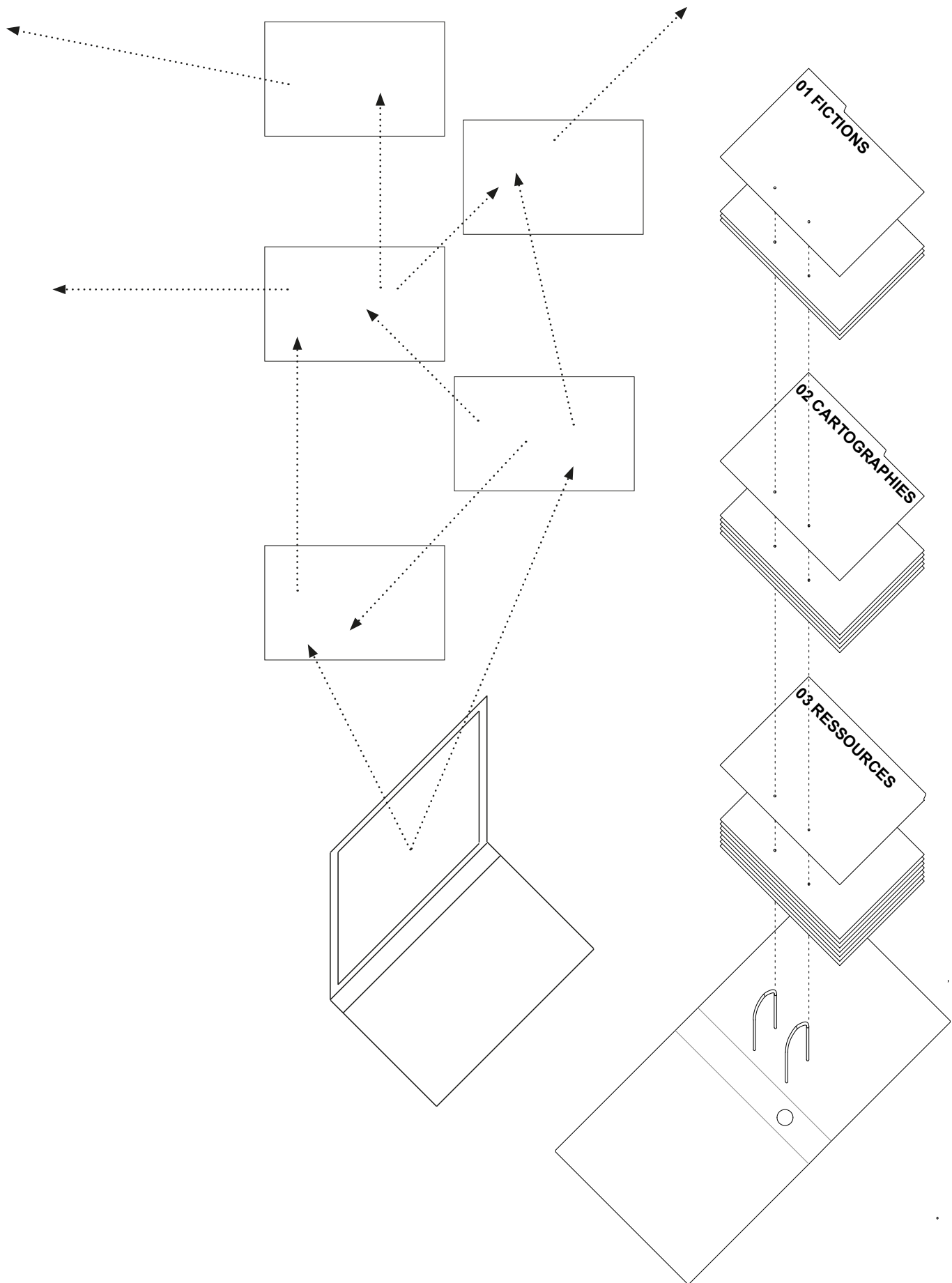
---

**“The philosophical imagination of the rhizome is at work here, and the model that it traces is the hypertext, that is, a semiotic construction in which any sign can introduce a transversal series of assemblages.”**

## coons

Coons est un modèle dynamique d'archivage construit sur le modèle de triplet RDF. En enregistrant non seulement des ressources mais aussi les connexions qui les relient, restitue la notion de sens au sein de bases de données. A la fois outil d'indexation et instrument d'exploration, Coons est née de la volonté de faire de l'archive un agent de sérendipité. Chaque ressources sauvegardées sont de véritables portes d'entrée qui mènent à d'autres ressources qui leurs sont associées. Ainsi, en cherchant un élément en particulier il est possible de découvrir une instance (objet) issue d'un champ d'intérêt voisin, dont on ne soupçonnait pas l'existence ou l'intérêt lors de la recherche.

# expérience hybride



Contrairement au modèle de bibliothèque SQL avec lequel il s'avère impossible de trouver de l'information sans critères précis et préétabli, Coons est un instrument qui invite à la dérive, au long duquel toute la mémoire d'un sujet peut à chaque instant être convoquée.

**« Il semble qu'on puisse donner une réponse à cette folie de l'archivage. Pour cet as [Chris Marker] du montage, toute information, toute image peut virtuellement être associée à telle ou telle autre, pour tel projet encore inaperçu que l'avenir réserve, en vue duquel « toute la mémoire du monde » devrait pouvoir à chaque instant se trouver convoquée. »**

L'utilisation de l'interface que nous imaginons est hybride. Elle repose sur la consultation des documents produits et archivés au sein d'un répertoire physique, mais supportée par l'agilité de la navigation hypertexte propositionnelle de la partie numérique, construite sur le prototype COONS de base de données RDF.

## **mise en praxis**

Intéressée par la transformation de la culture du travail au sein de l'EPFL, une utilisatrice ouvre le répertoire physique et choisit une fiction proposée pour cet axe de transformation.

La lecture de la SF suscite un terrain de transformation possible.

L'utilisatrice se rend alors sur la base de données numérique. Elle tente de retrouver les cartographies liées à la SF illustrées au dos celle-ci et indexées sur la page web de l'objet SF en question. La partie numérique donne à visualiser l'ensemble des liens que cette SF engendre à ce moment.

L'utilisatrice choisit une cartographie à consulter. Ayant pris note de la nomenclature de celle-ci, elle peut ainsi très directement la retrouver dans le répertoire physique par son organisation chronologique.

En parallèle elle navigue dans la base de données numérique vers la page de l'objet cartographie en question dans la base de données numérique. La page de l'objet cartographie lui permet ensuite de visualiser l'ensemble des autres objets reliés à celui-ci :

objets cartographies directement mises en dialogue avec la cartographie consultée  
objets fictions dans lesquels cette cartographie apparaît  
objets ressources apparaissant dans cette cartographie

À la manière des livres-jeux *Choose your own adventure*, aux fictions hypertextuelles, la navigation est volontairement active. À travers les différentes entrées de la base de données, elle offre un cadre propice à une dérive, un nomadisme de pensée proposant un nouveau rapport à la connaissance et à l'information.

« Vivre avec le trouble, selon la formule d'Haraway, pourrait alors être ce que demande une vie dans les ruines de ce qui à été défini comme civilisation. Le trouble est désormais partout, et nous avons beau savoir tout ou à peu près tout sur ce qui a dévasté nos mondes, cela ne définit pas la "solution", car la dévastation et la réparation, ou la régénération ne sont pas symétriques.

[...]

Régénérer n'est jamais une affaire générale, car il s'agit de créer ou de réactiver des rapports de proche en proche, toujours tentaculaires, toujours partiels, toujours à cultiver, c'est à dire à reprendre sous le signe de l'absence de garantie et aussi de la douleur, lorsque la perte est irrémédiable.

La réalité tentaculaire n'a rien d'enchanteur.

La vie n'est peut-être pas vol, elle peut être création de symbiose, composition d'êtres hétérogènes, joie de l'interdépendance, elle n'en est pas moins également capture et parasitisme.

Mais c'est en tant que telle, non comme "seule bonne et toute bonne", qu'elle peut faire motif pour les histoires que nous serons capables de transmettre à celles et ceux à qui nous léguons un avenir précaire, sans garantie, un avenir qui, en tout état de cause, ne sera pas un conte de fées où "tout est bien qui finit bien". Mais un avenir qui n'en pose pas moins la question de ce que demandent des vies "dignes d'être vécues", même dans les ruines.

Ces histoires commencent déjà à proliférer.

[...]

Et c'est bien de voix moyenne qu'il s'agit dans l'énoncé There is no commons without commoning, pas de commun sans faire en commun, sans les pratiques qui attachent les personnes qui en font des commoners. Mais ce faire en commun ne définit pas les communs comme exclusivement humains. À quoi leur faire en commun peut-il éveiller la sensibilité de ceux qui y participent? Avec qui deviendront-ils capables de faire en commun? Qui participera, avec qui il s'agira de composer?

[...]

Les réponses ne peuvent-être que locales, situées, pratiques, et si la question elle-même peut être cultivée, relayée, répercutée, c'est par le peuple de récits qui suscitent la soudure entre le sens commun et l'imagination. »