

Nous sommes les cyborgs de McLuhan. Cette phrase est intéressante. Nous sommes le médium et le message. L'avancement technologique et l'arrivée d'internet au grand public annonçaient déjà un futur connecté. Pourquoi s'arrêter à quelques ordinateurs s'échangeant des bribes d'informations? Les filons du capitalisme sont aussi très lucratifs: les données sur les habitudes, les goûts, les dépendances, les tendances de nos (mal)fonctions humaines sont devenues une source infinie d'information valant son pesant d'or (en giga-octets).

Les objets ne sont maintenant plus conçus comme statiques, mais plutôt potentiellement connectés. Connectés par le temps et l'espace, entre les individus, les besoins, les autres objets. Ces objets vont du simple agenda électronique jusqu'aux grands projets d'urbanisme en passant par l'immobilier, les édifices, les objets de tous les jours. La programmation de ces éléments intelligents en viennent à mouler, à moduler, à transformer les principes mêmes du fonctionnement social. C'est en tenant compte de cet aspect que les concepteurs, les designers, doivent diriger le réseau de demain.

Le design moderne a amené ses acteurs à adapter leur démarche pour un monde plus dynamique et des possibilités plus vastes. L'écran devient aussi de plus en plus superflu, encombrant et distrayant et le design doit tenir compte de ces nouvelles contraintes. Comment garder le côté attrayant de l'objet? Comment s'assurer de sa persistance? Si on fait abstraction de l'écran, de quelle façon l'objet peut communiquer avec l'utilisateur tout en étant pratique, attrayant; tout en maintenant une expérience agréable, et tout en tenant compte de l'aspect visuel de l'objet.

Les arts font face au même type de changement de paradigme. Les outils dont disposent les artistes intéressés aux arts numériques sont de plus en plus nombreux. Des communautés se forment et la pratique se démocratise. Ce changement permet de nouvelles approches telles que l'interactivité entre l'artiste et le spectateur, ou entre la pièce et le spectateur. Ou encore des oeuvres kinésiques utilisant des senseurs et des objets intelligents dont la progression est algorithmique peuvent être basées sur son environnement, son public, son état.

Le niveau de complexité et d'abstraction de cette progression nécessite une approche de conception par prototype, au même titre que les maquettes utilisées par les designers. Les artistes et concepteurs de ce milieu n'ont d'autre choix que d'apprendre de nouveaux langages et à utiliser de nouveaux outils adaptés.