

KUBIKOPEDIA

Qu'attendre des technologies numériques à l'horizon 2015 ? Certains ont d'ores et déjà laissé le numérique aux mains du marketing, abandonnant du même coup son ambition première : favoriser l'accessibilité du plus grand nombre au savoir et aux connaissances du monde. Le projet KUBIKOPEDIA affirme la nécessité d'autres perspectives qui guident l'émergence attendue des technologies de l'everyware - l'informatique ambiante -, dont la réalité augmentée est l'un des principaux avatars.

La réalité augmentée comme point de départ

Les technologies de réalité augmentée, qui greffent à l'environnement physique divers objets virtuels ou informationnels, transforment le monde en écran sur lequel projeter les connaissances du monde. L'espace physique devient ainsi l'intermédiaire de l'accessibilité de tous au savoir, par le truchement du mobile et de la réalité augmentée. Ce paradigme aujourd'hui balbutiant fera partie du quotidien à l'horizon 2015, grâce à l'inévitable démocratisation des smartphones et autres écrans personnels. Il est primordial que ces technologies participent à la révolution de la connaissance qu'elles ont abandonné il y a quelques décennies.

La vision :

KUBIKOPEDIA s'envisage comme une profession de foi. Foi dans les technologies numériques au service d'un Humanisme perdu dans les désillusions du XXe siècle ; foi aussi dans une architecture assumant sa responsabilité structurante dans une société en panne de repères.

KUBIKOPEDIA inaugure le Siècle des Lumières numériques : une vision volontariste du monde de demain, portée par l'héritage humaniste des Lumières qui définit la France contemporaine.

KUBIKOPEDIA est le testimonial de ce Siècle des Lumières numériques, de même que l'Encyclopédie avait été celui du XVIIIe. Ainsi, KUBIKOPEDIA est à la réalité augmentée ce que l'Encyclopédie est à l'imprimerie.

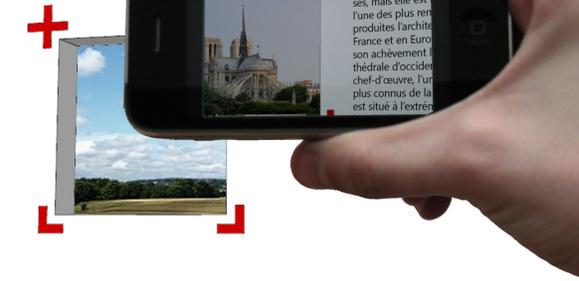
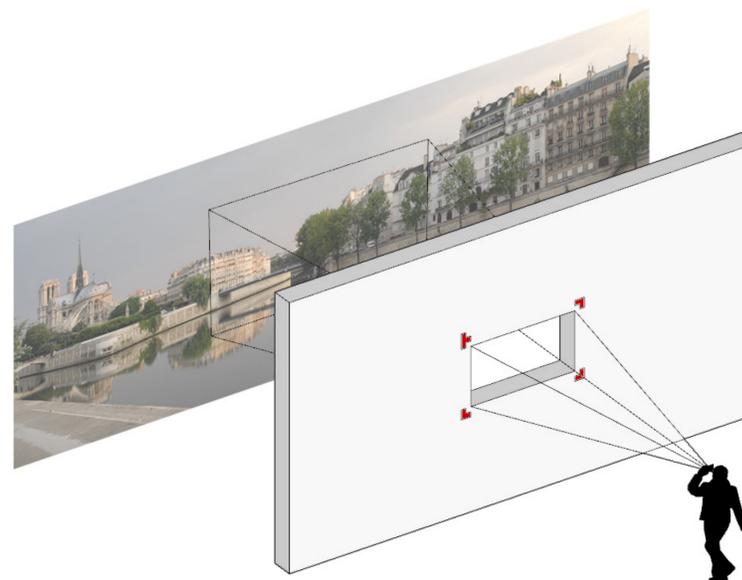


fig. 2 : la surimpression d'informations

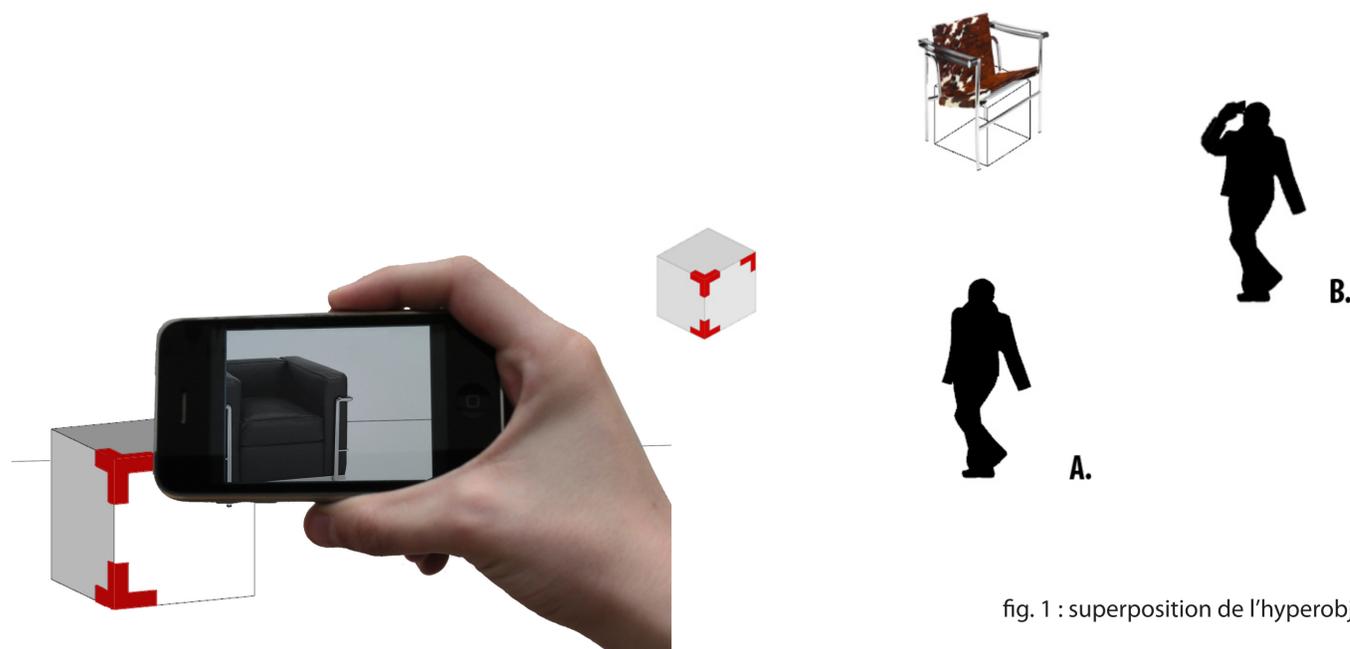
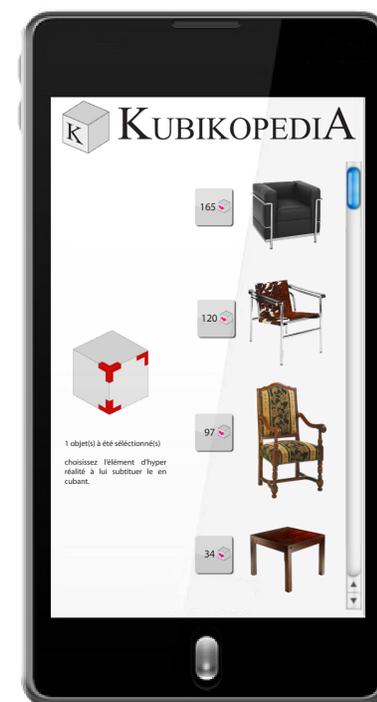


fig. 1 : superposition de l'hyperobjet



L'architecture

Un cube blanc pour seul bâti : le projet prend la forme d'une provocation face aux questionnements de l'architecture moderne. Quel doit-être le rôle de l'architecture dans le paradigme de l'informatique ambiante ? La réponse tient dans l'affirmation d'une certaine responsabilité, qui fait de l'architecture l'intermédiaire indispensable des interactions entre l'individu, le lieu et l'hyperlieu (le lieu communiquant, le terme faisant directement écho à l'hypertexte de l'Internet).

Le cube blanc de KUBIKOPEDIA se propose comme Manifeste en faveur de cette architecture volontariste et forcément décomplexée. Elle fait le constat d'un nouveau paradigme numérique mais, loin de lui tourner le dos, en assume les conséquences et les mutations que cela implique. Il en résulte une abstraction relative. Car l'abstinence du décorum fait écho à la profusion de l'architecture virtuelle dont le cube n'est pas seulement le support, mais aussi le mètre-étalon. Ce faisant, le cube devient l'élément central de l'appropriation du lieu par le visiteur.

Le concept

Sur l'écran du mobile s'animent différents avatars du patrimoine culturel français, transformant un cube ici en fauteuil Louis XVI, là en tableau de Picasso. Chaque surface ou ouverture s'envisage alors comme la page d'une encyclopédie. Le virtuel donne ainsi sens à l'épuration architecturale de KUBIKOPEDIA. La structure du lieu n'est toutefois pas sans conséquences sur les formes virtuelles qui se dessinent, la structure des cubes, leur empilement ou leur localisation indiquant aux visiteurs leur finalité : un élément de mobilier, un oeuvre d'art, etc. Sans déterminisme néanmoins, puisque les visiteurs pourront recomposer à l'envie ces structures internes pour faire, qui sait, d'un urinoir lambda un oeuvre d'art majeure en la positionnant sur un socle dédié. Ce faisant, l'encyclopédie définie par l'architecture de KUBIKOPEDIA devient collaborative. Le savoir se veut ludique, évolutif.

KUBIKOPEDIA ou l'espace virtuel-réel

La dichotomie du réel et du virtuel a-t-elle encore un sens dans le paradigme numérique ? Nombreux sont ceux qui n'envisagent l'espace virtuel que comme une simple surcouche d'informations complétant l'espace physique du réel. Insuffisant : rien n'est dit des hybridations croissantes qui feront la ville communicante de 2015. Le dédoublement du réel ne fait pas son augmentation, comme cela est envisagé dans la réalité augmentée de 2010. Il s'agit alors de reconsidérer l'intégration du virtuel dans le réel. KUBIKOPEDIA donne corps à cette lecture volontariste de l'environnement numérique ubiquitaire. La morphologie n'existe que par et pour l'espace virtualisé. L'architecture assume, par son abstraction, son rôle dans la configuration évolutive et humaniste de l'espace.

KUBIKOPEDIA ou l'échantillon d'un espace public

L'espace du cube offre aux visiteurs la possibilité de gouverner la morphologie de l'espace perçu. Ce faisant, KUBIKOPEDIA redonne au cyberspace son sens étymologique originel - du grec KUBERNAN, gouverner. KUBIKOPEDIA interroge ainsi l'espace comme lieu de la coexistence et de la gouvernance. Le cube devient le laboratoire d'une certaine vision française de l'espace inter-actif : espace inter-relationnel, miroir de la mixité sociale et du brassage culturelle ; espace pro-actif, reflet de l'intégration des citoyens dans la destinée d'un lieu.

