

Quelques analogies du vocabulaire informatique dans l'architecture

références et influences

Problématique

Est-ce que l'utilisation d'un vocabulaire informatique dans les références et influences d'un projet d'architecture se limite seulement à une transposition à caractère esthétique ?

Cadre théorique

- Trois niveaux de transposition seront pris en considération à l'image de l'architecture biomimétique : la ressemblance, le fonctionnement, l'interface (hypothèse en référence à l'écosystème) par : la métaphore, le déplacement, la traduction, une analogie explicite ou implicite, un moteur, un générateur, un processus, une interversion, une anagramme, une extrapolation ... Ex : « la ressemblance par la métaphore » ; « le fonctionnement par la traduction »
- Il existe un vocabulaire informatique référencé qui serait la clef de l'exploration de chaque notion en rapport aux projets. cf. : Gausa Manuel (1999). *Metapolis, Dictionary of advanced architecture* M. GausaII constitue. Edition Actar_non étudié ; Commission générale de terminologie et de néologie (2009) *Vocabulaire des techniques de l'information et de la communication (TIC) - Enrichissement de la langue française*. Édition Journal officiel

Corpus

Trois mots de vocabulaire numérique seront explorés : pixel, plug-in, RWD

Chaque mot produira un commentaire sur :

- ses significations : en fonction des domaines, son sens « populaire », son/ses importances dans la culture numérique
- ses utilisations : comment est-il employé et quel sens a son/ses utilisations ? A-t-il une/des connotation(s) particulière(s) ?
- ses temporalités : quand est-il apparu, son étymologie et sémantique, est-il encore utilisé / est-il saturé ? A-t-il été un effet de mode ? A-t-il encore le/les même(s) sens ?
- ses acteurs : théorie & critique, pourquoi ce mot a-t-il été utilisé ?

cf. : Manovich Lev (2001) *Le langage des nouveaux médias*. Traduit de l'anglais en 2010 par Crevier Richard. Édition Les presses du réel_non étudié
cf. : Maeda John (2000). *Maeda @ média - Journal d'un explorateur du numérique*. Edition Thames & Hudson. Traduit de l'anglais par Sabine Jean

Pour chaque mot, trois projets sont rattachés : un projet d'architecture dans lequel la notion est revendiquée par son auteur et un où elle ne l'est pas, ainsi qu'un projet artistique.

En comparant les mots et leurs analogies dans le projet, l'objectif sera de définir à quel niveau le mot comme référence (cf. cadre théorique) a influé sur le projet et sa conception.

Calendrier prévisionnel :

Rendus

10 mars : fiche synthèse

24 mars : Résumé

21 avril : Fiches de lecture : Manovich Lev (2001) *Le langage des nouveaux médias*. Traduit de l'anglais en 2010 par Crevier Richard. Édition les presses du réel_non étudié ; ...

5 mai : plan

6 juin : mémoire étape

Avancement

14 mars : *Le langage des nouveaux médias*. (fiche) / Mot pixel, définitions

21 mars : *Le langage des nouveaux médias*. (fiche) / Mot pixel, définitions et références

28 mars : *Le langage des nouveaux médias*. (fiche) / Récit de projet sur le mot pixel

4 avril : Livre à définir (fiche)/ Récit de projet sur le mot pixel

11 avril : Livre à définir (fiche)/ Comparaison mot pixel et ses analogies dans les projets

18 avril : Livre à définir (fiche)/ Comparaison mot pixel et ses analogies dans les projets

25 avril : Mot Plug-in, définitions

2 mai : Mot Plug-in, définitions

9 mai : Récit de projet sur le mot Plug-in

16 mai : Récit de projet sur le mot Plug-in

23 mai : Comparaison mot Plug-in et ses analogies dans les projets

30 mai : Comparaison mot Plug-in et ses analogies dans les projets