

LE TEMPO DES POSSIBLES (espaces de la fiction programmatique)

Grégory Chatonsky

" La première scène se déroule très vite. On sent qu'elle a déjà été répétée plusieurs fois: chacun connaît son rôle par cœur. Les mots, les gestes se succèdent à présent d'une manière souple, continue, s'enchaînent sans à-coup les uns autres autres, comme les éléments nécessaires d'une machinerie bien huillée.

Puis il y a un blanc, un espace vide, un temps mort de longueur indéterminée pendant lequel il ne se passe rien pas même l'attente de ce qui viendrait ensuite.

Et brusquement l'action reprend, sans prévenir, et c'est de nouveau la même scène qui se déroule, une fois de plus... "

(Alain Robbe-Grillet, *Projet pour une révolution à New York*)

À chaque conférence je bute devant la même insatisfaction à présenter mon travail à un auditoire. Passer de la manipulation intime, le *one2one* du domicile, qui est l'espace pour lequel et dans lequel mon travail a été produit (le *home studio*) à celui de sa représentation spectaculaire devant une communauté d'individus, donne souvent des résultats désastreux. C'est peut-être la preuve qu'inachevées, lacunaires, échouées mes fictions ont aujourd'hui bel et bien un lieu et qu'il n'est pas celui où nous sommes. J'ai donc pris la décision de ne pas montrer mes travaux ici, mais de m'y référer comme à des *bookmarks*. Ils existent ailleurs, dans le flux du réseau et chacun pourra aisément les trouver à défaut d'autre chose sur le site incident.net. Ce que je dirais sera donc prononcé en leur absence et par leur absence.

Il sera question de fictions sur Internet et, puisque c'est mon activité principale depuis plusieurs mois¹, d'écriture, de scénarisation, mais je préférerais parler de tempo² au sens d'une "notation d'un mouvement qui n'est pas défini d'une manière absolue" parce que parfois la narration fait corps avec la programmation informatique. Beaucoup ce sont déjà confrontés à cette problématique de la fiction dite "interactive". Des labyrinthes de David Blair en passant par les

¹ Dans le cadre du programme de la Villa Médicis hors-les-murs, les Inclassables de l'AFAA à Montréal, Canada.

² Nous tenons à témoigner de notre dette à l'égard du livre de Patrice Loraux, *Le tempo de la pensée (Le Seuil)* qui nous a très largement inspiré la notion de tempo appliquée à une théorie de l'im/possible dans la production artistique.

jeux de Brenda Laurel et les dialogues de Luc Courchesnes, les pastiches policiers de Jean-Pierre Balpe et les bases de données séquentielles de Lev Manovich, chacun a tenté à sa manière de questionner cette forme qui s'adresse à la communauté, à vous donc, à votre absence. Il y a dans la fiction programmatique³ quelque chose qui relève du fantasme, ultime forme de l'interactivité, spectacle total et populaire qui rejouerait sur la scène informatique ce que le cinéma avait rêvé de faire à ses débuts.

Rappelons brièvement les termes historiques du débat : la narration est fondée sur le modèle défini par Aristote dans la *Poétique*. Son objectif consistait à répliquer à Platon qui estimait que le processus poétique était fondamentalement incohérent et défiait toute explication rationnelle et donc ontologique⁴. Selon Aristote il est possible de décrire ce processus selon des termes logiques. Le modèle aristotélicien est basé sur un schéma temporel qui part de possibles pour les réduire en une nécessité en passant par des probables. En effet chez Aristote le nombre de nouvelles possibilités introduites chute avec la progression de la pièce. Plus on avance, moins il y a de possibles. À la fin toutes les lignes de probabilités en compétition sont éliminées sauf une. Quand cette probabilité devient une nécessité, c'est le dénouement. Ainsi la narration passe d'une situation floue où le conflit peut être résolu de plusieurs façons vers une résolution qui semble être la seule possible, réconciliant ainsi le spectateur avec ce à quoi il assiste.

La réflexivité fictionnelle est de part en part temporelle. C'est pour cette raison qu'en lisant un livre, en voyant un film, on se dit: "J'y étais!" et à cet instant même on y est plus, la preuve de la coprésence étant à jamais différée. Mon existence indéterminée ne peut être déterminée que dans le temps, comme l'existence d'un sujet passif ou réceptif apparaissant dans le temps. La spontanéité dont j'ai conscience dans le "J'y étais" ne peut être comprise que comme l'affection d'un moi passif qui sent que sa propre pensée, sa propre perception ce par quoi il dit "Je" s'exerce en lui et sur lui, non par lui. C'est le paradoxe du sens intime⁵, celui-là même qui est en jeu dans la fiction et que nous suivrons tel un fil d'Ariane.

Or il faut bien l'avouer les objets numériques auxquels nous avons affaire aujourd'hui sont difficilement descriptibles par le temps. Nos supports de mémoire ne sont plus des objets temporels: combien de temps dure un site Internet ou un DVD? Il serait hasardeux de répondre à cette question si ce n'est à quantifier la singularité irréductible de chaque navigation. Nous

³ Nous préférons utiliser la notion de fiction programmatique plutôt que de fiction interactive, l'interactivité n'étant qu'un genre possible de la programmation. De surcroît la manière dont nous abordons cette question associe l'interactivité, l'interactif et la génération.

⁴ La distinction entre art de la copie et de l'illusion dans *La République* et *Le Sophiste*.

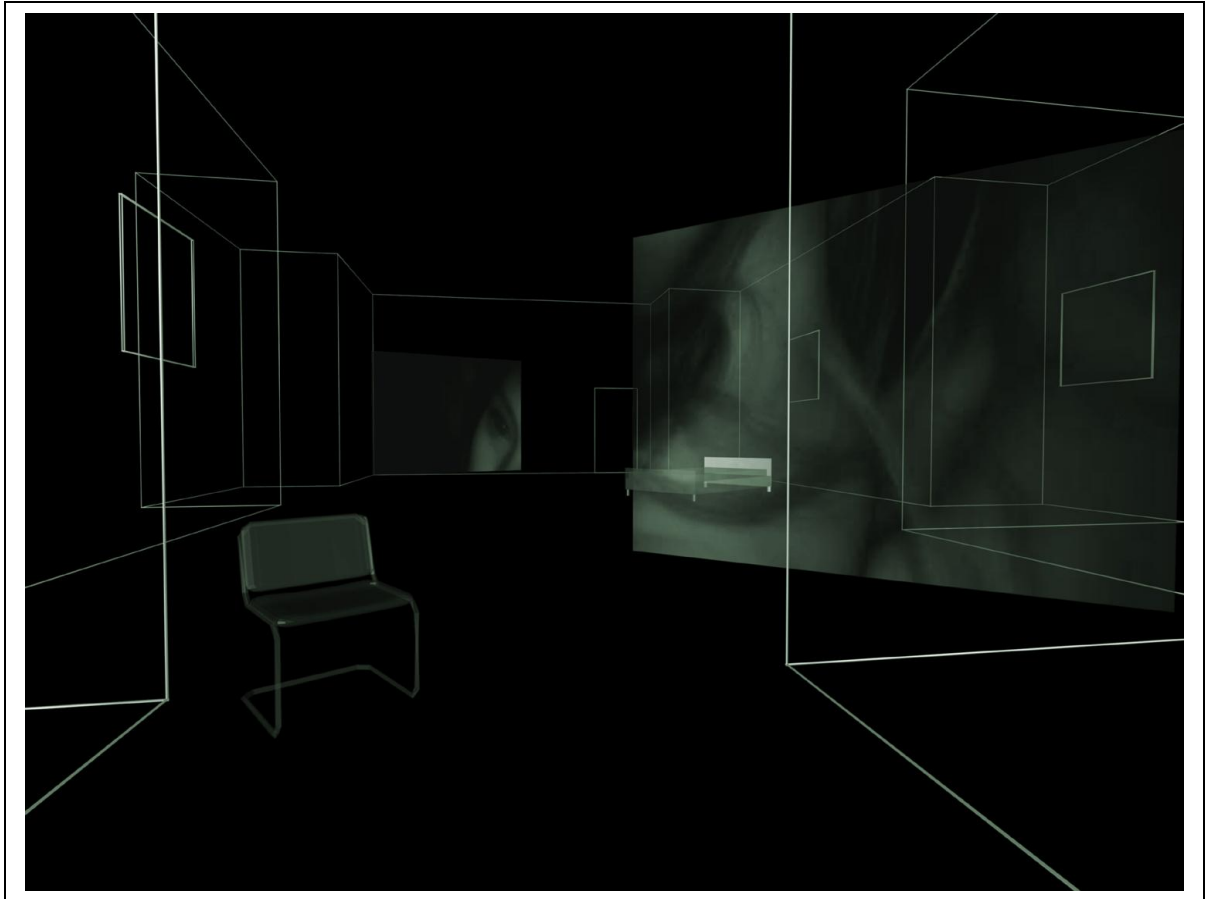
⁵ G. Deleuze, *Différence et Répétition*, p.116, Puf

pouvons par contre plus aisément décrire ses niveaux, sa navigation, sa cartographie et sa topologie, bref sa configuration spatiale. En d'autres termes l'espace relève du champ du destinataire tandis que la temporalité relève de la responsabilité du destinataire. Lorsque nous tentons de penser la temporalité d'un support de mémoire numérique, nous le visualisons encore comme un espace à parcourir, à découvrir, jouant les écarts du jardin aux sentiers qui bifurquent⁶. Il y a parallèlement une obsession du temps qui musèle les usages esthétiques du réseau, car il faut gagner du temps à tout prix, surfer à toute vitesse, cliquer aussi vite que son ombre pour que les informations aillent à la vitesse du cerveau, bref incorporer du temps là où il est encore question d'espace. Tout se passe comme si après l'apogée temporelle du cinéma au siècle dernier, l'espace si rarement pensé dans sa singularité par la tradition occidentale⁷, s'était autonomisé. On peut penser que la Grèce antique avait structuré l'espace (comme démarcation entre la cité et les barbares, entre l'humain et le divin) en le temporalisant. Le problème de la cité était de produire un temps commun et partagé. Ceci permet de comprendre pourquoi jusqu'à Heidegger, pour lequel la question de la spatialité du Dasein n'est jamais que sa temporalité⁸, nous ne concevons l'espace que comme distance à parcourir entre un point A et un point B, c'est-à-dire en le temporalisant encore une fois. Il faut d'ailleurs remarquer que ce n'est que tardivement que l'espace est devenu une catégorie importante avec les travaux de Michel Foucault, Henri Lefebvre, Frederic Jameson et David Harvey ou Edward Soja.

⁶ Borges, Fictions, Gallimard

⁷ voir le débat entre Descartes et Spinoza sur la substance pensante et la substance étendue et les inventions spatiales entre 1840 et 1870.

⁸ M. Heidegger, Etre et temps, p77, Gallimard



Revenances, avec R. Drouhin, 2000

Les catégories a priori de l'espace et du temps, ainsi que les conditions de rétention et de mémorisation sont donc en crise⁹. Nous appréhendons des phénomènes par des catégories périmées parce que l'image (numérique) et son processus de production peuvent changer le schème lui-même¹⁰. Ils sont coémergents.

Passer d'un régime temporel à un régime spatial de la narration est la difficulté, pour ne pas dire l'impossibilité, autour de laquelle des artistes tels que Jeffrey Shaw, Luc Courchesnes, Maurice Benayoun, Jean-Louis Boissier, Michael Naimark, George Legrady, Bill Seaman et d'autres encore, semblent converger. Et si la production de l'image change nos catégories de perception, c'est aussi parce que sans doute pour la première fois dans l'histoire des supports de mémoire, la machine de production (l'ordinateur) est aussi celle de diffusion et de lecture, changeant radicalement la relation entre processus et perception. Pour recevoir une œuvre interactive je dois

⁹ B. Stiegler, *La Technique et le temps* t. 1, 2, 3, Gallée

¹⁰ Afin de prendre toute la mesure de cette crise il serait nécessaire, ce qui n'est pas notre enjeu ici, de questionner les nouvelles conditions technologiques de l'imagination transcendante et tout particulièrement la notion kantienne de diagramme. Bernard Stiegler dans le t.3 de *La technique et le temps* a commencé cette analyse cruciale.

disposer du même matériel que celui qui a servi à produire l'œuvre. Production et lecture sont devenues également des phénomènes coémergents.

Jusqu'à présent, les fictions programmatiques n'ont pas trouvé leur rythme parce qu'ils leur manquent peut-être un tempo qui est le nom que je donne au processus complet d'écriture comprenant la narration et la programmation. Soit elles sont discontinues (arborescence, les choix ne s'effectuent qu'à certains embranchements, "livre dont vous êtes le héros") soit continues (génération à laquelle on reste extérieur ou qui ne peut se servir que du stratagème du dialogue¹¹) soit excessivement formelles (esthétique informationnelle, mise en abîme de la boucle, etc.). La question pourrait s'envisager de cette manière: de quelle façon produire le sens intime sans avoir recours au temps? Je proposerais ici cinq pistes exploratoires dont l'objet est de permettre un débat plutôt qu'offrir des recettes prêtes à l'emploi : l'écriture intercompatible, la base de données et l'espace narratif, le flux comme déjà-là, la double traductabilité.

L'intercompatibilité des *samples*:

Il ne faut aucun lien de causalité, faute de quoi la narration deviendrait inexorablement temporelle. Nous nommons cette acausalité, l'intercompatibilité des fragments (ou *samples*), chacun d'entre eux doit pouvoir indifféremment s'agencer avec n'importe quel autre comme avec un coup de dés¹². Chaque élément influe sur l'autre sans que cette influence soit à son tour quantifiable, les relations ne font retour sur elles qu'après-coup, et interdisent donc les fantasmes de type laplacien où l'artiste transformé en divinité pourrait anticiper tous les états du monde qu'il imagine parce qu'ils en connaîtraient toutes les lois¹³. La question n'est pas "quand?" mais "où?". Il est important de remarquer que cette intercompatibilité est toute différente d'une fonction aléatoire, elle a plutôt pour conséquence une tonalité (*Stimmung*) car les fragments sont écrits à la mesure de leur devenir-fragmentation. Ces fragments sont des possibles et doivent le rester parce qu'ils ne sont pas le produit de la fragmentation d'un récit préalable, mais des singularités insulaires.

Ceci a pour conséquence, la dislocation de la psychologie, de la motivation et de l'identification cartharsisique¹⁴. Ainsi, la méthodologie développée par le Nouveau Roman est particulièrement

¹¹ Les dialogues avec un BOT de type Alice dans <http://www.center-of-the-world.com/>

¹² Stéphane Mallarmé, Un coup de des jamais n'abolira le hasard, Gallimard, 1993

¹³ A. Kojève, L'idée du déterminisme dans la physique, Le livre de poche, 1990

¹⁴ Nous ne voulons pas nier la possibilité d'une telle identification mais seulement indiquer qu'elle ne saurait plus être anticipée ni provoquée par le destinataire. La catharsis relève de la temporalité du destinataire.

adaptée à cette problématique. Est-ce un hasard si les romans de Robbe-Grillet sont essentiellement spatiaux et que *l'Année dernière à Marienbad* met en place des relations très singulières entre l'espace et le temps? Sampling;¹⁵ est une série constituée de 5 expérimentations en ligne autour des questions de la génération, de la traduction et du Nouveau Roman. Dans la première étape, pour tester l'indifférence causale de l'écriture d'Alain Robbe-Grillet j'ai effectué une numérisation d'un livre, *Topologie d'une cité fantôme*, et j'ai lancé les dès, phrase après phrase: le résultat est dans la plupart des cas cohérent dans la mesure où la tonalité de l'écriture défie la causalité. En ce sens toute tentative d'adaptation de récits classiques au format programmatique, sans traduction structurelle ou sans que la fiction d'origine ne comporte en elle les germes de sa programmation, nous semblent voués à l'échec. On peut se souvenir les contradictions de Brenda Laurel dans son ouvrage *Computers as Theater* qui tentait de programmer un moteur narratif à partir du modèle temporel d'Aristote.



Netsleeping (a screensaver), 2002-?

¹⁵ <http://incident.net/works/sampling/>

Un autre concept permet d'entendre cette compatibilité c'est la lagune. On sait en effet que l'information manquante, l'ellipse, le raccourci sont indispensables à l'imaginaire de l'interacteur. Cette lagune est l'espace qu'on lui laisse, un lieu qui ne sera pas d'avance maîtrisé, qui restera ouvert à l'incertitude de sa temporalité. La lagune ne se conçoit pas comme une lacune, comme un manque où le vide est un creux à combler, mais comme une insularité de possibles. En effet la lagune répond à la structure transcendantale de la relation destinataire/destinateur. Le premier inscrit des lagunes spatiales dans la structure même de son œuvre pour possibiliser (ne pas anticiper) les lagunes temporelles qui relèvent du champ de l'internaute. Ce passage entre l'espace de l'auteur et le temps de l'interacteur n'est pas un passage du virtuel à l'actuel, mais une ouverture persistante des possibles. La lagune est le nom donné à la disjointure entre l'espace et le temps dans la fiction programmatique, condition de sa production comme de son esthétique. Chaque fragment possibilise des fragments non encore imaginés: "Je voudrais que mon imaginé soi une occasion pour le non-imaginé-par-moi de pouvoir être-là"¹⁶. Cette approche du fragment comme à-venir de l'interacteur est une constante dans mon travail depuis Incident of the Last Century 1999 Sampling Sarajevo. Il faut d'ailleurs remarquer que l'intercompatibilité a été appliquée d'une façon privilégiée aux voix¹⁷, c'est-à-dire justement au média qui se répand physiquement dans l'espace de l'interacteur. Elle mène également à une tonalité de l'indifférence à la lisière de la sensibilité. Jonathan Crary¹⁸ montre comment l'invention au XIXème siècle de différentes pratiques perceptives telles que la physiologie, le noctambulisme provoqué, les machines de vision, bref tous ces mécanismes qui structurent l'attention ne vont pas sans une suspension de la perception. L'attention qu'on exige de l'interacteur, absorbé, en tension, qui attend et qui se fixe, sujet attentif et immobile est aussi une suspension où il y a de l'interruption, un accident, peut-être une négation de la perception elle-même qui possibilise et redouble technologiquement le paradoxe du sens intime.

L'espace des données:

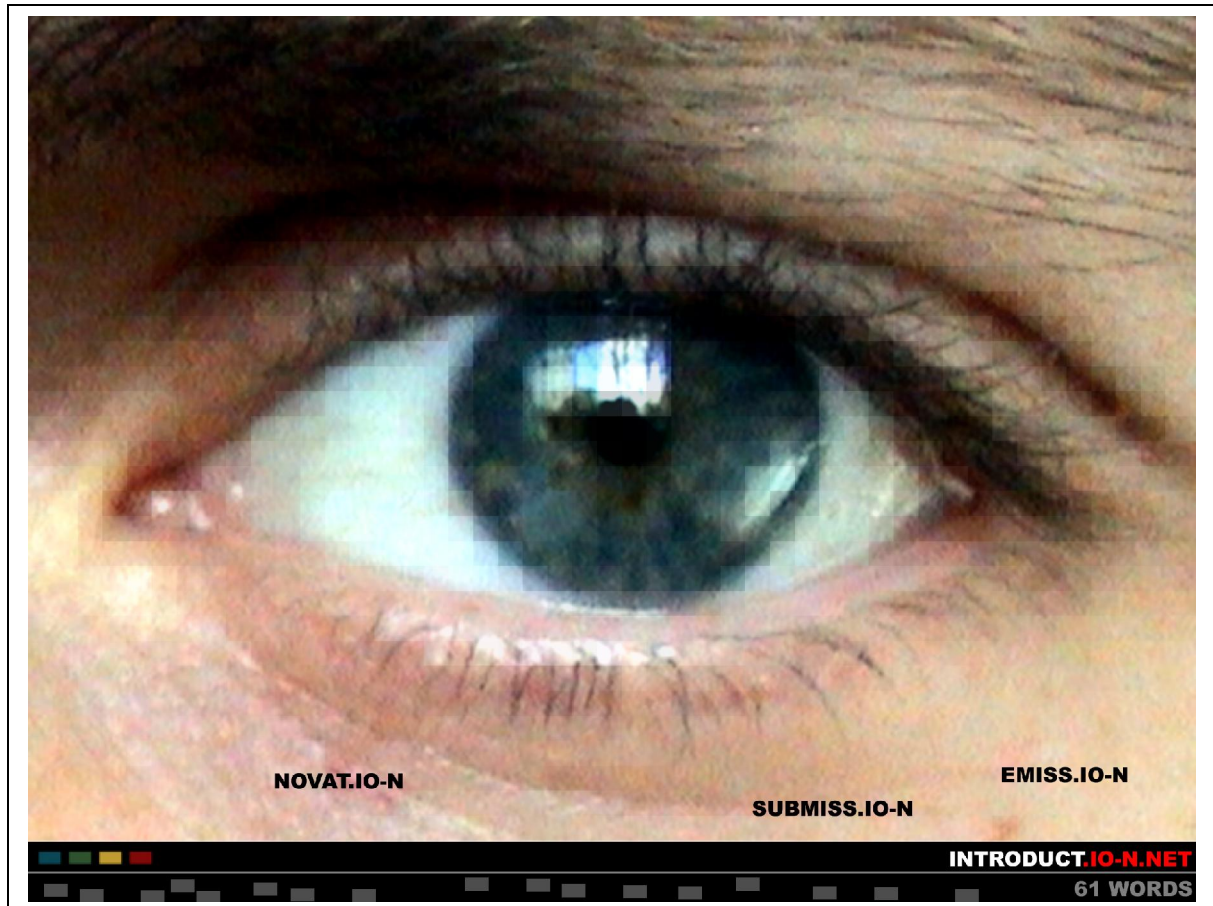
Depuis .io-n.net, projet sur les noms de domaine dans lequel nommer l'espace c'est le créer, j'entre ces fragments dans une base de données MYSQL. Lorsqu'on achète un nom de domaine tout ce qui le précède séparé par un point vous appartient, ce sont des sous-domaines. On connaît bien cette folie de la nomination sur Internet, une partie du site de ventes aux enchères Ebay étant spécifiquement dédiée à la vente des noms de domaine, des personnes passant des journées

¹⁶ Jean-François Lyotard, L'inhumain, p. 145, Galilée

¹⁷ <http://www.sous-terre.net/soundtrack.html>

¹⁸ Jonathan Crary, Suspension of Perception, Mit press, 1999

entières à acheter des milliers de noms dans l'espoir de les revendre, comme si un tel achat permettait de s'emparer symboliquement d'une partie du territoire du cyberspace. On voit bien comment avec l'informatique structures spatiales et structures langagières entrent dans des relations complexes.



.IO-N.NET, 2000-?

En achetant io-n, qui signifie un atome qui a perdu ou gagné un électron et la racine indo-européenne pou agir, plus de 1500 mots m'appartiennent comme interact.io-n, générat.io-n, animat.io-n, introduct.io-n, explicat.io-n, répercuss.io-n, dislocat.io-n, indexat.io-n, abrégat.io-n, mondialisat.io-n, définit.io-n, conjurat.io-n, frustrat.io-n, posit.io-n, discrét.io-n, populat.io-n, etc. Tous les mots en français terminant par ion sont entrés dans une base de données hébergée par le CICV et lorsque je réalise un projet, qui est souvent comme une esquisse ou un brouillon, une note en devenir, je sélectionne dans cette base le mot qui convient et le sous-domaine est alors automatiquement créé. Une base de données représente le monde comme une liste d'éléments alors que la narration crée un parcours de cause à effet entre ces éléments. Base de

données et narration, encyclopédie et roman sont des ennemis naturels, comme l'explique Lev Manovich¹⁹, dont nous nous inspirons ici tout en marquant de profondes différences.

Comment les nouvelles capacités d'emmagasiner de large quantité d'informations, de les classer, de les indexer, de les lier, de chercher et d'immédiatement les afficher, peuvent produire de nouvelles narrations ? La seule façon d'allier base de données et narration c'est de spatialiser la base de données²⁰. Par exemple, la non-correspondance entre l'écran et l'image (principe du multi-fenêtrage) ne relève pas d'une limitation technique, mais d'une structure. Plus encore la mosaïque dans la mosaïque de Reynald Drouhin²¹ est une œuvre emblématique de l'image en réseau, car cette spatialisation est redoublée et dans le même mouvement dédoublée, l'image et dans l'image sans que la somme et les parties ne se correspondent jamais. Si le cinéma a une logique du remplacement (une image chasse l'autre 24 fois par seconde), l'ordinateur additionne et fait coexister. Le temps est spatialisé plutôt que l'inverse, distribué à la surface de l'écran.

Mais on risque fort alors de tomber dans l'excès d'une spatialisation du temps et non plus d'une temporalisation de l'espace. Il faut revenir à la question: quelle est l'esthétique du temps sur Internet? Il s'agit de la perte de temps, car le destinataire ne peut anticiper de ce que le destinataire gagnera à venir sur ces sites. L'internaute n'a rien à gagner temporellement (comme visée anticipable), son gain est spatial car c'est à partir de la venue sur le site que la possibilité de l'événement s'ouvre. S'il peut ouvrir des espaces, il perd son temps. Cette perte suppose un contrat éthique²², un lâcher-prise ou une passibilité comme dirait Jean-François Lyotard. Le fait que le monde technologique ne soit plus essentiellement celui de la *ratio* mais un espace où il devient possible de perdre du temps, c'est-à-dire de jouer de notre finitude, d'excéder ou d'indéterminer une part quantifiable, est un renversement majeur par rapport au monde industriel. Dans *Ce que peut un corps*²³ une scène de *Shall We Dance* (1937) où Fred Astaire se bat contre une machine à vapeur en dansant, est découpé en un fragment, chacun de ces 97 samples correspond à la touche d'un clavier qui s'affiche dans un triptyque. Le simple fait de cette découpe transforme radicalement la tonalité de la scène qui de joyeuse et élégante, devient indifférente car la causalité a été externalisée. Elle n'est plus dans le temps de la projection écranique, mais dans l'injonction spatiale de l'interactivité.

¹⁹ <http://www.manovich.net>

²⁰ Utilisation des coordonnées GPS dans <http://dislocat.io-n.net>.

²¹ <http://desfrags.cicv.fr>

²² Serge Daney, La leçon a été profitable, monsieur, Pol

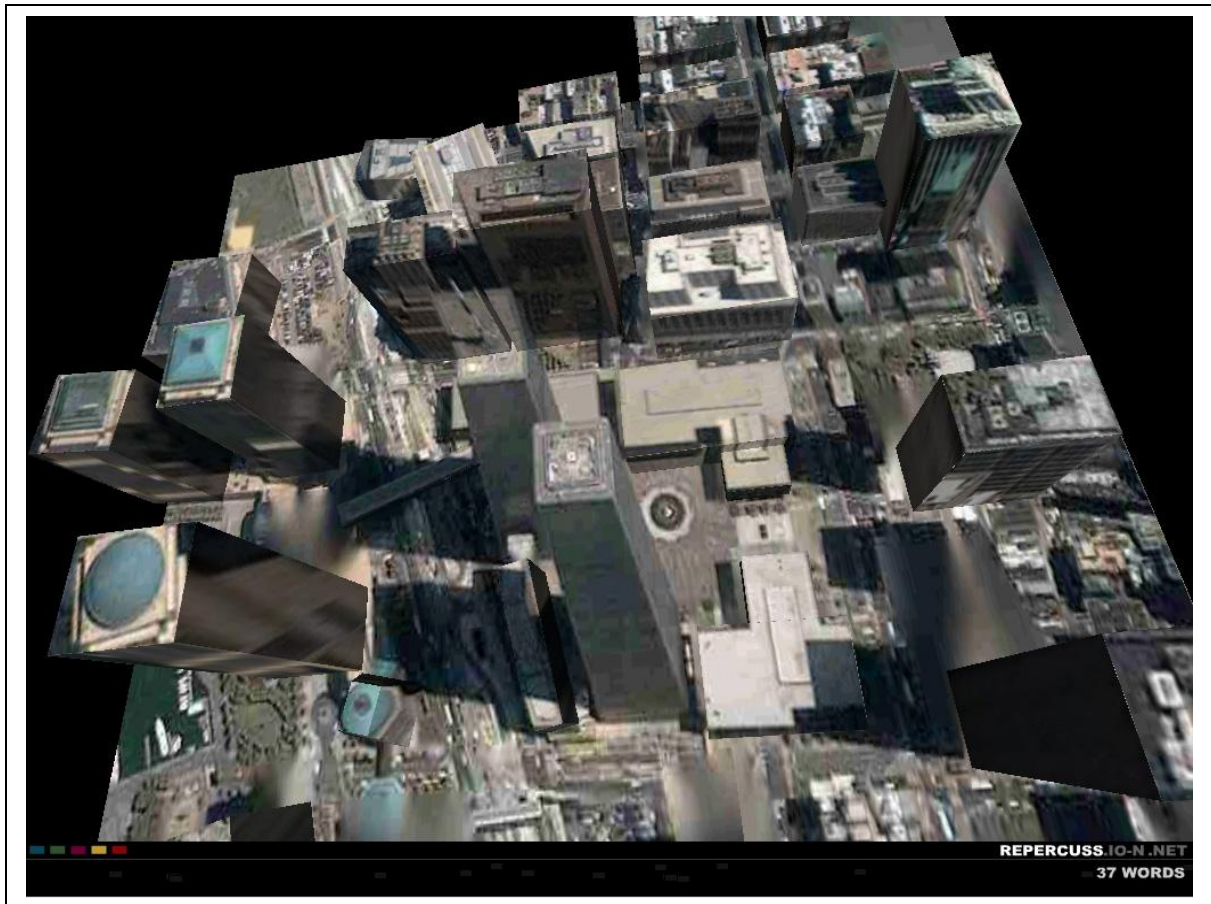
²³ http://incident.net/works/possibles_bodies/



Ce que peut un corps / Possibles Bodies, 2002

Habituellement la base de données des choix à partir de laquelle une narration est construite (le paradigme) est implicite tandis que la narration actuelle (syntagme) est explicite. Avec le numérique cette relation est inversée. Le paradigme (base de données) a une existence matérielle, tandis que la narration est dématérialisée. Il y a également une opposition entre la description et la narration. Étrangement cette opposition est mise en cause dans des œuvres, comme celles de Tarkovski, où la spatialité est centrale. La narration est action, elle est devenue une exploration spatiale²⁴. Raconter c'est se déplacer dans un monde comme dans les jeux vidéo qui sont vous l'aurez compris le modèle de la fiction programmatique.

²⁴ Il y aurait là à penser la rupture entre la position classique du sujet allant jusqu'au panorama et la position du joueur dont l'égo-centrisme est déplacé, c'est le monde qui se déplace autour de lui non l'inverse.



Last image of space, 2002

Nous comprenons que l'espace constitue une façon de naviguer dans une base de données. Ceci n'est pas nouveau, l'architecture et les jardins de mémoire²⁵, la topologie et la géométrie ont aussi organisé le symbolique, sauf qu'avec les nouveaux médias et pour la première fois l'espace est devenu un média, à côté du son, de l'image, des vidéos ou des textes. Ceci permet tous les jeux de décalage, de dissemblance, de traduction et de translation.²⁶ "Nous sommes à l'époque de la simultanéité: nous sommes à l'époque de la juxtaposition, l'époque où le proche et le lointain disparaissent (...) notre expérience du monde est moins une vie qui se développe au cours du temps qu'un réseau qui connecte des points"²⁷

Le flux comme déjà-là:

²⁵ Se reporter au travail mené par C. Beaugrand à l'école d'architecture de Normandie.
<http://www.rouen.archi.fr/theatredememoire/>

²⁶ http://incident.net/works/last_image_of_space/

²⁷ Michel Foucault, Dits et écrits, vol.1

Il n'est pas nécessaire de revenir sur la distinction entre les narrations *offline* et *online*. D'une part, Internet impose une équivalence standardisée entre machine de production, de diffusion et de lecture. D'autre part, le réseau n'est pas un moyen neutre de transporter de l'information, mais un environnement à part entière. L'internaute passe d'un site à un autre, de ce fait un site n'est jamais seul, ils sont en meute. Une fiction *online* s'inscrit dans un milieu que je nomme le flux et qui comprend un à-venir et un déjà-là²⁸. L'à-venir du flux concerne tous les phénomènes d'un échange d'informations sur Internet (mémoire vive et morte, processeur, êtres humains, temps, géographie, bande passante, etc.). Le déjà-là ce sont les informations stockées sur des machines connectées. En effet, le Web est une collection d'éléments ajoutés au cours du temps. Générer, organiser, manipuler et distribuer les données est-ce raconter? L'information n'est pas seulement une fonctionnalité instrumentale (un *utili*) c'est aussi une nouvelle catégorie de la culture.

Ainsi pour l'à-venir du flux, Posit.io-n.net produit un espace 3D en VRML à partir des I.P. de chaque visiteur qui sont traduites en coordonnées spatiales (X, Y, Z), de ce fait l'espace est le produit de la navigation elle-même. Sans visitation l'espace est vide. Plus il y a eu de visites, plus le nombre de données pour décrire cet espace s'accroît. La relation du plein et du vide qui structure en Occident l'espace comme conquête est mise en cause.

Pour le déjà-là, À l'image du texte²⁹ est un générateur de texte dont certains mots sont envoyés en requête au moteur de recherches d'images Google. Ainsi, la narration textuelle est traduite automatiquement en narration visuelle retournant contre elle-même la domination de l'alpha-numérique sur le régime iconographique. Celles-ci sont-elles la traduction exacte des mots? Existe-t-il un passage narratif entre le texte généré et ces images qui proviennent du flux cybernétique? Quelle histoire est racontée par cette traduction automatique et anormale? Le problème n'est pas de créer une nouvelle image, mais de trouver une image déjà existante.

²⁸Avec Duchamp l'espace de la Mariée est organisé selon le "pas encore" et celui d'Étant donné selon le "déjà plus".

²⁹http://incident.net/works/in_the_image_of_the_text/



A l'image du texte, 2002

Le flux relève d'une esthétique de l'incident³⁰ et de l'imprévisible, car une fiction s'ouvrant au monde du flux n'est pas anticipable. Il ne s'agit plus seulement de modifier un signal déjà existant (le déjà-là) mais de modifier les conditions de lecture par ce qui est à lire, là encore le temps par l'espace.

La double traductabilité

L'avènement du numérique est celui d'une traductabilité généralisée. L'ensemble des données est mémorisé sous une forme binaire et de ce fait une image peut devenir un son, un texte une vidéo, etc. L'algorithmique qui permet de traduire, littéralement ou avec un déplacement, les données d'un média à un autre constitue une façon de la narration. Ce principe est utilisé jusqu'à son terme absurde dans *My last tape*³¹. Un livre de Samuel Beckett est numérisé, il devient un fichier .TXT qui est renommé en fichier .PRG, fichier qui est lu par un logiciel qui produit un son sous

³⁰ <http://incident.net/users/gregory/docz.php?id=34>

³¹ http://incident.net/works/my_last_tape/

la forme de fichier .WAV qui a son tour est enregistré sur une bande magnétique et lue par un ordinateur Commodore 64.

Mais cette traductibilité, avec toutes les questions classiques ayant trait à l'impossibilité de la traduction³², concerne aussi l'interacteur et la production d'un sens intime car il tente de construire à son tour un modèle mental du modèle informatique: c'est le hors-champ programmatique (structures des données et algorithmes) qui est une forme de réflexivité paradoxale. Cette double traductibilité n'est pas fondée sur un principe de vérité externe, ce n'est pas une *mathesis universalis*. Elle est un jeu conflictuel qui permet le transport d'un média à un autre, d'un projet à un autre: voir l'image de sa webcam et entendre le son que cette image *peut* produire, visualiser le flux sous une forme graphique condensée, entendre le bruit des autres internautes selon les distances et les proximités de la topologie d'un site, parler pour pouvoir lire un texte³³ ou l'inverse, c'est persister dans le possible. De quelle façon cette traductibilité est devenue une condition de possibilité de l'individuation³⁴ et de la communauté reste une question à penser.

On aura compris que la valorisation de la spatialité n'a été proposée que pour réajuster la temporalité et que la programmation informatique n'enlève rien à la prégnance de l'horizon temporel. Elle le déplace du côté de l'interacteur. Il s'agirait dès lors de structurer le temps comme une série périodique de changements, bref de penser l'écriture de la fiction comme une oscillation temporelle ou si l'on préfère sous la forme d'une notation musicale. On alternera des vitesses différentes, des rythmes hétérogènes, des traductions formelles, des lagunes et des oublis.

Par exemple, la boucle permet une variabilité qui non seulement a donné naissance au cinéma, mais aussi à la programmation informatique sous la forme de l'itération et d'opérations logique. Il est surprenant de voir que la boucle loin d'être une répétition de l'identique permet une différenciation et un véritable tempo des possibles. On peut penser que si la narration (cinéma)tographique fixe le passé (ce qui a été, la nécessité) par l'inscription sur une surface sensible d'une lumière, la narration numérique pointe le futur, c'est à-dire une possibilité parce qu'elle structure l'espace. De ce fait, la fiction programmatique reste radicalement incertaine, elle est un principe d'incertitude, car on n'est jamais sûr de ce qui est raconté. Éteignant l'ordinateur on aura bien la certitude que quelque chose a été raconté, mais seulement le vague souvenir, déjà lointain et effacé de ce qui a été raconté.

³² Jacques Derrida, Donner du temps (de la traduction)

³³ <http://incident.net/works/myvoice/>

³⁴ Gilbert Simondon, L'individu et sa genèse physico biologique, Jérôme millon

La notion de programme s'étend de jour en jour comme si le contrôle et la maîtrise technologique augmentaient son emprise. Toutefois, il est étonnant de remarquer qu'à partir d'un langage machinique logico-analytique dont les présupposés sont théoriquement critiquable, il est possible de produire de l'inanticipable, de l'incalculable et de l'imprévisible, c'est-à-dire du perceptible à partir d'une nouvelle répartition des catégories spatio-temporelles. Le fait que la programmation informatique puisse ainsi entrer en relation avec l'esthétique et le *Logos* met en question l'idéologie dominante de l'instrumentalité anthropologique des technologies et permet peut-être .d'esquisser un nouveau projet esthétique