



**2. Les temps
hyper-réels. Essai sur
l'appareillage du temps**

Pascal Krajewski

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

« Temps réel » est une notion post-moderne. Mise au jour par la société des médias, et les dispositifs que Virilio qualifierait d'opto-électroniques, elle ne prend toute sa force et son ampleur qu'avec l'arrivée massive des « appareils ». En s'hybridant de technologie, l'art expérimente et explore de nouvelles temporalités. L'œuvre d'art traditionnelle tressait sa relation au temps sous trois modes majeurs : l'enregistrement (portrait), la présentation (performance) et la production d'un temps singulier (récit). L'œuvre d'art technologique va venir proposer de nouvelles façons d'investir ces modes - et réinventer notre rapport au temps.

L'homme a une conscience du temps de ce qu'il est un animal vivant dans un univers mobile. Cette conscience se modalise et ces modalités se diversifient avec les processus d'hominisation et de civilisation. Le temps ne serait chaque fois approchable que dans certaines de ses composantes, l'ensemble tressant ainsi, non une définition toujours fuyante, mais une appréhension moins confuse d'un temps apprivoisé. On pourrait alors proposer trois modes principaux de l'apparaître du temps. Il y aurait d'abord un mode *objectif*, dans lequel se donnerait un temps extérieur, neutre, rationnel. Ce mode pouvant se raffiner à son tour : un temps cosmique, celui des astres en mouvement dans l'univers (l'alternance du jour et de la nuit, le temps mis par la lumière du soleil à nous parvenir) ; un temps scientifique, celui des phénomènes physiques qui déterminent des définitions d'une précision absolue, nécessaire au calcul des faits (depuis 1967, une "seconde" est la durée de 9 192 631 770 périodes d'une certaine radiation dans l'atome de Césium ; la demi-vie d'une matière fissible) ; etc. En second lieu, un mode *subjectif* apparaît pour l'homme, animal conscient et réfléchissant qui éprouve le temps qui passe. Là encore, plusieurs sous-modalités distinctes pourraient se faire valoir : un temps biologique, celui du corps humain qui grandit, s'altère, se soigne, dépérit et meurt [1] ; un temps zoologique, celui de l'animal homme, avec ses rythmes, ses cycles, ses tempos organiques [2] ; un temps conscientisé de l'esprit qui rêve et qui pense, qui tente de voir ce qui se passe en lui quand le temps absolu se déroule au dehors (« le flux absolu de la conscience [est] constitutif du temps » [3]) ; etc.

Enfin, on pourrait repérer un mode *mondain*, tel qu'il apparaît à l'homme habitant un monde qu'il se forge *lui-même* et qui fait société. Le procès de l'hominisation a concouru à la multiplication de ses harmoniques : le temps mythique, celui des rites et des légendes ; le temps historique, celui des annales et des chroniques ; le temps sociétal, qui rythme le vivre-ensemble (la messe le dimanche, la grille des programmes télé, les horaires d'ouverture des services publics) ; le temps topographique, celui des déplacements géographiques (corrélé au niveau technique atteint par une civilisation), qui conditionne notre rapport à notre environnement (voyager, rallier des destinations) ; le temps global, temps du monde tel qu'il va dans sa version actuelle globalisée (l'année et son calendrier, l'heure GMT, la définition non-scientifique de la « seconde » [4]).

La diversification de ces approches du temps s'est matériellement accompagnée d'une multiplication des dispositifs d'orientation de l'homme dans ces différents modes temporels. Citons entre autres : des instruments de mesure pour approfondir notre connaissance du temps objectif (téléscope, chronomètre) ; des dispositifs biopolitiques pour encadrer le temps subjectif (courbes de croissance des enfants, anniversaires, temps des repas, régimes, pilules, somnifères) ; des outils de régulation pour faciliter l'action de l'homme dans le temps mondain (calendriers, grilles d'horaires, montres, rendez-vous télévisuels). Dernièrement est apparue la formule de "temps réel". Comme si tous ces autres temps, dont nous n'avons ici qu'esquissé une liste, ne l'étaient pas ? Une telle formule s'avère particulièrement problématique et ambiguë. Faut-il l'analyser selon un axe paradigmatique de

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

lecture, en se demandant en quoi ce "temps réel" différencierait des autres temps (globaux, sociétaux, cosmiques...) ? Faut-il chercher à la définir selon un axe syntagmatique en cherchant ses antonymes : le temps-différé, le temps-rétréci, le temps-ralenti... ? Faut-il enfin tenter une approche contraposée et se demander ce que pourrait bien être un temps non réel, ou irréel, ou para-réel ?

L'expression "temps réel" pourrait ainsi, à l'envi, se lire comme tautologie, oxymoron, ou *nonsense*. Nous proposons de poser son cadre général avec Husserl. Le temps réel renverrait non à l'effectivité (*wirklich*) d'une réalité extérieure, objectale (noématique) - mais à une conscience, qui prend connaissance de son objet sur le mode d'un partage du temps (noétique). Le temps réel (*real*) serait celui du vécu d'une conscience avec son corrélat, son contenu intentionnel [5]. Le temps réel serait une présentification du temps dans la conscience du sujet, qui adviendrait lorsque le recouvrement de deux flux de temps distincts (celui des objets et des sujets) conflue dans un certain laps de « maintenant » [6]. Le temps réel identifierait cette parenthèse de durée où le flux temporel inscrit dans un objet représentant viendrait s'ouvrir dans celui de la conscience percevante [7]. Le temps réel serait le partage de plusieurs flux temporels distincts, par l'acte d'appréhension d'une conscience intentionnelle dans un maintenant, apparaissant comme tel, sous nos yeux [8].

L'œuvre d'art pourrait alors être cet objet effectif, contenant le flux temporel singulier de son contenu, et qui permettrait cette communion des temps au moment de son apparaître. Non pas le seul, mais un mode privilégié par lequel se donnerait à vivre un temps réel de la conscience perceptive et imageante (*phantasia*). L'œuvre nouerait ainsi un double rapport au temps : elle serait figuration d'un temps particulier dans son contenu effectif (*wirklich*), et porteur du temps réel (*real*) dans sa réception. Chaque temporalité effective dans l'œuvre ouvrirait sur un régime différent du temps réel. Le contenu de l'œuvre d'art peut en effet révéler une temporalité du passé, du présent ou du conditionnel (le futur n'étant jamais donné, il ne s'appréhende que sous la forme du possible et son temps est donc le conditionnel). L'œuvre d'art pourrait être considérée comme l'archivage électif d'un certain temps, capté par un dispositif (la poïèse) et destiné à une transmission pérenne publique (la réception). Les rapports de l'œuvre au temps se tiendraient alors dans un système tridimensionnel : l'enregistrement du temps (comme le font les monuments ou les portraits historiques), la présentation du temps (obtenue par les arts de la performance) et la production d'un temps singulier (comme le récit ou les tableaux mythiques le proposent) ; temps du passé, temps du présent et temps du conditionnel. La présentification de ce temps effectif, sous le règne de la réception esthétique, est une façon privilégiée d'appréhender le temps réel. Les œuvres d'art sont des embrayeurs pour ce mode noétique particulier (le temps réel), sous un régime spécifique, celui de la jouissance esthétique.

Mais l'expression est en fait récemment passée dans le langage commun, avec un sens bien différent et bien plus limité (même si toujours imprécis). Nous appellerons "temps-réel" cette acception banale de nos sociétés hyper-médiatiques. Elle insiste sur une certaine opérativité propre aux techniques électroniques, qui permet de croiser des données et de réaliser des calculs quasiment instantanément - afin de réaliser des actions sans délai. "Temps-réel" est une notion post-moderne. En première approche, on pourrait estimer qu'une action en temps-réel stipule que divers objets, existant dans le même flux temporel du présent mais situés en des lieux différents, ont été mis en présence et en relation. L'action du temps-réel consiste en fait en une négation de l'espace : c'est le téléphone, ce sont les transmissions en direct à la télévision, c'est le suivi des caméras de surveillance... Notion mise au jour par la société des médias et les dispositifs de télétransmission, elle ne prend toute sa force et son ampleur qu'avec l'arrivée massive des "appareils". C'est la prise de pouvoir de la technologie qui lui donne une urgence et un déploiement sans précédent. Le temps-réel est ce temps des appareils en action, de leurs arcanes numériques.

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

C'est précisément : l'appareillage du temps présent.

Mais la technologie, s'immiscuant partout, tend à revisiter notre rapport au temps dans ses autres régimes que sont le passé et le futur : quand la matière de ce qui a été s'hybride de technologie, c'est notre rapport au passé qui gagne de nouvelles résonances ; quand les possibles de ce qui pourrait être se laissent contaminer par la logique des appareils, c'est notre liberté conditionnelle qui s'ouvre à de nouveaux horizons. Nous appellerons temps "hyper-réels" ces nouvelles dynamiques que la technologie occasionne dans notre relation au temps. Ce sont les trois temps des appareils, qui répondent aux trois apparaître du temps à la conscience de l'homme. Les temps hyper-réels sont précisément l'appareillage du temps.

En s'hybridant de technologie, l'art se donne de nouveaux moyens d'exploration de ces trois rapports au temps. En se tournant vers les appareils pour produire ses œuvres, il renoue et rejoue donc son rapport au temps. L'art technologique permet essentiellement une figuration du "temps appareillé", que l'on se propose de suivre le long des trois temporalités de l'œuvre : passé transmis, présent rendu, conditionnel produit.

>>>

Le temps hyper-mnésique, ou les recompositions du passé

Appelons « temps-hypermnésique », la première dimension des temps hyper-réels : celle qui revisite notre rapport au passé. _Le temps-hypermnésique pointe un monde où le réel se transforme en données, et en données informatiques, qui seront stockées et archivées *ad vitam aeternam*. Une mémoire externalisée, mobilisable et « in-amnésique » se profile. Une telle prouesse requiert l'intégration de quatre opérations complémentaires : d'abord la numérisation, qui permet l'enregistrement des objets temporisés sous une forme numérique, c'est-à-dire binaire. L'archivage ensuite, qui offre des espaces de stockage à ces données, et surtout les maintient contre toute forme de corruption (disparition, dégradation, obsolescence) par diverses stratégies (réplication de fichiers, migration, émulation). L'indexation est le corollaire obligé d'une telle démarche : elle donne les moyens de retrouver le contenu recherché, et dans le même temps, se surajoute aux volumes des données stockées à conserver : ce sont les méta-données, qui recouvrent des problématiques de nommage, d'adressage et de description. Dernière opération, qui est le but du système, la ré-activation de ces données s'opère au profit d'une démarche inédite qui va utiliser cette mémoire et la recomposer dans un nouvel objet (formel et cognitif).

Stiegler porte depuis plusieurs années une relecture de la technique et de ses objets [9]. Il les conçoit comme des outils épiphylogénétiques, comme *hypomnemata*, c'est-à-dire comme des artefacts externalisés où la mémoire de l'homme vient s'agrèger et se transmettre. S'il voit bien que les nouvelles technologies apportent à cette histoire de la technique un souffle et une dynamique sans précédent, il n'a pas encore approfondi leur emprise. Ce que la technologie apporte à ce processus civilisateur et hominisant, c'est l'illusion d'une mémoire totale : sans défaillance, sans oubli et instantanément accessible.

« La technologie hypomnésique contemporaine (...) permet de capter le temps des âmes. » [10] Bien sûr, on peut subodorer qu'un tel temps ne peut pas exister, qu'il est peut-être un programme mais qu'il ne pourra se réaliser, pour des raisons matérielles et pratiques. Le temps (justement) manquera pour *tout* numériser, la place manquera pour *tout* archiver, l'intelligence fera défaut pour utiliser un matériau si riche. Le mythe de l'archivage global et sans faille est pourtant porté par des fleurons de l'Internet : c'est Google qui conserve une version antérieure des pages qu'il indexe (mais

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

pour le moment, il n'y a *qu'une* version antérieure) - c'est Internet Archive qui archive le web sur une profondeur de temps bien plus longue (les sites disparus du Web peuvent encore s'y trouver) - et c'est Wikipedia qui conserve une trace de *toutes* les modifications apportées sur ses articles depuis l'origine (l'historique y est exhaustif). Il y a bien, dans l'arrivée de la technologie, un bouleversement aussi important que celui décrié par Platon avec l'apparition du livre [11] : c'est le spectre d'une délégation cognitive (et pas seulement mémorielle) aux appareils.

L'image est en noir et blanc et de mauvaise qualité. De prime abord, on opèterait pour une photographie, plan rapproché d'un homme qui dort - sauf que l'image émane d'un écran de télévision. On perçoit du bruit blanc. En insistant un peu, on voit le corps en repos bouger au rythme d'une respiration. C'est bien d'un film vidéo qu'il s'agit. Juste un homme qui dort. Pendant plus de cinq heures, la caméra a fixé le corps ronflant, se déplaçant parfois à sa surface, focalisant sur différentes portions du corps endormi, enregistrant une tranche de son vécu. L'œuvre est signée Andy Warhol : *Sleep* (1963).

On peut y voir un portrait vidéo, moderne, dans la lignée de la peinture la plus classique : les autoportraits de Rembrandt, le portrait de l'artiste en homme seul, l'autoportrait de Dürer en Christ. L'art, pourvoyeur de mémoire, témoigne du passé en assurant l'arrêt, la saisie et la transmission d'images.

« A la vue des images d'un Paul Véronèse, nous nous sentons transportés dans la vie somptueuse des nobles vénitiens du 16ème siècle ; ou à travers les gravures sur bois pleines d'esprit de Dürer, nous intuitionnons la transfiguration du paysage allemand et de l'humanité allemande de son temps. » [12]

Le portrait, en tant qu'il est monument, témoigne de. En tant qu'il est fidèle, il a enregistré une portion du réel. L'acte de création était aussi un acte d'enregistrement : au cours de son histoire, l'art de la peinture a ainsi enregistré des instantanés du cours du temps, en fixant des *temps-souvenirs*. L'art, quand il n'était que technique, produisait des images du temps-passé, proposant à la conscience du récepteur présent un retour sur son passé sous la forme de temps-souvenir, un temps-souvenir choisi par un artiste et formellement déterminé par le même - et qui se propage dans la durée selon les circonstances extérieures à l'œuvre (événements, poids des institutions, appareils critiques, etc). L'œuvre d'art, tout aussi bien, est une forme d'archivage et/ou d'élection d'un temps-passant capté par un dispositif (l'artiste dans son faire). Elle fige un objet temporisé dans une image fonctionnant, pour une part, comme souvenir d'un temps révolu, transfiguré dans l'art. Mais avec la technologie, l'œuvre se voit adjoindre de nouvelles fonctionnalités dans son rapport au passé.

Depuis 2002, *Net.flag* de Mark Napier est accessible par Internet sur le site web du Musée Guggenheim [13]. L'artiste y propose un dispositif interactif destiné à créer un drapeau pour Internet. En se connectant, le spect-acteur voit la dernière proposition en date, et moyens lui sont donnés de créer sa propre version de la chose. Des motifs, des couleurs, des formes sont à sa disposition pour compléter d'anciennes versions, ou en créer une toute neuve. L'imagination des internautes a donné lieu à des propositions à la fois colorées, et chargées de symbolisme. Les trois bandes de couleur habituelles des pays d'Europe sont bien loin. Mais l'artiste propose aussi à l'internaute d'autres fonctionnalités pour remonter dans l'histoire de l'œuvre : le public a ainsi accès à toutes les propositions enregistrées par les internautes précédents. L'œuvre garde mémoire de toutes les images qu'elle a engendrées, c'est-à-dire toutes les images par lesquelles elle s'est manifestée à ses regardeurs au cours de sa vie exposée. Elle n'est plus figée au sortir des forges de l'artiste, et grossit dans la durée de son exposition. Ici : *elle enfle*, incorporant dans sa présentation virtuelle sa propre croissance, gardant en mémoire toutes les étapes de sa vie-en-exposition. Elle « grossit », parce

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

qu'elle est plus lourde de données - sans pour autant se compliquer ni se complexifier. Le visage que l'œuvre présente à son regardeur est toujours celui d'un drapeau assez simple. Son actualisation varie, mais ne s'augmente pas ; ce sont ses couches sédimentaires qui se trouvent enrichies à chaque sauvegarde commandée par l'interacteur.

L'œuvre engramme une mémoire stratifiée, sous une couche qui l'occulte de prime abord. Le récepteur peut circuler dans cette hyper-mémoire sans faille, en *parcourant verticalement ses strates*. L'œuvre est carottable. Il ne s'agit pas là de remonter à la genèse de l'œuvre, mais de parcourir l'histoire de l'un de ses réplicants [14] : *cette* version en ligne, hébergée sur *ce* site, et ouverte à *cette* date. Il ne s'agit pas davantage d'observer un quelconque progrès de l'œuvre [15] ; mais plutôt de constater sa popularité et sa contemporanéité en auscultant ses résultats poétiques secondaires et leur répartition dans le temps. L'œuvre technologique se présente dans l'instant, en même temps qu'elle recèle son historique (son « anatomie », dit l'artiste) et son succès. Conservant sa mémoire, elle sera aussi l'image d'une distribution temporelle des imaginaires d'une époque. Elle est à la fois hyper-actuelle (dans sa version affichée), et mémorielle (dans ses sous-couches archivées, sédimentées). L'historique de l'œuvre donne alors une image parcellaire et spéculaire de l'histoire humaine.

L'œuvre a été créée en 2009 pour la Biennale de Lyon, mais se découvre tout aussi bien en ligne : *Only City : Create for alternative*, proposée par Liu Qiangyuan et Yah Lab [16]. Il s'agit d'un site web couplé à Google Earth, qui relie les internautes entre eux en les invitant à déposer une photo de l'endroit où ils se trouvent (*via* webcam). Un réseau s'élabore ainsi progressivement avec l'apport photographique de gens partout dans le monde. La ville de Lyon fait nœud : s'y trouve cet œil, panoptique, d'où partent et où convergent tous les contenus déposés par les internautes depuis l'ouverture du site. Au spectateur qui veut découvrir l'œuvre, liberté est donnée de surfer d'une photo à une autre, et de se laisser ainsi errer de traces en traces, celles-ci n'étant constituées que d'un nom, d'une image et d'un texte. On ne sait quand elles ont été laissées, ni dans quel contexte - on ne peut que voguer de point en point sur ce treillis qui se densifie au fur et à mesure du passage du temps, *ie* de la durée de l'œuvre en fonctionnement.

Là encore, l'œuvre est en expansion phénoménologique parce qu'en croissance mémorielle. Ici : elle grandit, *elle s'étoffe*. Plus lourde de données, elle est plus riche en contenus mobilisés par sa manifestation. De loin en loin, un même récepteur peut voir l'œuvre bourgeonner, se charger, se compliquer de nouveaux apports sémiotiques. On ne peut pas ici parcourir son historique, plonger verticalement dans son histoire - on ne peut que *circuler longitudinalement à la surface* de sa carte, survoler son territoire en densification. Cette mémoire sans faille n'est pas sédimentée, mais cumulative. Chaque apport vient nourrir la manifestation de l'œuvre (et non son historique).

C'est la propre mémoire du spectateur récurrent qui sera alors prise à partie et, statistiquement, prise en défaut : d'une visite à l'autre, c'est-à-dire d'une actualisation à sa prochaine, quels nouveaux éléments seront apparus ? Sur quelle zone doit-il reporter son attention afin de découvrir les ajouts les plus récents ? Mais c'est aussi la fable d'un combat : celui du temps sur l'espace. Avec le temps, on peut imaginer voir la carte s'emplier de nouveaux signes, encore et toujours, de sorte qu'elle devienne illisible et que les nouveaux apports se noient dans les précédents : le temps viendra écraser l'espace, le noyer sous les images que son hyper-mémoire stocke et engrange. Limité dans son apparaître (la taille d'un écran et sa résolution), l'espace trouvera une réponse à cette saturation sémiotique par son affinement (le *zoom*) - de sorte qu'au temps qui passe et qui archive, répond un espace qui, à défaut de s'étendre, se densifie et se sature - et ne pourra rester viable qu'en changeant d'échelle et se focalisant.

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

En s'appareillant, les œuvres d'art acquièrent les capacités de stocker, en leur sein même, des figurations de leur propre temps qui passe. Elles ne sont plus seulement images d'un temps-passé, mais mémorisations ré-activables du passage du temps. Dans leur manifestation instantanée, elles ne présentent qu'une infime partie d'elles-mêmes - tendant un miroir du temps présent.

>>>

Le temps-réel, ou les combinatoires du présent

Appelons « temps-réel », la deuxième composante des temps hyper-réels : celle qui revisite notre rapport au présent.

Le temps-réel dit en fait la vitesse prodigieuse de l'action technologique. Car le temps-réel absolu n'existe pas. Il consisterait en ce que deux événements se déroulant simultanément en deux lieux distincts puissent être connus instantanément par un observateur situé ailleurs. Ce n'est jamais le cas, même quand objet et sujet sont proches. Les sons et les images perçus par un individu ont mis un certain temps à lui arriver, son corps a mis un certain temps à transformer les stimuli en signaux neurologiques et son cerveau, encore un laps de temps à comprendre l'information. Dans l'absolu, il n'y a pas de temps-réel. Le temps-réel est en fait une approximation faite à l'aune de l'humain. On acceptera de parler de temps-réel si les différents intervalles de temps nécessaires au traitement d'un signal sont suffisamment faibles.

La conquête du temps-réel est donc une conquête de la vitesse : Virilio fut le premier sans doute à attirer notre attention sur les bouleversements que les dispositifs opto-électroniques apportaient à notre sensibilité. L'optique opto-active, autorisant des transmissions à la vitesse de la lumière, et s'introduisant dans nos vies au travers des récepteurs vidéoscopiques, dessine un nouvel espace-temps, un « ordre dromoscopique » de la sensibilité de l'homme, sous la forme d'une dromosphère :

« [La dromosphère, c'est la] reconnaissance (...) que c'est bien la VITESSE qui éclaire l'univers des phénomènes perceptibles et mesurables, et non plus uniquement la LUMIERE et son analyse spectrale. » [17]

Cette conquête dromoscopique n'a acquis une efficacité qu'à partir du moment où elle s'est couplée à des puissances calculatoires, assurant une inter-activité, au delà de l'opto-activité. En s'appareillant, l'infrastructure dromosphérique s'interface et se distribue en quatre lieux distincts, dédiés chacun à une modulation de l'action technologique visant au temps-réel.

Les appareils technologiques sont des outils de traitement de l'information. Les appareils de temps-réel ont vocation à donner des résultats en direct à partir de données diverses et éparpillées. Une décomposition des laps de temps fait apparaître quatre étapes distinctes : la captation du signal requis (transformation d'un signal analogique en un substrat numérique), le traitement par le calcul de l'information symbolique (lignes de code exécutées par le microprocesseur), la transmission des données (acheminement des signes sur des grandes distances) et la synthétisation des résultats (affichage sur une interface de sortie à destination de l'homme). Parler de temps-réel, c'est signifier que le temps mis pour la réalisation de chacune de ces opérations est, à l'échelle de l'homme, infinitésimal. Mais ce n'est pas toujours le cas. Pour prendre une photographie nocturne, même avec un appareil photo numérique, il vous faut attendre une à deux secondes afin que le flux photonique soit suffisant pour impressionner le capteur LCD. Pour traiter certaines équations complexes, les scientifiques utilisent des ordinateurs hyper-performants qui tournent pendant plusieurs jours. Pour communiquer avec une sonde martienne, il faut trois minutes à un signal voyageant à la vitesse de la

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

lumière. L'affichage d'une courbe sur une calculatrice graphique peut se suivre *de visu*, car elle prend plusieurs secondes.

Imaginer un fait en temps-réel, c'est invoquer un dispositif dont l'action, distribuée au cours de ces quatre intervalles de temps, se déroule à une vitesse supra-humaine [18]. Or aujourd'hui, l'homme évolue dans un monde où les vitesses atteintes par ces dispositifs technologiques l'ont effectivement fait basculer dans le "temps-réel". En effet, les limites biologiques (ses seuils de discrimination des sons, des couleurs, des images) et cosmiques (les distances terrestres [19]) de l'homme ont été abolies par les prouesses des appareils.

L'image est en noir et blanc et de mauvaise qualité. Dans l'écran de télévision, un homme dort. Son sommeil a été filmé "temps-réel" et il est projeté "temps-réel". Pendant plusieurs heures, la caméra fixe un corps qui ronfle. L'œuvre est signée Andy Warhol : *Sleep* (1963). Le projet initial de l'artiste consistait bien à filmer le corps, puis à le rendre, sans coupe aucune, de sorte que les durées du réel, du capté et du rendu coïncident. Le projet sera d'ailleurs concrétisé en 1964 avec *Empire*, malgré les accrocs inhérents à la technique.

Chez Warhol, le temps-réel se donne dans sa version faible : il s'agit de présenter un objet temporisé dont le cours s'écoule à la vitesse standard et sans interruption. Le temps interne de l'œuvre et le temps du récepteur sont concomitants. Seul un art cinétique pouvait l'approcher, en tenant deux défis : 1/ que le flux du temps de l'œuvre ne soit pas interrompu, et 2/ qu'une seconde qui passe dans l'œuvre égale une seconde dans le monde du récepteur. L'art restitue des *temps-durées* qui viendront coïncider avec le présent de la réception.

L'œuvre d'art ouvre sur un partage du présent ou sur une co-présentification de flux disparates. Elle opère une mise-en-coprésence de deux entités séparées dans l'espace mais partageant le même cours temporel. L'œuvre d'art figurant le temps-durée sera soit l'agrégation de portions de réel partageant le même temps, soit la présentation du présent courant, vécu, coulant. Tous les arts de la performance explorent ce second axe. Théâtre, danse, *body-art* : ce sont là autant de parenthèses offertes au spectateur pour se plonger dans un autre tempo, pour se laisser intégrer au flux de l'œuvre en performance. Les dialogues qui s'y tiennent, les actions qui s'y jouent, sont vécus par le spectateur dans un partage commun du sensible temporisé. Le temps qui passe sur scène (matérialisé et informé par les actes des acteurs) enlace et moule celui du spectateur. Quant au premier axe, celui qui agrège entre eux des objets qui, bien que séparés, partagent un même cours du temps - c'est vers l'art du montage qu'il faut se tourner : Picasso mêlant sur une même toile des fragments de journaux et des peintures de nature morte ; les photomontages des photographes austro-allemands (Hannah Höch, Raoul Hausmann, John Heartfield). En mariant ainsi des objets séparés, une rencontre poétique incongrue prend place dans un même intervalle de co-existence sensible.

L'œuvre opère la mise en présence de temps-durées co-vécus par différentes entités. Une portion du cours du temps a fait l'objet d'une captation et d'une restitution. Les appareils vont venir insuffler une activabilité dans ce cours du temps, qui n'est plus seulement capté et restitué mais *augmenté*.

Devant nous, sur un mur de deux mètres de haut sur quinze mètres de large, défilent des images dans des lucarnes rectangulaires. *Hello World* de Christopher Baker (2008) [20] est une installation qui projette sur un mur blanc 5.000 vidéos récupérées sur *Youtube*. L'image globale est cette mosaïque de plusieurs mètres de long, composées par une myriade de blocs d'images changeantes. L'artiste a choisi de récupérer des journaux intimes, mis en ligne sous la forme de vidéos : une vision macroscopique et cacophonique du monde intime tel qu'il va se donner à voir dans cette super-image holistique.

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

Contrairement au premier art du montage, ce ne sont pas des instants qui sont ici figés et mis en contact, mais des fragments temporels, rendus simultanés par le dispositif. « Avant [la simultanéité de deux instants], il en est pourtant une autre, dont l'idée est plus naturelle : la simultanéité de deux flux » [21]. L'œuvre orchestre la mise en espace de cette agglomération de flux captés et enregistrés. Elle est d'abord le lieu, au sein de l'objet, qui agence divers flux temporels extraits du réel disparate. Elle est ensuite ce qui rentre en contact avec le temps propre du regardeur, comme l'objet d'une unique temporalité remontée.

« Nous appelons alors simultanés deux flux extérieurs qui occupent la même durée parce qu'ils tiennent l'un et l'autre dans la durée d'un troisième, le nôtre. » [22]

C'est que l'œuvre est un dispositif de (re)combinaison du réel, qui résulte en une œuvre dynamique, avec son flot propre d'images, et son flux temporel idiotique. Comme toutes ces vidéos n'ont pas la même durée alors qu'elles passent en boucle, l'image globale qui palpite sur ce mur ne sera jamais figée ni cyclique. Elle ne pourra jamais être saisie deux fois sous le même aspect - de sorte que se crée ainsi un flux temporel propre à l'œuvre, qui se déroule dans le temps sans jamais se répéter. C'est ce temps global et singulier qui rencontre le temps du spectateur au moment de la réception esthétique, qui les apparie dans un même flux temporel.

Il y aurait deux façons d'insister sur le caractère "temps-réel" d'une telle œuvre - deux façons de la rendre encore plus exemplaire à cet égard. Dans le sens d'un temps-réel effectif, l'artiste aurait pu choisir de montrer, non des vidéos enregistrées sur *Youtube*, mais des images captées sur des webcams allumées en permanence et diffusant en direct leurs observations. Apparaîtrait alors une image du monde tout aussi parcellaire et fragmentaire, construite sur des portions de temps en flux constant, juste captées, sans enregistrement. Dans le sens d'un temps-réel amplifié, l'artiste aurait pu choisir de monter des vidéos répondant à un certain critère, en allant chercher les derniers ajouts sur *Youtube*. L'intégration du réel-ressource en temps-réel se verrait alors compliquée à double titre : d'une part, par une couche supplémentaire de sémantique (l'artiste ne choisit pas des vidéos, mais des mots-clés censés décrire des vidéos) ; d'autre part, par l'étape de programmation des mises à jour (l'œuvre envoie une requête à une fréquence donnée, pour absorber les dernières parutions). L'œuvre traditionnelle (conçue comme un dispositif d'élection de portions d'espace-temps déterminées), en s'appareillant, peut devenir un dispositif d'élection d'espaces, sans limitation temporelle, ou d'élection de signes, renvoyant à un espace-temps traité et retraitable.

>>>

Tele-present water de David Bowen (2011) [23] suit clairement cette première voie. Devant nous, dans l'espace de la galerie, flotte une structure de bois plus ou moins plane. Cela ressemble à un maillage carrelé, ou à un échiquier évidé. Cette nappe de taille variable, dont seule l'ossature serait visible, oscille dans l'espace. Elle figure en fait l'état de la mer tel qu'il est vu par une certaine bouée. Elle ré-implante une portion d'espace dans un autre contexte, sous une forme altérée - et redouble ainsi le réel d'un simulacre dynamique qui le copie et le répète en direct. L'installation, rehaussée de hauts parleurs qui rendent un fond sonore marin, met le spectateur en présence d'un carré volant, ondulant ou tempêtant selon les cas. Un système de filins translucides tient la grille et la fait bouger à la manière d'un marionnettiste. Mais c'est un cerveau informatique, ici, qui est à la manœuvre. L'artiste a choisi d'attirer notre regard sur une portion du réel et son mouvement propre, qui passeraient sans cela inaperçus. Il a élu un lieu, et non un temps.

Ce simulacre reconstruit les dynamiques et les mouvements d'une portion de mer depuis les données fournies par une balise (n° 46246), perdue quelque part dans l'océan pacifique - et collectées par le *National Oceanic and Atmospheric Administration*. "Perdue" est bien le terme puisque, si elle continue bien d'émettre ce qu'elle a pour mission de transmettre, cette balise s'est

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

décrochée de sa base depuis longtemps, et plus personne ne sait la localiser précisément [24]. Une bouée à la mer, de sorte que ce n'est pas même une portion d'espace *localisé* que l'artiste a choisie mais un lieu vague, situé relativement à un objet mobile errant. C'est bien un simulacre du réel qui apparaît devant nous, c'est bien, dans une certaine mesure, le redoublement et une translation de ce réel - mais nul ne sait précisément de quelle portion de réel il s'agit au juste. Le réel, découvert par le dispositif, reste caché à d'autres égards. L'œuvre se fait dispositif de connexion du regardeur avec un bout du réel auquel il ne prête pas attention au quotidien, dans le partage d'une parenthèse de temps commun.

La *téléprésence* est une modalité de certains appareillages visant, non pas à représenter une portion de réel en temps-réel, mais à la présentifier en la redoublant ; à nous la faire sentir telle qu'en elle-même (et non à nous l'expliquer ou à l'augmenter ou à la souligner) ; à nous permettre de nous y plonger en toute transparence (et non à nous interfacer avec elle).

Mais le temps-réel technologique, celui de l'appareillage du temps présent, n'est pas qu'une solution pour confondre des simultanités ou reproduire des espaces dans leur durée - il est encore et surtout une façon de retraiter ces portions de réel en les réduisant à une traduction symbolique, propice au calcul et à l'inter-opérabilité. Le réel-source comme signal, traduit en signes pour les algorithmes et les programmes des appareils - et traité à des vitesses inouïes - vient enrichir en temps-réel un réel-destination qui se voit ainsi contaminé et augmenté de capacités nouvelles. Dès 1988, Stelarc a exploré les voies qu'ouvriraient les puissances de traduction et de traitement des appareils, en s'en greffant à son propre corps. Avec *Fractal flesh* (1995) [25], il s'équipe d'électrodes et d'actuateurs afin de permettre aux internautes dispersés à travers le monde d'être la source des *inputs* qui viendront commander les muscles du *performer*. Il n'y a pas plus d'action directe que de contrôle de ceux-ci. L'artiste, démantibulé, est une marionnette dans les mains aveugles et amnésiques de la machine. Les internautes ne dirigent rien et pourtant, ils contribuent à l'événement de l'œuvre dans la mesure où leur simple présence et leur connexion sert de paramètres et de variables à l'algorithme de l'œuvre, détermine actes et mouvements. Les ressources du réel sont intégrées aux programmes comme variables, et seront traduites, calculées, intégrées à la manifestation de l'œuvre, en temps-réel. Le signal transformé en signe numérique (en code) est sémiotisé (en tant que valeur) quand il est capté par l'interface d'entrée, et sémantisé (en tant que grandeur) quand le programme lui assigne son périmètre d'expression et d'usage. Le résultat, dans son expression plastique (sémiotique) et dans sa signification (sémantique), échappe pour une grande part à l'artiste. L'œuvre en manifestation est une machine poétique secondaire, qui invente des phénomènes à la fois instables et pré-déterminés, ouverts mais cadrés.

De même, sur ses exosquelettes, (*Exoskeleton* - 1998) [26], Stelarc est *agi* en temps-réel. Le corps de l'artiste, positionné dans le tronc de l'animal-machine, semble tourner totalement sur lui-même. Dans ces engins, l'artiste se métamorphose en une entité hybride, mi-insecte mi-machine. Sur son véhicule de métal, Stelarc entame une danse grotesque contrôlée mais non dominée, canalisée mais non maîtrisée. Un Kraken de métal s'ébroue, formidable. En effet, les ordres passés qui commandent l'action de l'être hybride ne sont ni simples, ni naturels. Ce sont les muscles abdominaux du torse ou des cuisses qui envoient des ordres à l'appareil, qui les traitera pour les traduire en actions de la machine. L'artiste hybridé, tel une marionnette impuissante, sera lui-même brinquebalé dans les chaos de la marche du Kraken - introduisant ainsi la boucle de rétro-action et la complexité : chahutés par sa monture, les muscles de l'artiste se contractent instinctivement et viennent ainsi donner de nouveaux ordres au véhicule...

Ce n'est plus une image du réel, combinée ou translaturée, qui se donne à voir, mais une exploitation du réel, auquel de nouvelles capacités sont allouées. Cette exploitation en temps-réel s'accompagne

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

d'une nécessaire interaction de l'œuvre avec son environnement (milieu, artiste, interacteur, observateur). Le circuit de l'interaction s'ouvre sur de nouvelles figures. L'art nous avait habitué à interroger l'interaction entre l'œuvre et son regardeur - toute l'esthétique relationnelle décrite par Bourriaud s'y emploie [27]. Mais il faut maintenant ajouter aux procédures d'interaction du public : les connexions du réel avec lui-même, les interactions des signes du réel entre eux, et leur computation - toutes opérations permettant d'enrichir un réel "nu" de nouvelles fonctionnalités. Dire que le réel est pourvu de nouvelles capacités d'action, ou qu'il est retraité, ou qu'il entre en interaction - c'est dire la même chose. Et penser l'interaction de portions distinctes de réel, c'est acter leur co-existence au sein d'une simultanéité temporelle.

Telles pourraient être les principales voies d'une esthétique du temps-réel, manifeste dans les œuvres d'art technologique : une recombinaison du réel (et une esthétique de la simultanéité) ; un doublement du réel (et une esthétique de la présence) ; et une amplification du réel (et une esthétique de l'interaction).

>>>

Le temps-virtuel, ou la simulation des possibles

Appelons « temps-virtuel », la troisième composante des temps hyper-réels : celle qui revisite notre rapport au futur sous la forme des possibles, c'est-à-dire notre rapport au conditionnel.

Le temps-virtuel évoque un temps produit par les programmes, avec lesquels l'homme interagit.

C'est ce temps du programme qui est virtuel, et qui peut différer du temps mondain de l'homme.

C'est dire que les appareils se font une idée interne du temps. Ils ont *leur* idée du temps, établie à partir de deux références : une horloge interne et une horloge externe. La première est en fait une caractéristique matérielle provenant d'une qualité électronique du microprocesseur : l'appareil a sa propre horloge artefactuelle (comme nous avons notre horloge biologique), et les programmes qui s'y trouvent tournent sur cette base, dans ce temps. Ainsi, si telle action informatique met trois secondes à se réaliser pour l'homme mondain, c'est parce qu'elle a été programmée pour mettre tant de cycles internes à s'achever. Le temps technologique "passe" selon une vitesse pré-programmée et variable. Pour éviter toute dérive, ce temps est régulièrement réindexé sur un temps extérieur, universel, normalisé [28] - qui est aussi le temps conditionnant l'interopérabilité d'appareils partageant ainsi une même horloge absolue.

On peut alors produire autant de "cours du temps" qu'on le souhaite, avec des vitesses de défilement variables. Durant son interaction avec l'appareil, l'homme met entre parenthèses son temps propre (*IRL, In Real Life*), pour adopter celui proposé par le programme qu'il utilise (*IVL, In Virtual Life*). Non seulement ce temps est hétéronome au temps naturel, mais il est libre de varier. Le temps-virtuel a cette double caractéristique d'être mutant et chimérique : d'une part, un même programme peut, au cours de ses itérations, faire varier son "cours du temps" autonome ; mais d'autre part, le programme peut aboucher divers sous-programmes avec des temporalités distinctes. L'utilisateur est pris dans un treillis de temporalités disparates : il *navigue* dans des poches de temps autonomes - de sorte que son expérience globale le place dans un flot temporel personnalisé, commandé par son interaction avec les appareils.

Le temps-virtuel dispose du temps comme d'une variable libre. C'est un temps simulé, qui trouve son origine non dans le temps mondain de l'homme mais dans le temps processuel de l'électronique.

Mais cela ne doit pas faire oublier le flux temporel du réel, dans lequel est pris le récepteur.

Contrairement à la lecture trop rapide du Baudrillard de *Simulacres et Simulation*, nous ne dirons pas

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

que les simulacres de simulation viennent occire le réel, ni que le temps-virtuel supplante le temps mondain. Car si l'espace de la modélisation s'accompagne bien, par principe, de « la précession du modèle sur le fait » [29], l'événement de son activation noue ensemble le virtuel et le réel : la *matrix* ne prend pas la place du réel. Bien plutôt, deux flux temporels coexistent au moment de l'actualisation et tant que l'homme utilise l'appareil : d'un côté, le temps-virtuel des programmes d'interaction, qui capte l'attention conjoncturellement ; et de l'autre, le temps du corps physique de l'interacteur, pris constitutivement dans le flot du réel, qui se rappellera à son attention de loin en loin [30].

L'image est en noir et blanc et de mauvaise qualité. Il semblerait qu'une caméra ait filmé sans interruption un homme qui dort, un corps ronflant, et que l'écran de télévision, devant lequel le spectateur s'est arrêté, diffuse une retransmission de l'événement. L'œuvre est signée Andy Warhol : *Sleep* (1963). Mais en fait, pour des raisons techniques et esthétiques, l'œuvre projetée dans cette instance muséale ne dure que cinq heures, tandis que la caméra en a filmé huit. L'artiste a donc été amené à couper certaines scènes, à monter des séquences, à privilégier des plans - de sorte que le temps de l'œuvre n'est qu'un faux "temps-réel". Bien plus sûrement, il est un temps-remonté, un temps-reconstruit, un temps-irréel. Un *temps-récit*.

C'est peut-être la littérature qui a le plus creusé ses capacités de figurer le temps en maniant sa structure interne. *L'Ulysse* de Joyce, pavé de 1 200 pages, veut suivre son héros sur une journée de dix-neuf heures. L'auteur invente un style chaotique censé retranscrire en temps-réel l'ensemble des pensées qui traversent l'esprit de son personnage (culminant dans l'absence de ponctuation dans le chapitre final). Avec un volume proche de 1 000 pages, Hugo retrace les péripéties parisiennes de toute l'année 1482 dans *Notre dame de Paris*. Par le récit, l'œuvre crée son temps propre en imposant son rythme, pour insister sur tel moment, en tel lieu - et délaisser tel autre épisode. L'artiste est maître du temps de son œuvre, armé des outils que sont l'accélééré, l'ellipse, l'analepse, le choix des acteurs et des lieux. Ce temps du récit, même quand il se veut historique, est une reconstruction fictive, et donc un temps du possible, du conditionnel. La fiction, fantasme agrémenté ou non de portions de réel, peuple l'irréel de ses figures et de son temps propre, qui est figuration effective (concrète) de temps.

« La refiguration *effective* du temps, devenu ainsi temps humain, par l'entrecroisement de l'histoire et de la fiction » ; car, il y a « convergence entre le pouvoir qu'a l'histoire et celui qu'a la fiction de refigurer le temps ». [31]

C'est ainsi que l'art peut être amené à inventer du temps calendaire, en composant des récits mythiques ou u-topiques (c'est-à-dire souvent u-chroniques). Il compose *son* cours du temps en manipulant les épisodes de son récit.

L'œuvre est une machine temporisante qui contient et déploie son temps propre, au moment de sa réception. Un temps arrêté, choisi, monté par l'artiste. Un temps de l'irréel, idiosyncrasique à l'œuvre. Toute œuvre est idio-temporale. Avant la technologie, ce temps-récit était déterminé par l'artiste ; après, les choses se compliquent singulièrement...

En 2004, l'exposition *Seeing double* s'ouvre au musée Guggenheim à New York. Y est notamment exposé *The Erl King project* de Grahame Weinbren et Roberta Friedman, ou plus exactement une "résurrection" de leur travail de 1984 [32]. Il s'agit d'une installation vidéo dans laquelle le public est invité à entrer et à agir. Le contenu de l'œuvre se donne au public *via* deux écrans. À l'extérieur, est diffusé pour le public observateur ce qui est parcouru *via* l'écran interagi interne. À l'intérieur, un poste de télévision est installé face à un unique spectateur en position d'interaction. Sur une musique de Schubert, défilent des images avec lesquelles le spectateur peut interagir, sur lesquelles il peut

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

Intervenir en touchant l'écran. Selon le moment du film et la zone touchée, une autre trame narrative vient prendre le relais de la présente. Un peu à la manière d'un roman interactif, dont on ignorerait avec certitude les mots hypertextuels qui font basculer la lecture. Des phrases aussi peuvent survenir, comme des invitations à l'action et la rêverie. Car il s'agit d'onirisme : l'œuvre est conçue comme un rêve en travail. Inspirés par Freud et son rêve de l'enfant qui brûle, les artistes ont voulu retrouver les figures de travail du rêve inconscient freudien : rébus et métaphores, condensation ou transfert - toutes opérations que la psychanalyse considère comme visuelles. Le rêveur est celui qui voit défiler un film sous ses yeux et y intervient en concentrant son attention sur tel ou tel élément de l'action, du décor, du temps. Pour illustrer ce travail onirique, les artistes ont donc mis en scène un film réticulaire illustrant *Le roi des aulnes* de Goethe [33] sur la musique éponyme de Schubert. Montage donc, mais montage en mouvement où le spectateur peut arrêter et reconfigurer le flux des images, tout en ignorant la suite à venir. Le film s'achève par une "fin" et un point d'interrogation qui est un appel au recommencement, au défilé d'un même rêve qui sera autre par le jeu d'une autre interaction (le spectateur, autre ou même, fait des choix différents) et d'une nouvelle proposition (car les zones activables varient aléatoirement à chaque nouvelle projection).

Le spect-acteur est pris dans un temps de l'œuvre reconfiguré en permanence. La durée même de l'œuvre, c'est-à-dire l'intervalle de temps qui sépare son lancement de sa conclusion, varie à chaque actualisation. Un temps personnalisé de l'œuvre s'ouvre dans le processus de l'interaction : le spectateur va venir indiquer les choix narratifs et les sautes de temps correspondants, sans les contrôler pour autant. L'œuvre continue de dispenser son déroulé, à son rythme - le regardeur ne décidant que des transitions, du parcours, de l'enfillement de chaque portion de durée distincte, associée à chaque bout du Texte de l'œuvre, et qui s'enchaîne les unes aux autres. Chacune d'entre elles a son tempo propre, à la manière d'un chapitre de roman qui peut focaliser sur une ambiance (atemporelle), un événement (instantané), un épisode (court), ou un résumé (ramassant un temps long dans un texte réduit). Le spectateur ici serait le maître de l'enchaînement de cette lecture romanesque, sans pour autant intervenir sur la durée propre de chaque épisode : le temps de l'œuvre se multiplie, efflore, mais reste engrammé dans son algorithme. À l'arborescence narrative répond une *efflorescence d'un temps dynamique*, sur lequel le spect-acteur n'intervient que ponctuellement, sans en pénétrer le flux ni le rythme. Il *navigue dans une arborescence des temps*.

Avec les mondes virtuels, l'intrication du temps du spect-acteur et du temps de l'œuvre devient plus poussée encore. Edmond Couchot a identifié depuis plusieurs années le « temps uchronique » des réalités virtuelles [34]. L'avatar qui se promène dans *Second Life*, tenant lieu de l'humain qui le manipule et s'y reconnaît, évolue dans un monde dont le temps est décidé par la matrice : un temps-virtuel qui pourrait être décorrélé de toute naturalité. Mais c'est sans doute dans les jeux-vidéo de quête que la multiplicité des possibles de ces temps uchroniques s'éprouve le mieux.

Une demi-heure passée sur de tels jeux [35] permet d'identifier une typologie temporelle riche : le héros se réveille dans un village, commence à découvrir le monde dans lequel il évolue, discute avec divers personnages, résout ses premières énigmes, passe des embryons d'épreuves et finira par partir à l'aventure guerrière. Il y a le temps des dialogues qui sont déclenchés par le joueur, puis se tiennent à leur rythme ou en accéléré si le joueur le décide ; il y a le temps des plateaux, ie des scènes, blocs d'espace et d'actions, dans lesquels le héros peut évoluer à sa guise et demeurer aussi longtemps qu'il le souhaite, sans que l'histoire n'en soit affectée (le fait qu'il ait jusqu'au couché du soleil pour sauver la princesse n'influe pas sur le fait qu'il doive sortir au plus vite de ce plateau) ; il y a le temps d'une action précise du joueur (enchaînement, rituel, emploi d'un objet magique) ; il y a les temps hors-du-temps des lieux ressources (magasin, temple, etc., où il peut aller à tout moment comme une ponctuation dans sa quête) ; il y a un temps accéléré pour les voyages longs et

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

éolidés ; il y a un temps particulier pour les missions dans des vastes châteaux - et il y a quand même, vaguement, la trame temporelle de la quête, en quoi consiste le jeu [36]. Cette liste n'est pas exhaustive. Elle montre cependant suffisamment comment une intrication de temps distincts et de déroulés se met en place dans les mondes virtuels. Le temps y est uchronique, mais aussi *méta-morphique*.

Le passage du temps, la durée de ce qui se déroule devant nous, dépend alors de trois choses : les processus intégrés dans la programmation du jeu, les actions du personnage-joueur qui habite ce monde, et les étapes franchies par ce dernier, qui servent d'embrayeurs, font transition. Le soleil se couchera sur la contrée, non quand dix heures se seront écoulées dans le temps du jeu, non quand deux heures se seront déroulées pour le joueur dans la « vraie vie » - mais quand il aura franchi telle étape spécifique avec succès. Le temps uchronique est un temps faux. Il est cyclique, en boucle (le rôle de la musique est à cet égard primordial), et non défini par une suite d'intervalles égaux ou d'instantanés alignés continûment. Ses cycles et ses boucles peuvent varier d'un plateau à l'autre - et octroyer au personnage-joueur des fenêtres intemporelles de liberté d'actions et de mouvements. Le temps ne pro-gresse que lorsque l'histoire progresse. Il n'est pas la forme *a priori* de la réalité, mais le résultat *a posteriori* de la réalité en mouvements. C'est un certain type d'actions qui enclenche la progression dans la durée du temps uchronique.

Se construit ainsi une temporalité hybride où les temps internes de la machine laissent au temps externe de son utilisateur des laps à remplir - et où la durée globale du jeu (ou aussi bien, d'une œuvre) se négocie avec l'utilisateur qui décide des enchaînements et de l'avancée de l'histoire. Le temps uchronique est cette réserve de poches temporelles, au rythme et à la durée pré-conçus, qui ne se manifeste en une forme singulière que par l'actualisation personnalisée d'un interacteur. La durée de l'œuvre en manifestation n'est que préfigurée dans ses arcanes informatiques, librement interprétée par le spect-acteur. L'interacteur parcourait l'historique de l'œuvre hyper-mnésique. À présent, l'avatar navigue dans une temporalité fragmentée et arborescente.

>>>

L'art, bien sûr, intrique ces trois expériences du temps au cœur de ses œuvres. Toute œuvre est archive de temps-image, présentation d'un temps-durée, figuration d'un temps-récit. Elle fonctionne sur le triple mode du *ça-a-été*, du *ça-a-cours* et du *ça-aurait-lieu*.

Ce que nous subodorons, c'est que l'irruption de la technologie dans l'art, en produisant des œuvres appareillées, apporte à ces trois dimensions une relance particulière. L'œuvre d'art technologique sera donc aussi, recomposition du temps-tout-mémoriel, combinaison calculatoire du temps-flux, et pré-figuration d'un temps-rhizomatique et mutant.

>>>

Bibliographie

- ARISTOTE, *De la génération et de la corruption*, Paris, Vrin, 1971
BARTHES, Roland, *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984
BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981
BERGSON, Henri, *Durée et simultanéité*, Paris, PUF, 1998
BERGSON, Henri, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, PUF, 2007

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

- BOURRIAUD Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Presses du Réel, 1998
- COUCHOT Edmond, *La technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Ed. Jacqueline Chambon, 1998
- DICK, Philip K, *Le temps désarticulé*, Calmann-Lévy, 1975
- HUSSERL, Edmund, *Idées directrices pour une phénoménologie*, Paris, Gallimard, 1950
- HUSSERL, Edmund, *Introduction à la logique et à la théorie de la connaissance. Cours (1906-1907)*, Paris, Vrin, 1998
- HUSSERL, Edmund, *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, Paris, PUF 1964
- HUSSERL, Edmund, *Phantasia, conscience d'image, souvenir*, Grenoble, Ed. Jérôme Millon, 2002
- LEROI GOURHAN André, *Le geste et la parole. Tome 2 : La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965
- PLATON, *Phèdre*, Paris, Flammarion, 2004
- RICOEUR, Paul, *Temps et récit. 3, Le temps raconté*, Paris, Seuil, 1991
- STIEGLER, Bernard, *La technique et le temps 3, Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Paris, Galilée, 2001
- VIRILIO, Paul, *L'inertie polaire*, Paris, Bourgois, 1990
-

Webographie des artistes cités

- BAKER, Christopher, « Hello World ! or : How I Learned to Stop Listening and Love the Noise | Christopher Baker ». En ligne : <http://christopherbaker.net/projects/helloworld/>
- BOWEN, David, « david bowen tele-present water WRO ». En ligne : http://www.dwbowen.com/tele_waterWRO.html
- DIMITROVSKY Isaac, « Final report, Erl-King project », 01/04/2004. En ligne : <http://www.variablemedia.net/e/seeingdouble/report.html>
- NAPIER, Marc, *net.flag*. En ligne : <http://netflag.guggenheim.org/netflag/>
- QIANGYUAN, Liu, *Only City : create for alternatives*. En ligne : <http://onlycity.org/>
- STELARC, *stelarc // checking for flash plugin....* En ligne : <http://stelarc.org>
-

Notes de bas de page

- [1] Aristote, « Chapitre 4 », dans *De la génération et de la corruption*, Paris, Vrin, 1971, p. 39-40.
- [2] André Leroi Gourhan, « Les symboles ethniques. Introduction à une paléontologie des symboles », dans *Le geste et la parole. Tome 2 : La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965, p. 80 et sq. _ [3] Edmund Husserl, « §34 », dans *Leçons pour une phénoménologie de la conscience intime du temps*, Paris, PUF, 1964, p. 97. _ [4] Il y a 360 secondes en une heure, 24 heures dans une journée et 365 jours et quart en une année. _ [5] Edmund Husserl, « §102-103 », dans *Idées directrices pour une phénoménologie*, Paris, Gallimard, 1950, p. 352-356.
- [6] « Temps réel » dirait la mise en évidence du moment où « le temps de la perception et le temps

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

- du perçu est identiquement le même ». Edmund Husserl, *Introduction à la logique et à la théorie de la connaissance. Cours (1906-1907)*, Paris, Vrin, 1998, p. 312.
- [7] Edmund Husserl, *Introduction à la logique et à la théorie de la connaissance. Cours (1906-1907)*, Paris, Vrin, 1998, p. 296. _ [8] *Ibid*, p. 299. _ [9] Bernard Stiegler, *La technique et le temps [3 Tomes]*, Paris, Galilée, 1994-2001. _ [10] Bernard Stiegler, *La technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Paris, Galilée, 1994, p. 133.
- [11] Platon, *Phèdre*, Paris, Flammarion, 2004
- [12] Edmund Husserl, « N°1 : Phantasia et conscience d'image [1905]. Chapitre 3. §17 », dans *Phantasia, conscience d'image, souvenir*, Grenoble, Ed. Jérôme Millon, 2002, p. 78.
- [13] En ligne : <http://netflag.guggenheim.org/netflag/>.
- [14] L'œuvre, en sa genèse, est le fruit du travail de l'artiste, en amont de toute présentation d'une œuvre fonctionnelle.
- [15] L'œuvre technologique peut « progresser » en tant qu'elle est améliorable par l'artiste (dans ses schèmes plastiques), ou par l'ingénieur (dans ses schèmes algorithmiques : mise-à-jour, *upgrade*), ou par les deux (dans ses schèmes morpho-dynamiques : meilleure adéquation entre les fins de l'artiste et les capacités des appareils).
- [16] En ligne : <http://onlycity.org/>.
- [17] Paul Virilio, *L'inertie polaire*, Paris, Bourgois, 1990, p. 87.
- [18] Les vitesses sont elles-mêmes limitées par la matière. La vitesse photonique (de la lumière) sert aux transmissions terrestres ; la vitesse électronique (des électrons) sert aux opérations du microprocesseur ; la vitesse des ondes radio aux transmissions satellitaires ou terrestres (selon leurs valeurs) ; une vitesse programmatique (des lignes de code) peut-être optimisée par les programmeurs, mais non abolies ; etc.
- [19] Alors que si le diamètre de la Terre était égal à la distance Terre-Lune (384.000 km), les transmissions à grande distance mettraient au moins 2 secondes (sachant que la vitesse de la lumière, indépassable, vaut 300.000 km/s).
- [20] Christopher Baker, « Hello World ! or : How I Learned to Stop Listening and Love the Noise | Christopher Baker », en ligne : <http://christopherbaker.net/projects/helloworld/>.
- [21] Henri Bergson, *Durée et simultanéité*, Paris, PUF, 1998, p. 50.
- [22] *Ibid.*, p. 51.
- [23] David Bowen, « david bowen tele-present water WRO », en ligne : http://www.dwbowen.com/tele_waterWRO.html.
- [24] Science Gallery, « Tele-Present Water | Science Gallery », en ligne : <http://www.sciencegallery.com/surfacetension/tele-present-water>.
- [25] Stelarc, « Fractal Flesh », en ligne : <http://www.stelarc.va.com.au/projects/fractal/index.html>.
- [26] Stelarc, « stelarc // Exoskeleton », en ligne : <http://stelarc.org/?catID=20227>.
- [27] Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Presses du Réel, 1998.
- [28] Plusieurs outils de normalisation existent, tels le PTP (*Precise Time Protocol*) ou le NTP (*Network Time Protocol*).
- [29] Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 32.
- [30] Parlant du temps-récit des historiens, Barthes insistait sur le « frottement du temps : le temps de l'énonciation et le temps de la matière énoncé ». Roland Barthes, « Le discours de l'histoire », dans *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984, p. 165.
- [31] Paul Ricoeur, *Temps et récit. 3, Le temps raconté*, Paris, Seuil, 1991, p. 329, p. 184.
- [32] Isaac Dimitrovsky, « Final report, Erl-King project », 01/04/2004, en ligne : <http://www.variablemedia.net/e/seeingdouble/report.html>.
- [33] *Erlkönig* de Goethe, traduit par Nodier en « roi des aulnes », mériterait plutôt de s'intituler « roi

2. Les temps hyper-réels. Essai sur l'appareillage du temps

des elfes », eu égard à la racine danoise Eller, et au contenu du poème.

[34] Edmond Couchot, *La technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, éd. Jacqueline Chambon, 1998.

[35] Ex : Zelda, Baten Kaitos, etc.

[36] Sans compter les nombreuses scènes purement cinématographiques qui transforment le joueur en spectateur passif.