

Réinventer le temps à l'heure du numérique

Edmond Couchot

L'un des effets majeurs provoqués par l'utilisation à grande échelle des technologies numériques concerne le rapport que nous entretenons avec le temps : notre perception et notre construction du temps. On a beaucoup insisté sur les changements de notre rapport à l'espace et sur les conséquences causées par la proxémie virtuelle, mais la question du rapport au temps a été moins débattue, quoiqu'elle ne soit pas moins cruciale. L'idée centrale que je développerai dans mon exposé est que techniques de communication numériques introduisent dans nos comportements des occasions de vivre le temps très différentes de celles que nous connaissions jusqu'à présent et qui affectent intimement notre culture.

Pour comprendre les effets sur la perception du temps provoqués par les technologies numériques, il faut plonger au cœur des mécanismes informatiques et observer ce qui se passe, au cours de la relation homme-machine, dans les dispositifs où la spécificité du temps numérique se révèle le plus clairement, comme les simulateurs de réalité virtuelle « intégrale ». Dans ce type de machine — simulateur de navigation, de vol, ou de conduite, par exemple —, le pilote est isolé du monde extérieur et complètement immergé dans l'espace virtuel. Il perçoit l'image réaliste d'une réalité simulée, mais il peut agir sur cette image au moyen d'interfaces reproduisant les commandes du navire, du véhicule ou de l'avion, c'est-à-dire émettre des informations en direction de la machine. Il est donc en même temps et non alternativement, récepteur et émetteur. Tandis que de son côté la machine répond à son action et émet en retour des images. Pour l'opérateur qui est aux commandes, les images ne se déroulent pas à la manière d'un film, elles ne prennent vie que sous son action ; elles sont le résultat de l'interaction instantanée de ce dernier avec le programme et leur sens naît de cette interaction.

Remarquons que ce mode de production, de réception et de transmission de l'information est en rupture avec le mode propre aux médias de masse comme la radio et la télévision où la signification des messages préexiste à leur transmission. Le récepteur prend connaissance des messages énoncés par l'émetteur en les décodant — le code garantissant la validité du sens. Une bonne communication est une communication où le sens des messages s'altère le moins possible, physiquement et sémantiquement, au cours de leur transmission et de leur réception.

Qu'en est-il alors de la temporalité vécue par l'opérateur au cours de l'exercice ? Les événements virtuels auxquels il participe dans le simulateur ont ceci de particulier qu'ils sont indéfiniment réitérables. chaque reprise, l'opérateur peut se recaler sur un temps

initial et revivre un scénario plus ou moins différent selon son comportement, selon ses réactions face aux événements qu'il aura provoqués, selon l'expérience qu'il aura acquise antérieurement. Il se trouve alors plongé au croisement de deux flux temporels : la temporalité qui lui est propre (il vit, il s'émeut, il décide, il agit) et la temporalité propre à la machine qui déroule son programme à une vitesse fulgurante. Temporalité caractérisée techniquement par le « temps réel » qui permet à l'ordinateur de répondre quasi instantanément aux gestes et commandes de l'opérateur, grâce à la rapidité des calculs autorisée par son horloge interne et les programmes. De ce croisement entre le temps subjectif vécu par l'opérateur et le temps de la machine résulte un temps hybride, un temps hors du temps, que j'ai proposé de qualifier d'« u chronique ».

D'autres dispositifs associent la réalité virtuelle et la réalité physique (le monde qui nous entoure). Tandis que la réalité virtuelle intégrale isole l'opérateur de son environnement en l'enfermant dans une bulle spatiale et temporelle artificielle, la réalité dite « augmentée » lui permet de rester en contact avec son environnement et d'interagir avec des objets virtuels qui se superposent sur cet environnement. En Grèce, par exemple, grâce au système Archéoguide, un visiteur équipé de dispositifs de réalité augmentée (casque, lunettes, caméra, ordinateur, GPS et boussole), a le loisir de se promener dans l'ancienne ville d'Olympie et de voir, quand il est au bon point de vue, les murs d'antiques bâtiments, comme le temple de Zeus ou d'Héra, prendre subitement forme devant lui, à l'exact emplacement occupé jadis par ces constructions, tout en écoutant des commentaires historiques. Il peut encore assister à des compétitions sportives et voir évoluer des athlètes de synthèse, quand il se positionne près des stades. Le visiteur se déplace alors dans le monde réel, mais sur ce monde apparaît en surimpression sur ses lunettes des images tridimensionnelles virtuelles, fixes ou animées, qui le projettent dans un autre espace, lui, totalement simulé.

Deux espaces se combinent alors : l'espace réel où se déplace le visiteur et l'espace utopique synthétisé par le calcul (bâtiments et personnages en action). Tandis que plusieurs temporalités fusionnent : la temporalité toute subjective qu'il vit dans son propre corps plongé dans le monde réel et le temps propre au monde virtuel et aux images de synthèse qu'il fait surgir en se promenant. Situation complexe où le visiteur vit à la fois des événements réels et de pures éventualités proposées par le simulateur dont il provoque l'apparition. Dans la réalité augmentée, le monde virtuel se superpose au monde réel, tandis que le temps du monde réel continue à faire pression sur le temps vécu par l'interacteur et le temps propre à la machine.

Le temps uchronique est totalement associé à ce type de dispositif et ne peut être vécu hors de lui. On objectera alors que les occasions d'en faire l'expérience ne sont réservées qu'à un petit nombre de spécialistes. En réalité, si les simulateurs très sophistiqués de réalité virtuelle intégrale ou augmentée sont encore assez rares, tous les dispositifs interactifs en temps réel peuvent être considérés comme des simulateurs. Les visites virtuelles en ligne (de villes, de musées, de monuments, d'atelier d'artistes, avec possibilité de navigation dans des espaces tridimensionnels), le télécommerce (avec ses catalogues virtuels interactifs en 2 ou 3D), la téléphonie mobile de plus en plus complexe (avec ses multifonctions), la cartographie embarquée avec GPS, et bien d'autres dispositifs comme les très nombreuses applications multimédias et les jeux électroniques en ligne ou hors ligne, nous offrent des occasions presque permanentes de vivre, avec une intensité variable, un rapport au temps inhabituel : cette temporalité différente, caractéristique du temps uchronique. L'ensemble des individus touchés est immense et s'agrandit sans cesse. Le phénomène est un phénomène de masse.

Par ailleurs, l'évolution de la technologie, tant du point de vue de la programmation que des interfaces, cherche à impliquer de plus en plus précisément le corps dans son interaction avec les machines numériques. Le corps expérimente une autre façon d'organiser ses perceptions, d'agir et de s'exprimer. La vision compose avec des perceptions et des comportements (gestes, expressions) auxquels elle n'était pas habituellement liée et perd insensiblement ce caractère privilégié que lui avait conféré la culture de l'image photographique, cinématographique et télévisuelle. La hiérarchie du sensorium se reconstruit. Une nouvelle matrice perceptuelle se dessine, correspondant à une corporéité sensiblement différente, hybride de chair et de calcul. Cette modification de la corporéité n'a pas échappé aux observateurs qui parlent couramment de mutations corporelles (au sens neurophysiologique et non biologique). Avec l'introduction du geste — en tant qu'expression corporelle propre à celui qui l'accomplit — dans les échanges d'informations transitant par les machines numériques, c'est tout un monde de « données » non langagières qui pénètre au cœur des dispositifs numériques. Et pour interpréter ces nouvelles données, l'ordinateur est en train d'apprendre à reconnaître certaines des émotions éprouvées par son utilisateur (nervosité, mécontentement, satisfaction) afin de s'adapter immédiatement et le plus efficacement possible à son humeur.

La machine se met aussi à simuler des comportements propres au corps humain : elle se fait corps, elle se « corporise ». Elle devient, par exemple, capable de créer des simulations d'êtres vivants sous forme d'informations visuelles et sonores ou s'adressant à d'autres perceptions que la vue et l'ouïe comme le toucher, avec lesquelles nous

pouvons interagir d'une manière plus naturelle. Ces êtres virtuels sont aussi dotés de comportements physiques et cognitifs propres aux êtres vivants. Ils sont capables d'agir d'une manière relativement autonome et non plus simplement réactive sur le mode stimulus-réponse. Ils n'ont pas toujours une apparence humaine ou zoomorphe et peuvent être des entités virtuelles et invisibles capables d'une multitude d'actions — utiles (recherche et sélection de données, etc.) ou nuisibles (espionnage, piratage, etc.), au sein de l'infosphère.

Mais si l'ordinateur reconnaît les émotions, il acquiert aussi la faculté de les simuler. Des recherches récentes ont montré que les émotions jouaient un rôle indispensable dans les fonctions cognitives, notamment dans les processus de mémorisation ou de prise de décision. Il était donc logique de simuler numériquement des états affectifs pour créer une intelligence artificielle plus proche de l'intelligence naturelle, éventuellement humaine. Les émotions simulées ne sont pas seulement des représentations mimétiques d'états affectifs éprouvés par un être vivant, elles sont aussi capables d'agir sur les comportements provoqués par la relation de l'entité virtuelle à son environnement réel (extérieur à l'ordinateur au moyen des interfaces) et/ou virtuel (intérieur à l'ordinateur). L'autonomie et la simulation des émotions élargissent très largement, sensoriel, le dialogue homme-machine et permettent à l'ordinateur d'interpréter des expressions non langagières, débouchant sur des actions ou des décisions sans ambiguïté. Dans ce cas encore, ces techniques sophistiquées ne sont pas réservées à quelques rares utilisateurs spécialisés. Elles sont employées dans des applications informatiques de plus en plus nombreuses : par exemple, dans les programmes d'apprentissage automatique (une machine « émotive » apprend mieux et plus vite).

Toutes ces techniques sont fort éloignées des techniques utilisées dans la production, la circulation et la réception des informations dans la communication mass-médiatique. À travers elles, chacun de nous fait l'expérience plus ou moins prégnante de nouvelles temporalités liées au temps uchronique. Je vais en donner quelques exemples. Il est possible, et même très courant d'utiliser le Web sans avoir l'impression de vivre quelque bouleversement temporel inquiétant. Envoyer des photos ou du courrier à ses proches ne semble pas changer fondamentalement notre perception du temps. Tout au plus s'émerveillera-t-on, au début, de la rapidité avec laquelle s'exécute le transport (quasiment en temps réel par rapport au courrier postal).

Mais les réseaux numériques fonctionnent aussi sur un mode. Ils ont permis l'épanouissement d'un nombre considérable de sites organisés sur la base d'une

collaboration directe et instantanée des internautes à la production et à la diffusion de l'information. Dans de nombreux « journaux citoyens » en ligne, ce sont les lecteurs eux-mêmes qui rédigent les articles et fournissent les nouvelles. AgoraVox est l'une des premières initiatives européennes de « journalisme citoyen » à grande échelle complètement gratuite. Son principe consiste à considérer tout citoyen comme un « capteur d'information » capable d'identifier et de proposer en avant-première des informations inédites, difficilement accessibles ou volontairement cachées. Alors que les médias traditionnels font descendre l'information du haut vers le bas (De un vers tous), AgoraVox la fait circuler de manière transversale (De tous vers tous), grâce à une équipe de « rédacteurs citoyens » aux profils très différents. Le site bien connu Wikipédia offre non pas un journal mais une encyclopédie évolutive, libre, gratuite et multilingue à la rédaction de laquelle chaque lecteur est invité à participer. Elle contenait, en 2006, 269 362 articles en français, et plus de 3 millions dans 229 langues. Certes, ces formules nouvelles d'écriture collaborative ne sont pas sans poser de problèmes sur la validité des informations, la responsabilité des auteurs, la prétendue absence de ligne éditoriale, les thématiques nombrilistes, etc. Et le débat est vif entre les défenseurs et les détracteurs de ces sites.

Mais force est de constater qu'un nombre de plus en plus considérable de sites Web fonctionnent sur le modèle Wiki — l'appellation viendrait d'un vocable hawaïen wikiwiki signifiant vite ou rapide. Les Wikis sont dans lesquels entrer pour Ce phénomène de masse ne saurait donc être systématiquement taxé de supercherie, mais analysé avec rigueur et objectivité. Les Wikis invitent à une expérience temporelle singulière : une variation du temps uchronique dans le champ de l'écriture. Dans un Wiki, la durée qui sépare l'émission, la circulation et la réception du message doit être la plus brève possible. Tout se passe comme si la rapidité de l'interaction collaborative entre les internautes et le site se donnait comme un facteur d'authentification des informations : vrai parce que rapide.

Les jeux électroniques (les games en anglais) constituent une partie de plus en plus importante de l'infosphère. La présence des joueurs devant un écran de jeu a dépassé largement en durée celle des téléspectateurs devant leur poste. Ce ne sont pas seulement des enfants qui y jouent ; de plus en plus d'adultes s'y consacrent. Bien que le matériel requis soit assez modeste, chacun peut vivre au cours d'une partie des expériences temporelles proches de celles qu'offrent des dispositifs de réalité virtuelle beaucoup plus sophistiqués. Le petit écran du joueur (PC ou console) fonctionne, en

effet, comme une scène virtuelle qui s'ouvre sur des mondes imaginaires, le plus souvent très réalistes, avec lesquels le joueur interagit plus ou moins librement et profondément.

Le joueur doit avoir l'intime conviction qu'il se comporte comme dans la « vraie » vie, avec cette différence qu'il est maître de son destin ou du destin du héros auquel il s'identifie quelles que soient les situations. La sensation de liberté, de prise efficace sur les choses et les êtres, doit être la plus intense possible. L'écart entre le joueur et le monde simulé doit être le plus étroit possible. Lorsqu'ils fonctionnent en réseau, les jeux offrent à l'internaute l'occasion d'entrer en contact instantanément avec des centaines d'autres internautes et de partager avec eux les mêmes aventures. Le joueur se trouve alors confronté, non pas à des personnages de synthèse dotés de comportements stéréotypés, mais à des personnes tout à fait réelles et dont les réactions sont beaucoup plus intéressantes. Tous les joueurs baignent dans la même temporalité uchronique ; ils vivent ensemble les mêmes événements — ou plus exactement les mêmes éventualités —, sans se rencontrer physiquement. On parle à propos de la technologie à la base de ces jeux d'une *half-life technology* (une technologie semi-vivante). Là encore, le bon fonctionnement technique est dépendant la rapidité du temps de connexion entre les ordinateurs, ce qu'on appelle le « ping » (acronyme de *Packet INternet Groper*) ; plus le ping est faible, plus on s'approche du temps réel, plus les sensations et l'effet de présence sont intenses.

Ces jeux sont très nombreux et sont adoptés par un public de plus en plus large. L'un d'entre eux, *Second Life*, est devenu beaucoup plus qu'un jeu, c'est un véritable monde virtuel tridimensionnel en ligne, créé et modifié sans cesse par ses utilisateurs. Dans cet espace utopique et sans limites, chacun peut occuper un territoire propre et le façonner à sa guise, grâce aux outils numériques qui sont mis à sa disposition. L'utilisateur pénètre dans le jeu sous l'aspect d'un avatar dont il définit lui-même l'apparence. Il peut alors avoir des contacts avec d'autres avatars, échanger des informations, entreprendre des actions virtuelles. Bref, on peut considérer *Second Life* comme un simulateur de vie où tout est virtuellement possible : voler dans les airs ou avoir quatre jambes, et bien entendu jouer, isolé spatialement et temporellement du monde réel. Cependant, si virtuel que soit ce monde, il peut entretenir aussi des liens très étroits avec le monde réel. On y voit, par exemple, se dérouler de véritables meetings politiques, on peut y faire du commerce, vendre ce qu'on veut, traiter des affaires, faire des rencontres, autant d'actes qui peuvent se prolonger dans la réalité.

Nous retiendrons que tous les dispositifs que je viens de décrire, au-delà de leurs différences parfois importantes, partagent les mêmes caractéristiques fondamentales. Ce sont tous des simulateurs numériques au sens large. Ils offrent tous des occasions où chacun peut vivre, plus ou moins profondément, un autre rapport à l'espace et au temps. D'un point de vue technique, l'efficacité de ces simulateurs dépend de la quantité d'informations qu'ils peuvent traiter en un temps donné, c'est-à-dire de leur vitesse de calcul. On sait que cette vitesse dépend en grande partie de la fréquence à laquelle vibre leur horloge interne. Plus cette fréquence est élevée, plus les segments de temps qu'elle découpe dans la durée sont brefs et les opérations nombreuses dans un laps de temps donné. Je rappellerai, par exemple, que les premières horloges battaient à la fréquence de 60 pulsations par seconde (chaque pulsation correspondant globalement à une opération logique ou « flop »).

À l'heure actuelle, les performances moyennes des horloges équipant nos PC sont d'environ 3 gigahertz (3 GHz) et permettent de traiter 3 000 000 000 (3 milliards) d'opérations par seconde. Certains ordinateurs peuvent atteindre des fréquences encore beaucoup plus élevées. Le BlueGene/L d'IBM est l'un des plus puissants, son horloge est si rapide qu'il est capable de traiter 280 mille six cents milliards d'opérations par seconde (en chiffre : 280 600 000 000 000). Chiffre vertigineux, aussi difficile à se représenter à l'échelle humaine que les distances intersidérales. Invisibles, de plus en plus rapides, ces horloges règlent désormais le moindre échange d'information. Notre rapport au temps, et même à l'espace (avec les GPS), dépend désormais des hautes technologies chronométriques.

Mais pourquoi insister sur cet aspect technique ? Parce que cette course à la vitesse n'est pas seulement un caprice, une mode passagère, mais une réalité qui nous est imposée plus ou moins violemment par technique. On n'en voit pas la fin, comme on ne voit pas la fin de la miniaturisation (on vient de créer des puces électroniques qui pourraient tenir à l'intérieur d'un cheveu). Il s'en suit une cascade de conséquences. Les technologies numériques nous offrent des avantages incontestables. Je n'en ferai pas la liste, chacun les a appréciés ou les appréciera. Mais leur utilisation entraîne aussi des effets inattendus et perturbateurs, notamment au point de vue temporel. Des études ont révélé, par exemple, que chez certains sujets, la pratique intensive de l'Internet plongeait l'internaute dans une temporalité prisonnière du présent et rabattait la temporalité de l'interacteur, d'une manière obsessionnelle dans beaucoup de cas, sur le « moment actuel », le « maintenant ». Ce présent, en lequel on reconnaîtra un des aspects du temps uchronique, aurait la particularité de brouiller la perception de l'espace, du

mouvement, de la succession des états au cours d'une action, et supprimerait l'avant et l'après en les comprimant à l'extrême.

Cette perception du temps nuirait à la construction subjective habituelle de la durée et provoquerait chez l'internaute la perte de la représentation du changement, l'obsession de sauver constamment du temps pour que l'avant et l'après ne forment plus qu'un seul temps condensé en un présent permanent, et plus concrètement une tendance à ignorer toute forme de délai et de prévision — toute projection dans le futur. L'attente déboucherait ainsi sur une impatience chronique et sur un sentiment d'impuissance devant l'incapacité éprouvée par l'internaute à accomplir une action immédiate dans la vie hors-ligne ; il ne supporte plus l'attente. Le sujet serait déchiré entre un temps qui accueille l'attente et un temps qui la repousse. Certes, tout le monde n'est pas malade de l'Internet, mais il faut bien reconnaître, d'une façon générale, que toutes nos activités — du politique à l'économique, en passant par le quotidien le plus banal, le travail, l'information, les loisirs, la culture — tendent à fonctionner de plus en plus en temps réel, dans une impatience permanente et fiévreuse qui ne tolère aucune médiation, aucun retard dans les échanges. Plus nous allons vite, moins nous avons de temps, remarque le sociologue norvégien Thomas Hylland Eriksen. La compression technologique du temps et de l'espace aboutit, selon lui, à « un temps unique, maniaque, hystérique, qui ne tend vers aucun autre avenir qui ne soit l'instant d'après » — cet instant d'après ne pouvant que se confondre avec le moment présent.

Cette insistance violente du moment présent sur la temporalité vécue par chacun de nous quand nous nous appareillons aux dispositifs de simulation composant notre environnement artificiel bouleverse aussi très fortement notre relation à l'Histoire, en tant que « récit d'événements mémorables » fixés durablement par l'écrit. Car les événements qui se déroulent dans le temps uchronique — ces événements qu'on peut revivre, rejouer, autant de fois qu'on le veut à l'abri du réel et du temps du monde — ne sont plus des faits, des actions accomplies appartenant au passé et irréversibles, mais des possibles. Ce sont des éventualités : des simulations d'événements susceptibles d'advenir ou non, sous certaines conditions. Le glissement de l'événementiel vers l'éventuel altère les rapports que nous entretenons avec les formes de la narration telles qu'elles apparaissent dans les dispositifs numériques sous l'aspect de textes, d'images fixes ou animées, ou le plus souvent d'un mixte des deux. Au récit, c'est-à-dire à la narration d'événements qui ont eu lieu dans le passé et sont importés dans le présent de l'écriture, se substituent les hypertextes et les hypermédias qui ont la particularité de ne pas renvoyer au passé. Ils ne ra pportent, ils ne ra content, ils ne re latent, ils ne re

tracent, et plus généralement ils ne se présentent rien. Ce qu'ils donnent à lire ou à voir, ils le présentent pour la première fois. Il me faudrait ici développer davantage, mais le temps qui m'est imparti ne le permet pas.

Ce changement du rapport temporel à l'Histoire altère les fondements mêmes de notre culture. L'homme appareillé oscille vertigineusement entre deux temporalités où l'articulation du présent, du passé et de l'avenir ne suit plus les règles traditionnelles et s'organise différemment. Tout notre rapport au temps est à repenser. Nous sommes déchirés entre deux temporalités antagoniques : le temps uchronique et le temps de l'Histoire. Le malaise qui frappe actuellement nos sociétés — et que certains observateurs désignent comme une crise de la représentation — me semble imputable pour une large part au conflit violent qui les oppose. Le temps que nous sommes appelés à vivre désormais résultera sans doute d'une négociation attentive entre ces deux temporalités.

Aucune fatalité, en effet, ne nous oblige à céder à l'ivresse du temps uchronique et au vertige de l'immédiateté, ni à trouver refuge dans le cocon du virtuel pour échapper aux contraintes du réel. Mais encore faut-il prendre conscience de ces changements de temporalité, en saisir les mécanismes et ne pas se contenter de dénoncer sur un mode incantatoire leurs conséquences perturbatrices. On assiste d'ailleurs, à l'heure actuelle, à la montée d'une contre-culture de la lenteur (du *slow time*), du savoir-attendre, qui tente de s'opposer à cette culture de l'urgence et de l'impatience (*fast time*, *fast food*, *fast sex*, *fast thinking*, *fast art*...). Mais en vérité, le problème n'est pas de choisir la lenteur contre la vitesse, ni l'inverse. Le problème consiste à maîtriser la coexistence de temporalités qui s'opposent, à réintroduire paradoxalement de la présence au cœur de ce présent trop insistant.

C'est encore une fois les artistes, particulièrement sensibles aux changements de temporalité, qui nous alertent. Ils refont maintenant, mais différemment, ce que les photographes, les cinéastes, les vidéastes ont fait avant eux, en réagissant à des techniques qui les privaient de certains de leurs privilèges, à chaque élévation du niveau des automatismes. Ils inventent de nouvelles stratégies pour occuper leurs œuvres de leur propre présence et pour faire partager cette expérience temporelle singulière caractéristique de la création d'une œuvre, avec tout ce qu'elle contient d'original, d'imaginaire, de richesse polysémique, d'émotion esthétique.

Il faut remarquer d'abord que cet effet d'emballlement, d'urgence permanente, n'est pas propre aux technologies numériques. Dès les années soixante, en réaction à la mass-médiatisation irrésistible de nos systèmes de communication, certains artistes ont mis l'accent sur la lenteur : lenteur des mouvements à la limite de la perception dans l'art cinématique, par exemple, avec les petites « machines » de Pol Bury. Plus récemment : exploration des microperceptions par Marlène Puccini, avec *La Chambre Blanche*, une installation qui requiert un subtil dispositif informatique plongeant le spectateur dans une chambre immaculée et nue à l'intérieur de laquelle se déroulent d'imperceptibles événements affectant la perception visuelle et le sens du mouvement. Mais l'expansion de l'informatique a amplifié considérablement cette course à la vitesse. Actuellement, tout en exploitant la vitesse de calcul des ordinateurs, le groupe ESC constitué autour du musicien Jacopo Baboni Schilingi, en France, a créé une installation interactive sonore et visuelle — *La Lenteur* — où le spectateur, isolé dans un espace obscur, est invité à ralentir les mouvements de son corps tout en augmentant la tension de chacune de ses parties. Une récente exposition, *Cinq Milliards d'années*, au Palais de Tokyo, à Paris, a tenté de faire perdre au spectateur sa culture du fast art et de l'obliger à prendre son temps devant les œuvres — qui jouent elles-mêmes sur la lenteur — pour les apprécier sans précipitation.

Tomorrow's News est un échange d'expositions entre le Canada et la Finlande portant sur la vérité et les communications, fondé sur la recherche commune dans le domaine des médias et des télécommunications. Ces expositions montrent comment « les artistes de ces pays réagissent à des phénomènes tels que la surabondance d'information, la cadence croissante à laquelle les actualités sont consommées et deviennent un divertissement, l'effet des médias sur le sens moral et les valeurs, ainsi que la perte de foi dans le concept de vérité quand il est question des événements se produisant autour de nous. »

D'autres artistes ont développé des stratégies qui cherchent plutôt à réintroduire le corps et sa propre temporalité dans sa confrontation avec le temps de la machine. Ils laissent aux jeux électroniques le plaisir — car c'en est un — de la réaction immédiate et ultrarapide sans laquelle le joueur ne saurait gagner la partie, pour proposer à l'interacteur un autre plaisir. Celui que procure la rencontre de son corps avec ces entités virtuelles dotées d'un soupçon d'intelligence et de vie, voire d'émotion, qui habitent les machines numériques. Non pas pour se complaire dans un miroir qui ne ferait que renvoyer son image, mais pour s'explorer soi-même tout en s'ouvrant aux altérités, pour réinventer le temps : réorganiser son rapport au passé et au futur.

Je citerai, à propos de miroir, l'installation de Pavel Smetana — *Le Miroir* —, un miroir qui vous renvoie votre image, mais qui en même temps la transforme. Vous apercevez dans ce miroir votre visage, mais si vous prenez le temps d'attendre un moment, ce visage commence à s'altérer doucement. Vous vous voyez alors rajeunir ou vieillir. Vous vous voyez devenir autre en vous-même. Vous êtes projeté hors du temps. Je citerai aussi deux installations présentées en 2006 à ITAÚ : *Messa di voce*, de Golan Levin et Zack Liberman, et *La Funambule*, de Michel Bret et Marie-Hélène Tramus. La première est une performance audiovisuelle au cours de laquelle la parole, les cris et les chants émis par le spectateur sont traduits en éléments graphiques non figuratifs et animés, projetés sur un écran. Le temps propre à la voix se mêle alors au temps propre à l'image ; vous découvrez et vous contrôlez votre voix par la vue : une expérience corporelle et temporelle surprenante. La seconde installation — *La Funambule* — est un être virtuel doté d'une « petite » intelligence artificielle qui se balade sur un fil. Face à son image projetée sur un écran, vous pouvez tenter de la déstabiliser en jouant vous-même au funambule. Réagissant à vos mouvements, la créature virtuelle cherche à retrouver son équilibre et invente dans ce but des stratégies comportementales autonomes non programmées. Un dialogue gestuel entre le personnage virtuel et vous-même s'élabore alors autour d'un balancement entre l'équilibre et le déséquilibre des corps, la réaction et l'improvisation, la surprise et le doute, en même temps que votre propre temporalité se mêle à celle de la funambule de synthèse.

Si j'ai évoqué le travail de ces artistes, ce n'est pas pour présenter leur art comme un modèle de comportement social et politique, ni comme le seul moyen de résoudre la crise provoquée par l'irruption de nouvelles temporalités dans nos vies. L'art lui-même n'est pas à l'abri des crises, il a ses faiblesses et ses complaisances. Mais ces artistes, avec beaucoup d'autres, ont su imaginer une nouvelle manière de retourner la technologie contre elle-même, contre sa finalité instrumentale, tout en la maîtrisant. Dans ce sens, ils peuvent nous inspirer et nous aider à réinventer le temps.