

10. conclusions

A ce stade nous pourrions poser quelques questions, pour mesurer l'écart entre nos intentions et hypothèses de *départ* et les fruits, verts ou mûrs que l'on peut maintenant cueillir-décrire. Mais attardons-nous auparavant sur la teneur du « départ » de ce travail. Était-il un départ ou bien a-t-il pris, déjà, *par le milieu*, un problème aux facettes multiples et complexes ? (le « on ne pense pas par le début mais par le milieu » de Gilles Deleuze) Et, d'une manière plus générale, que peut-on *réellement* prendre par le début ?

Une réponse partielle à cette question résiderait peut-être dans la *valeur de processus* d'un travail. A un état donné de questions (problématique), suit un travail (recherche), qui organise dans un champ (sujet) un certain nombre d'opérations (critiques-rapprochements-analyses) selon une certaine visée du regard (méthode, téléologie) et génère quelques résultats interprétables (propositions) devenant à leur tour, porteuses de problématiques en devenir. Ce travail semble avoir parcouru un champ, balisé un certain nombre de points, créé quelques repères, proposé quelques concepts. Il n'a rien épuisé du sujet mais en le reformulant, semble l'avoir plutôt déplacé. Nous posions au chapitre 1.5, une synthèse des hypothèses organisée en trois points et un postulat, soit pour mémoire :

- l'écran est un environnement parce qu'il est un **support-surface-milieu de lecture** qui engage l'action et la rétro-action, c'est-à-dire l'interactivité à travers tous les systèmes cognitifs qu'elle peut mettre en place [...] dans un terme jusqu'ici dénommé « lecture »,
- l'écran est un environnement parce qu'il est un(e) support-**surface-milieu d'écritures** et qu'y opèrent des activités qui engagent toute une combinatoire de procédés généralisés de collage-citation réunis dans un terme jusqu'ici dénommé « écriture »,
- l'écran est un environnement parce qu'il est un support-surface-**milieu de co-lectures-écritures** et qu'à ce titre, s'y opèrent des activités cognitives et communicationnelles complexes qui engagent chez le lecteur-auteur la nécessaire présence de l'autre actualisée dans un terme jusqu'ici dénommé « intertextualité ».

- o Enfin, la tenue de ces hypothèses reposait sur le postulat que toute opération, configuration et mouvement des signes à l'écran externalise *quelque chose* de nos stratégies et processus internes de décodage de ces signes.

Nous pouvons déjà apercevoir que cet *ensemble* s'est déplacé dans de nouvelles directions, offrant des perspectives d'évolution et de poursuite à cette recherche. Mesurons pour l'instant les résultats produits.

10.1 r sultats

10.1.1 l'cran comme environnement

L'écran connecté au *computer* nous a fait passer d'un régime de la représentation à un régime de l'émergence, de la visualité du monde à l'expérience du monde. Tout se passe comme si de la surface d'affichage, nous passions progressivement à un environnement, complexe et fortement relié, interconnecté, autopoïétique. Il se dessine ainsi une écologie de notre environnement symbolique et cognitif, espace, pratique et lieu d'élaboration du sens et de l'échange communicationnel.

10.1.2 le design revisité

Le *design*, tel que nous avons pu le questionner jusqu'ici, pourrait maintenant se définir comme l'art de la configuration des signes pensé dans un usage social. Parce que le terme même de *design* a l'avantage de signifier à la fois *dessein* et dessin. Cette activité peut donc être reformulée selon les éclairages qu'en donnent Abraham Moles⁷¹⁷ (*philosophie de l'étendue* où l'actant disparaît au profit des actes eux-mêmes.) et Markos Novak⁷¹⁸ comme une pratique sociale fortement inscrite dans l'écologie. Le designer participe et prend une part de responsabilité dans la qualité de l'environnement visuel, sémiotique et cognitif des signes et de leurs comportements.

...

717 op. cit. MOLES A. Abraham – « Théorie des actes » p.135 – cité par Victor Alexandre in « **L'individu dans la pensée d'Abraham Moles** » avril 1994.

718 op. cit. cité et traduit par le collectif LAB[au]

Les analyses post-modernes mettent en péril les visions romantiques des figures de l'auteur/créateur inspiré. Celui-ci est maintenant aspiré dans des productions/expérimentations⁷¹⁹ qui s'élaborent souvent en collectifs (artistes, écrivains, *designers*, architectes) et où la recherche de la performativité - en interconnectant des compétences et des points de vues supplante le récit mythologique du « créateur » solitaire de l'auteur de la culture de l'imprimé.

Nous avons ainsi été amenés à requalifier l'activité du design dans le qualificatif de *néo-design*, marquant ainsi l'évolution de celui-ci par rapport aux pratiques pré-numériques. A ce stade, nous pourrions proposer maintenant le terme de *meta-design*, insistant sur le fait que le designer numérique produit aujourd'hui moins des représentations (images) que des systèmes capables de générer, organiser des agencements (interfaces) qui opèrent un environnement *intelligent*.

10.1.3 reformuler l'interface

Faut-il poser la question : « Qu'est-ce qu'une interface ? » ou préférer comme Gilles Deleuze le suggère des questions plus latérales comme : « Qui, Combien, Où, Quand ? ». Mais celui-ci, faut-il le rappeler, pose ces questions à propos de l'Idée. Peut-on s'autoriser à transposer les questions de l'Idée à celles de l'Interface ? Pourquoi pas, serions-nous tenter de dire à cet endroit, et après lecture de l'introduction de « La méthode de dramatisation » :

« Les dynamismes spatio-temporels ont plusieurs propriétés : 1° ils créent des espaces et des temps particuliers ; 2° ils forment une règle de spécification pour les concepts, qui resteraient sans eux incapables de se diviser logiquement ; 3° ils déterminent le double aspect de la différenciation, qualitatif et quantitatif (qualités étendues, espèces et parties) ; 4° ils comportent ou désignent un sujet, mais un sujet « larvaire », « embryonné » ; 5° ils constituent un théâtre spécial ; ils expriment des Idées. Sous tous ces aspects, ils figurent le mouvement de la dramatisation. »⁷²⁰

...

719 op. cit LYOTARD Jean-François « La condition post moderne » p.29 à 34

720 DELEUZE Gilles « **La méthode de dramatisation** » Bulletin de la Société Française de Philosophie, 61^e année, n°3 juillet-septembre 1967. Repris in « L'île déserte et autres textes » Ed. de Minuit, 2002

L'interface numérique semble bien, elle aussi, correspondre à ce descriptif de « dynamisme spatio-temporel », elle semble pouvoir se constituer comme le lieu d'actualisation et de *spécification des concepts* (métaphoriquement et/ou structurellement), déterminer le *double aspect de la différenciation qualitative et quantitative* (rapports du proche et du lointain ou proxémie, identité et spécificité des signes à l'œuvre), désigner un sujet *larvaire ou embryonné* (l'interacteur, l'opérateur, ou *spectateur* dans la relation qu'on dit d'interactivité), constituer un type de *théâtre* particulier d'activités (environnement où se jouent et/ou adviennent les événements) et enfin, l'interface *exprime des idées* et parfois les rapports de ces idées entre elles ou rapporte la genèse des idées qu'elles figurent.

Ces apparentes connexions font-elles pour autant de l'interface une idée ? Nous pourrions suivre ici un chemin de traverse en proposant que l'interface, comme « surface permettant d'accéder à quelque chose qui ne se trouve à proprement parler ni sur cette surface, ni même dans cette machine »⁷²¹ est une apocalypse. Au sens étymologique⁷²², elle révèle ce qui était resté caché. Elle masque/dévoile un cycle d'événements se présentant autant comme des représentations que comme des *schèmes* au sens que Jean Piaget⁷²³ lui a donné (structure d'une conduite opératoire). Le *schème* se donnant à se saisir comme processus, contre l'image qui se donne, elle, à voir comme représentation. Cette *révélation* propre à l'interface existe aussi, semble-t-il, dans l'état de naissance de l'Idée qui s'élabore. Les connexions d'idées quand elles font sens, révèlent la part de lumière qui manquait, donnant à l'Idée un plan pour exister.

Est-ce que les corps des amoureux font interface entre eux, ou l'interface se fait-elle entre le(s) désir(s) que chacun vit de l'autre ? Est-ce que leurs bouches, leurs mains, leurs yeux, leurs sexes, leur peau constituent les éléments concrets, haptiques⁷²⁴ de cette interface ? Ou est-ce leur désir (dans

...

721 op. cit. Lellouche Raphaël « Une théorie de l'écran » Revue Traverses n°2- CNAC Georges Pompidou, 1996 – Paris
<http://www1.centrepompidou.fr/traverses/numero2/textes/lellouche.html>

722 « Apocalypse : v. 1160; du lat. ecclés. apocalypsis, grec apokalupsis « révélation », de apokaluptein « découvrir, dévoiler » ». in Petit Robert électronique 1992

723 ou encore au sens de Henri Bergson (ensemble d'images ou de sensations kinesthésiques) ou encore de Emmanuel Kant (représentation *intermédiaire* entre les phénomènes perçus par les sens et les catégories de l'entendement)

724 « [...] du grec *haptein* «attacher», lat. sc. *hapteron, haptera* ». in Petit Robert électronique 1992

le sens d'une *idée*) qui fait interface, leur corps prenant une *simple* place de connecteur ? Avec ce point de vue, on peut peut-être déplacer la question de l'interface vers d'autres régions. Gilles Deleuze fait parler ici Marcel Proust « On ne désire pas une femme mais la constellation qui fait son monde. »⁷²⁵. Nous pourrions aussi évoquer l'invention de Leibnitz après son travail sur le signe, et qui se met en place sous le nom de « système signifiant ».

La biologie du lien⁷²⁶, à travers l'éthologie humaine, donne quelques éléments de réponse, mais surtout, elle nous montre que le lien s'inscrit dans un support biologique, chimique, avant que celui-ci ne se complexifie (puis prenne sens) dans un ensemble de connexions plus vaste (le corps) puis dans d'autres, étendus, de relations (le couple, la famille, le clan, la culture). « Les neurobiologistes ont identifié une substance – le V.I.P (vaso-intestinal-polypeptid) que déclenchent les activités buccales telles que le baiser ou l'alimentation et que secrète l'intestin. Elle agit sur le cerveau et provoque l'érection. L'ensemble fonctionnel est curieux, mais révèle à quel point l'état amoureux ouvre notre intérieur au monde. »⁷²⁷

Nous autres humains avons cette particularité de « pouvoir penser nos contenus de pensée », ce qui fait dire plus loin à Boris Cyrulnik que « ce qui caractérise l'espèce humaine c'est son aptitude à faire une sémiologie à distance, c'est-à-dire à interpréter un système de signes qui réfère à quelque chose qui n'est pas là. »⁷²⁸ Ce quelque chose absent peut être aussi bien un souvenir (passé), qu'un désir (à-venir), il peut s'énoncer comme un percept, un concept, une idée. Toute information est donc inscrite dans le biologique, « mais dès qu'elle est perçue cette stimulation prend sens parce qu'elle est interprétée. L'histoire du percepteur donne sens à cette perception. »⁷²⁹ Ainsi, selon l'éthologue, le biologique (*commun*) et l'historique (*personnel*) permettent la naissance du sens dans un processus d'interactivité. L'interface

...

725 op.cit. « L'abécédaire de Gilles Deleuze » avec Claire PARNET réalisation Pierre André BOUTANG, Ed. Vidéo Montparnasse/Libération avec le soutien du CNC,,1996, et notamment la lettre « I » comme idée, et « L » comme littérature.

726 Cyrulnik Boris « **Sous le signe du lien – une histoire naturelle de l'attachement** » Ed. Hachette Littératures, Collect. Pluriel, Paris, 1989

727 ibid. Cyrulnik Boris, p. 180

728 ibid. Cyrulnik Boris, p. 192. Ce qui est aussi une définition possible du signe, tout comme une autre, à propos de l'interface, donnée plus haut par Raphaël Lellouche.

729 ibid. Cyrulnik Boris, p. 68

à cet endroit peut se voir comme la configuration qui se met en place et qui nous permet de relier ce qui était séparé, de faire lien, afin de faire sens.

L'interface, revenue au centre de notre attention peut être aussi cet *interstice*, ainsi que l'a suggéré Madeleine Aktypi dans un texte⁷³⁰ consacré à *silence*, du site web *panoplie.org*. Ce lieu est celui d'une exposition d'art numérique où c'est une œuvre (de Bernard Joisten) qui *fait interface* avec les autres œuvres. Celle-ci devient cet espace interstitiel, qui opère, par le recours à l'une de ses qualités : sa porosité, un glissement vers d'autres œuvres. L'interface est donc dans cette logique toujours un lieu de/en transformations subtiles, et capable, par syntonie⁷³¹, par capillarité, de nous faire glisser d'une idée l'autre. C'est en cela un lieu de trans-mutation, elle tient du bain de chimie qui opère peu à peu le passage d'une substance, d'un état à un autre.

A cet endroit nous pourrions poser la question : Qu'est-ce qui *fait interface* ? Et proposer : Tout ce qui, de près ou de loin, *s'offre comme capable* de syntonie, de dissolution, et fait émerger à partir de *quelque chose* de lui ; du nouveau, de l'inconnu, de l'inattendu, et le révèle.

10.1.4 arts et technologies, l'en-jeu

Nous l'avons vu, notamment avec l'image du texte numérique (la typographie), qu'il est possible d'en faire débiter l'histoire avec l'ordinateur, mais tout aussi bien avec premières inscriptions pariétales décrites par André Leroi-Gourhan. L'approche modestement anthropologique de la technique suivie dans ce travail, aura sans doute permis au lecteur de mesurer en quoi l'actuel technologique était déjà présent dans sa genèse. Ce qui a pour effet

...

730 op. cit. AkTyPI Madeleine « Des récits, pour le meilleur et pour le pire ? #2 » voir : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>

731 Ce terme a été utilisé fort à propos par Jean-Louis WEISSBERG dans une analyse de l'œuvre de Andrea Davidson « **La Morsure** » in « **Corps à corps** » WEISSBERG Jean-Louis, séance du 27 mars 2002 et journée d'étude « narration, geste et parcours » du samedi 8 juin 2002 à Paris8 séminaire « L'action sur l'image, pour l'élaboration d'un vocabulaire critique » à paraître chez L'harmattan, décembre 2002. Les deux acceptions du terme sont : « **1. Phys.** Égalité de fréquence des oscillations libres (de deux ou plusieurs circuits) ; état de systèmes susceptibles d'émettre et de recevoir des ondes radioélectriques de même fréquence. Circuits en syntonie, accordés sur la même longueur d'ondes. **2. (De syntonie, 2.; Minkowski). Psychol.** Caractère du sujet syntonie ; faculté d'accord psychologique et thymique avec l'entourage. La syntonie est souvent associée à une morphologie psychique. - État d'unisson (d'une personne) avec son environnement. » Dictionnaire Le Robert Electronique 1992.

de ne plus pouvoir considérer la technologie seulement dans ses modes opératoires d'outils, mais de la considérer comme une production de l'esprit *matérialisée et en actes*.

La machine en s'intégrant à notre quotidien devient un peu plus chaque jour une extension de nos capacités : mémorielles-computantes, sémio-cognitives, relationnelles-connectives, perceptives-esthétiques. Mais ces extensions, jusqu'au grand tissage planétaire de la toile, sont aussi des moyens d'interroger notre propre rapport au monde. C'est ainsi que le débat art ou technologie est selon nous, non seulement dépassé, mais aujourd'hui sans objet. Il ne s'agit plus de savoir si la technologie apporte à l'art, mais de constater qu'elle interroge – de fait – notre rapport à l'art, à la littérature, au cinéma, à la communication, à la science, à la philosophie, etc. La spécificité de la technologie est selon nous, d'être le vecteur de l'interrogation de tous les champs d'activités humaine, y compris le regard de l'homme sur lui-même. Sa *juste* dimension est anthropologique, plus précisément anthropotechnique, ainsi que le suggèrait Pierre Rabardel (Les hommes et les technologies – Approche cognitive des instruments contemporains).

L'art, en devenant *technologique* s'est offert une chance : celle d'avoir un nouvel objet de déplacement, et en même temps à *déplacer*. Il ne serait pas faux de dire que chacun des dispositifs dont nous avons parlé déplace un usage de la technologie, crée un écart, écart qui produit à son tour une question, plus ou moins signifiante et impliquante sur/dans le médium. Comme l'écart n'a de sens que par rapport à l'attendu, l'art technologique comme tout autre par ailleurs, joue de *l'horizon d'attente* de l'autre. L'espace de jeu est cet interstice, ce vide nécessaire qui évite les échauffements en mécanique, il est l'espace du territoire pour les animaux, il est une zone de liberté dans un jeu de règles. Un des jeux possibles de l'art d'aujourd'hui est de jouer de la variation sur ces règles mêmes.

10.1.5 de l'oeuvre l'opérateur

L'autre étant cet inqualifiable⁷³², que nous avons tenté de nommer *opérateur*, mais dans un mouvement qui cherchait à s'approprier un mot, non à le brandir comme étendard. Nous avons exploré les limites du terme de *lecteur*, qui reste essentiellement collé aux usages et postures de l'imprimé, et par là, rend adhérent sa constellation signifiante, par trop éloignée de celle qui nous occupe maintenant. Nous avons rencontré celui de *spectateur*, qui pose les mêmes problèmes que le précédent mais dans le champ des usages et postures du cinéma.

Le *spectateur* et sa variante du *lectateur* de Jean-Louis Weissberg rend sans doute le mieux la double posture de spectacle dans lequel est impliqué (et conditionné par) l'acteur. Mais sa phonétique heurte un usage quotidien.

Les termes *d'utilisateur*, de *surfeur*, sont rapidement écartés pour leur champ d'exercice restreint et peut-être, mal à-propos. Le *lauteur* (wreader) de Michael Joyce est séduisant d'astuce et de simplicité, mais insiste sur les postures de lecture-écriture, oubliant la réception agissante propre à la condition manipulatoire des hypermédias.

Le terme *d'opérateur* est sans doute resté trop prisonnier de sa dimension opératoire, nous aurions voulu aller chercher sa racine : *l'oeuvre*, c'est-à-dire, *ce qui opère*, *man[oeuvre]*, aussi bien en nous qu'à l'extérieur de nous. C'est donc cette double dimension praxique qui nous a souvent fait préférer ce terme. Il nous semble qu'il ait acquis une certaine cohérence dans le cadre de cette étude. Il ne s'agit pas tant de l'utiliser que d'avoir recréé autour de lui, une constellation signifiante contextualisée.

10.1.6 praxis hypermedia

Nous avons montré que l'environnement écran est le lieu et l'acteur d'un changement radical du paradigme espace-temps pour le lecteur comme pour l'auteur, au profit d'une triade systémique « *espace-temps-opérabilité* » dessinant en son centre le concept de *praxis hypermedia* qui tend donc à

...

732 Nous avons bien tenté de l'éclairer par les figures proposées par Alexis Nouss, il faudrait dans un prochain travail éclairer cette question avec la vision psychanalytique, chez J. Lacan pour ce qui détermine le sujet (le rôle du spéculaire) et chez C.G. Jung pour ce qui relève de cette part faite de symboles complexes.

unifier des activités jusqu'ici séparées. Cette dimension émerge dans le double mouvement de l'opérabilité de la machine calculante et de l'engagement du lecteur devenu un scripteur, c'est-à-dire un **acteur-acté-actant**.

Cette praxis, dans le sens d'une activité qui unit l'action, l'intellection et l'expérience sensible dessine une éco-sémio-systémie, ou plus simplement une écologie des signes de l'écran. Elle inscrit également de nouvelles modalités de saisie de nos univers symboliques dans un environnement où l'espace comme lieu et mémoire, le temps (*boucle*, *ritournelle*, *temps suspendu* et la présence (contrôle, action, engagement, y compris la *passibilité* de J. Lyotard) qui altèrent et revisitent profondément l'espace-temps connu jusqu'ici dans le cinéma et la littérature pré-numériques.

10.1.7 l'e-narratif

Ce qui a pu s'énoncer comme une praxis hypermédia fait reposer le récit sur de nouvelles bases. L'analyse de quelques œuvres a permis de proposer l'idée de e-narratif (narratif électronique) qui serait cette forme qu'il conviendrait d'appeler encore *l'épi-narratif*, comme l'épiphénomène électronique du narratif, venant augmenter le narratif tel que nous le connaissions jusqu'ici.

L' e- narratif serait constitué d'au moins deux composantes :

- **L'infra-narratif**, qui opère des constructions de sens par le jeu complexe des signes *e-mouvants* dans l'environnement de *l'écran agi*. L'infra-narratif se situerait au niveau perception-réception des signes dynamiques en permettant à l'opérateur une construction du sens dynamique non liée à la succession temporelle narrative habituelle mais s'articulant plutôt sur un axe paradigmatique des signes en mouvement et selon un processus sémiotique dynamique, dans un temps de perception très court. (*infralogique* de A. Moles)
- **Le praxo-narratif**, généré par l'action dans l'environnement processuel de l'écran et dans le temps d'une praxis peut être rapproché de ce que Espen Aarseth appelle mouvement « extra-noématique » . Ce qui le distingue du narratif est le caractère « agi » qui n'existe pas – sauf exception – comme tel dans les médias pré-numériques. Ce qui se produit de narratif dans la suite ou conséquence de l'action n'est peut-être pas encore déterminant pour le narratif mais l'est pour assurer l'engagement du lecteur comme acteur dans le

dispositif. C'est à ce titre l'effectuation du mouvement d'identification du spectateur tel qu'il n'était pas effectué au cinéma, d'un *dasein*, ou d'une existence incarnée.

10.2 perspectives

Une piste, que nous n'avons pas pu suivre, pour n'en avoir saisi l'importance que trop tardivement dans cette recherche est celle de Edmond Husserl à travers sa « Phénoménologie de la conscience intime du temps ». Mais c'est peut-être, à travers la phénoménologie, finalement la question même du sujet qu'il conviendrait maintenant de travailler. Nous avons vu que les questions que font émerger ce travail se situent là, au creux de notre intime conscience de soi et de l'autre, conscience de l'espace et du temps. Un « soi », en errance entre les espace-temps : vécus (praxis), symboliques (langages), du conscient et de l'inconscient (pensée) et de l'échange (communication).

10.2.1 le miroir symbolique

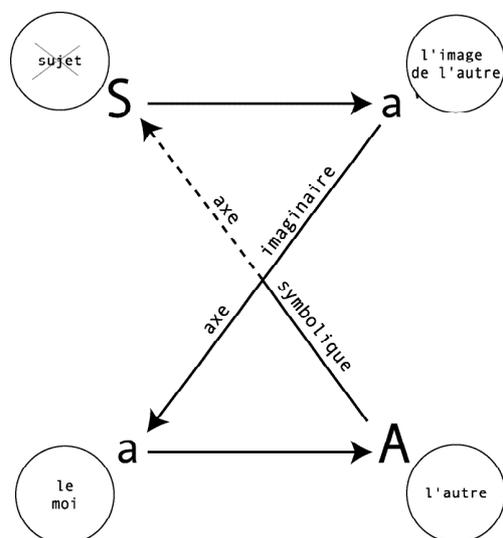
L'écran serait donc devenu cette sorte de *miroir symbolique* des opérations de compréhension et d'appréhension du monde des signes. Ajoutons qu'il s'agit là d'un miroir dynamique, doté d'un certain degré d'intelligence, celle de l'auteur à travers le programme, et couplé à celui, computant, de la machine et tous deux destinés à un lecteur-acteur qui interprète autant qu'il fait émerger de nouvelles configurations sensibles, sémiotiques et esthétiques.

La question de l'autre, et peut-être plus généralement de l'altérité serait nécessairement à poser dans une perspective d'approfondissement de cette recherche. Ce que l'on a nommé interactivité dans notre spécialité – et souvent dans *le sommeil de la langue* selon le mot de Christian Bobin – a encore peu fait l'objet jusqu'ici, d'un questionnement sur les acteurs et les implications (psychanalytiques, philosophiques et sociales) de cette activité « entre ». Inter-activité : entre qui et qui, entre qui et quoi, entre quoi et quoi ? Se posent ici des questions de sujet, on pense au lecteur, ainsi qu'à l'auteur, mais également d'objet : entre les sujets fait écran un dispositif langagier (programme) reposant sur une forme évoluée de syllogisme (algorithmique). Ce dispositif technologique *fait écran*, et d'une certaine façon, miroir symbolique, imaginaire, technologique. Il est le lieu de

formalisation d'une pensée (écrite) rendue intelligente par une machine (computer) à travers des codes iconiques, sonores et linguistiques. Le dispositif numérique semble pouvoir se définir également par sa valeur de vecteur multidimensionnel de communication.

Les éclairages qu'a donné Jacques Lacan sur la question de l'autre, ainsi que sur les conditions de la constitution du sujet, semblent pouvoir constituer une piste intéressante. Cette problématique est ici exprimée par Pascale Franck :

« Du fait de parler, nous devons renoncer à être tout dans les choses, mais aussi à être tout dans les mots. Les mots introduisent une discontinuité par rapport aux choses. [...] Les choses sont inaccessibles en soi. Pour désigner un objet nous devons passer par un mot, qui lui-même renvoie toujours à un autre mot [...]. Cela crée un malaise, lui aussi incontournable, entre le sujet et la chose, entre le sujet et les autres, entre le sujet et lui-même. Ce sujet n'est pas appréhendable directement, mais indirectement par quelque chose qui n'est pas le sujet, mais le moi. « Je parle de moi » [...] Lacan a décrit le stade de miroir pour parler de cette aliénation. L'enfant se voit dans le miroir et jubile lorsqu'il comprend que celui qu'il voit c'est lui. « Je » vois « moi ». En fait l'image de « Je » ce n'est pas « Je ». Je ne peux y arriver que par l'image de « moi ». »⁷³³ Cette fracture entre 'Je' et 'Moi' a été résumée dans ce schéma par J. Lacan :



➤ schéma de Jacques Lacan, redessiné et augmenté des légendes (cercles)

...

733 FRANCK Pascale « **Quelques réflexions sur la clinique homéopathique à la lumière de certains concepts anthropologiques et psychanalytiques** » Ecole d'Homéopathie Hahnemannienne Dauphiné Savoie, I.N.H.F. Grenoble, Homéopathie à Grenoble 21-22 novembre 1998, Recueil N° 26

10.2.2 un temps suspendu

La conception de la praxis hypermedia nous a entraîné à une redéfinition du paradigme espace-temps en ajoutant l'opérabilité, faisant de ce système une triade. Mais l'opérabilité n'est pas en soi un autre temps, elle est un vecteur d'altération du temps comme de l'espace.

Tout dispositif numérique n'altère pas nécessairement le temps linéaire, mais toute interactivité altère potentiellement la linéarité du temps. Le temps vidéo par exemple est celui du réalisateur avant d'être celui du spectateur, la durée est celle des séquences et de leur montage. Dans la vidéo numérique, la durée potentielle reste bien (pour partie) celle du réalisateur mais la durée perceptive est toute entière donnée aux mains de l'opérateur. Le temps est *suspendu* à son geste, il dépend de lui de l'interrompre, de l'accélérer, d'effectuer des boucles, de prendre des chemins de traverse, etc.

Il y aurait ici peut-être pour affiner la question, une piste à suivre dans la proposition de Jean-Bertrand Pontalis (Ce temps qui ne passe pas). Pour lui, *ce temps qui ne passe pas* relève de l'inconscient, il est ce temps qui n'a pas été encore (suffisamment, pleinement ?) vécu, épuisé. On ne peut donc l'oublier, il revient sans cesse. Se re-présente à nous comme un *invécu*.

Mais la nature même du temps tel qu'il se présente à nous dans les dispositifs numériques, semble ne jamais pouvoir l'épuiser, pleinement l'agir, pleinement le vivre. Comme si le dispositif, brandissait sa virtualité comme cette impossibilité même d'en épuiser les possibles.