

UCHRONIE

La synthèse de plusieurs temporalités

La notion d'uchronie ne sera pas comprise ici dans le sens que lui ont donné les théories de la science-fiction, mais plutôt dans la perspective des écrits pionniers d'Edmond Couchot (1998, 2007), qui parle d'uchronie pour désigner la synthèse de plusieurs temporalités propre à la création numérique, en particulier en regard des environnements de réalité dite augmentée (ou réalité virtuelle). Comme l'affirme l'auteur, la plupart des dispositifs numériques interactifs peuvent être considérés comme des simulateurs de temps uchronique, qu'il s'agisse de jeu électronique, de téléphonie mobile multifonction, de cartographie GPS ou de toute autre interface de navigation numérique.



En effet, le mode dialogique « mécanique » relatif aux interactivités endogène (dialogue entre les différentes composantes du dispositif numérique) et exogène (relation entre la perception humaine et la création numérique) entraînerait une révision de notre conception du temps, laquelle serait davantage liée à un « chronos » distinctif, écrit l'auteur (1998, p.141), un chronos ou temps de synthèse qui résulte des multiples opérations inhérentes au produit virtuel (différent de la genèse analogique), lequel s'autonomisera par rapport à une temporalité convenue ou factuelle. Le temps numérique, explique Couchot, est une simulation qui ne renvoie plus aux conventions universelles du temps : « Le temps de synthèse est un temps ouvert, sans orientation particulière, sans fin ni début (comme le film photographique ou la modulation scannée de la vidéo) un temps qui s'auto-engendre, se réinitialise au gré du regardeur, selon les lois imaginées par l'auteur. C'est un temps uchronique » (1998, p.141).

Ce temps uchronique engendre donc un présent subjectif particulier, un « hors-temps » (2007, p. 208) qui ne suit pas un passé dont il témoigne et qui ne se répètera pas non plus dans un avenir qui le suit. « Uchronie », donc, d'un présent éternel, ou encore selon Couchot, de multiples présents originaires, des présents probables, qui s'actualisent par l'intermédiaire du dispositif. C'est en ce sens que le temps numérique n'est pas un temps de re-présentation de ce qui a nécessairement préexisté au spectacle, mais un temps de présentation de ce qui se déploie devant nous par l'activité de la machine. Et ce temps de la machine rejoindra toujours le temps existentiel du percepteur dans l'expérience de l'œuvre.

Je réfère donc ici à ce principe de temps uchronique, synthèse de différentes temporalités, parmi lesquelles se trouve aussi la temporalité perceptive de l'internaute, pour présenter deux œuvres qui en exploitent les potentialités esthétiques et qui présentent des occasions de vivre le temps de manière différente, la temporalité subjective de l'internaute étant mesurée à celle « uchronique » de l'œuvre.

Attardons-nous un instant à une œuvre de Peter Horvath, *Intervals* (2004), dont le titre évoque clairement une relation au

temps. Cette œuvre comporte de nombreuses références au monde cinématographique, comme plusieurs des œuvres de l'artiste, et se déploie à travers l'activation de fenêtres présentant de petits films ou séquences animées impressionnistes. Ces petits films évoquent des réminiscences culturelles, des références ou citations que nous avons peine à identifier clairement, et s'animent de manières autonome pour surprendre l'internaute. La force de la création de Peter Horvath est de privilégier la puissance de l'évocation par le flou de l'abstraction plutôt que la clarté descriptive du réalisme et, en ce sens, sa création est un rare exemple de tentative de dépasser un logique réaliste et descriptive qui persiste fortement sur le Web.

Collage, mosaïque, fragments d'images et de sons, l'œuvre construit un temps fuyant et fragmenté, un temps qui échappe à sa saisie dans le récit et qui propose de se concentrer sur les liaisons, les transitions, entre ces divers moments détachés et donnés à vivre dans une sorte de « hors-temps » de l'histoire. On pourra tout de même y reconstruire des micro-récits, autour de personnages esquissés par des phrases et énoncés courts et furtifs. La bande sonore est déterminante, elle favorise la confusion entre le temps de l'œuvre et le temps du récit au profit d'un effet sensible général, plutôt qu'un contenu descriptif spécifique.

Le travail hypermédiatique de Horvath interprète avec justesse l'univers du filmique pour l'adapter à la fenêtre numérique par ce rapport particulier à l'image fragmentée et au temps uchronique qu'il implique. Il n'y a pas beaucoup de choses qui y sont racontées, ce sont des évocations et des affects. Nous pourrions ainsi déduire que certaines limites de la représentation par le discours se trouvent atteintes. L'œuvre déjouera ultimement toute parole tentée pour la circonscrire, tant elle est axée sur des expériences polysensorielles particulières.

Le temps du présent éternel

Adam's CAM (2005) de Sebastien Longhman est une autre œuvre qui fait comprendre cette portée du « hors-temps » ou « des temps de présents probables » qui ne demandent qu'à s'actualiser dans l'expérience de l'œuvre. Encore ici, l'évocation du filmique et du vidéographique est importante. À la source de cette œuvre se trouve le point de vue, concept fondamental pour penser toutes pratiques artistiques, incarné par la caméra nommée dans le titre mais invisible comme dispositif, cachée mais pourtant centrale, car c'est par elle que nous pouvons voir la séquence unique de l'œuvre, celle d'une femme allongée que l'on regarde dormir. Plus que jamais ici, ce point de vue s'incarne par le regard que porte le spectateur sur la scène jouée et rejouée en boucle, dans un présent éternel et inépuisable.

Métaphore originelle ou scène primitive, la naissance de l'homme dans la culture biblique, ce regard d'Adam porté par la caméra numérique devient une renaissance de l'image pensée dans un hors-temps. Dans cette absence de repères temporels, il n'y a pas plus de passé que de futur, mais un continu infini, insistant sur le présent affectif du spectateur et sur son temps de réception qui devient alors le temps principal de l'œuvre. Toute l'expérience esthétique se recentre donc sur celui-ci, sur son regard qui se substitue à celui d'Adam alors qu'il explore l'œuvre à travers une interface simple qui lui permet de faire bouger légèrement le personnage, lequel lui échappe en partie car il ne se tournera jamais de son côté. Qu'il soit témoin ou espion (les deux modes de navigation proposés pour l'accès au site), l'internaute se trouvera face à son propre regard, dans lequel s'affiche en caractères rouges le temps présent de sa réception (Tuesday, 24 may, 2011, 11:51:06, 11:51:07, 11:51:08) égrenant une par une les secondes d'une éternité infinie quoique rendue abstraite par la frontalité du spectacle. Comme une insistance sur le moment présent dans une urgence de voir et dans une violence

relative où on ne peut plus raconter de la même manière, le spectateur se trouve alors, rappelle Couchot, « entre deux temporalités antagoniques », oscillant et déchiré « entre le temps uchronique et le temps de l'Histoire » (2007, p. 279).

Les artistes savent bien révéler par leurs œuvres les choses cachées, voire invisibles. Ils peuvent ainsi faire vivre des présents inédits et particuliers, riches en affects et sens, et proposer une réponse aux excès de notre rapport au temps : impatience, précipitation, perte de la notion du temps à cause même de la peur de perdre son temps.

Références:

Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art - De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.

Couchot, E. (2007). *Des images, du temps et des machines dans l'art et la communication*, Paris, Éditions Jacqueline Chambon-Actes Sud.

Liens:

Dabrigeon, Julien (2002) *Proposition de voyage temporel dans l'infinité d'un instant 2.0 (inédit perpétuel)*. En ligne : <http://tapin.free.fr/heureubu.htm> (page consultée le 17 avril 2012).

Horvath, Peter (2004) *Intervals*. En ligne : http://www.peterhorvath.net/intervals_with_stacey/indexFromRepository.html (page consulté le 17 avril 2012).

Loghman, Sebastien (2005) *Adam's Cam*. En ligne : <http://www.adamscam.net/> (page consultée le 17 avril 2012).

Fiches bonifiées du Nt2:

Brousseau, Simon (2010) «Interval» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : <http://nt2.uqam.ca/repertoire/intervals/plus> (page consultée le 17 avril 2012).

Gauthier, Joëlle (2009) «Adam's CAM» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/repertoire/adams_cam/plus (page consultée le 17 avril 2012).

