



**HAL**  
open science

## Meeting the machine halfway

Cléo Collomb, Samuel Goyet

► **To cite this version:**

| Cléo Collomb, Samuel Goyet. Meeting the machine halfway. 2015. hal-01253444

**HAL Id: hal-01253444**

**<https://hal.science/hal-01253444v1>**

Preprint submitted on 11 Jan 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Ce texte est le support de notre intervention orale en anglais au colloque *Reconfiguring Human and Non-Human : Texts, Images, and Beyond* qui s'est tenu les 29 et 30 octobre à l'université de Jyväskylä (Finlande). Il servira de base à la rédaction d'un article qui approfondira certains concepts présentés ici, mais il n'a pas été rédigé dans la perspective d'une publication dans une revue. Merci donc de le lire en prenant en compte ce contexte spécifique.

Cléo Collomb, ATER en Philosophie et en Sciences de l'Information et de la Communication, Sorbonne universités, Université de Technologie de Compiègne, laboratoire COSTECH, Centre Pierre Guillaumat, CS 60 319, 60203 Compiègne cedex & Université Libre de Bruxelles, PHI – Centre de recherche en Philosophie.

Samuel Goyet, doctorant GRIPIC, Sorbonne Universités et ATER en Sciences de l'Information et de la Communication, CREM, Université de Lorraine.

## **Meeting the machine halfway : vers une sémiopolitique de l'agir computationnel**

### **Introduction**

Le rapport de l'humain aux objets techniques est bien souvent construit à partir d'une perspective anthropocentrée, qui s'exprime au moins de deux manières<sup>1</sup>. Soit l'objet technique est réduit à un schème d'instrumentalité : outil plus ou moins sophistiqué, il n'aurait d'existence que parce qu'il serait utile à l'homme. Soit, dans un technicisme intempérant, il est érigé au rang d'objet sacré auquel l'humain délègue ses rêves de puissance. Ces deux perspectives anthropocentrées sur la technique se retrouvent – et peut-être de manière amplifiée – dans les façons dont nous nous représentons les machines computationnelles. N'y projetons-nous pas en effet nos rêves humains de puissance, d'intelligence, d'omniscience, d'autonomie voire même parfois d'immortalité ? Ne mythifions-nous pas ainsi la machine ? La figure du robot humanoïde par exemple n'en dit-elle finalement pas plus de l'humain que des processus computationnels ? Et lorsque cette conception fascinante de la machine devient effrayante, est-ce que nous ne nous en défendons pas en la réduisant en esclavage, c'est-à-dire en ne la considérant que dans son utilité, docilement au service de l'homme ?

Est-il dès lors possible de construire un rapport non-anthropocentré avec ces machines computationnelles, c'est-à-dire sans les considérer seulement i) comme des instruments au service de l'homme, ni ii) comme le miroir de nos fantasmes ? Par « machine computationnelle », nous entendons l'ensemble des objets techniques dont le fonctionnement repose sur du calcul binaire intégré dans une machinerie électronique. Cela inclut donc les ordinateurs personnels, portables, les smartphones, les tablettes, tous les objets dits « connectés » ou « numériques ».

Notre inscription dans une forme de constructivisme<sup>2</sup> nous amène à penser que c'est notre regard sur les choses qui produit ou non leur existence. Si nous souhaitons

---

<sup>1</sup> Voir Simondon, 1958. En particulier l'introduction, dans laquelle il critique les « deux attitudes contradictoires » adoptées par la culture à l'égard des objets techniques.

<sup>2</sup> Notre constructivisme est inspiré des travaux d'Isabelle Stengers, Donna Haraway, Bruno Latour et Karen Barad. Il consiste simplement à aborder le savoir non pas à partir de ses prétentions à la

donc aménager une place à la machine dans la composition des textes contemporains – partant, d’un certain monde commun – nous devons travailler sur le regard que nous portons sur elle. Quel sort lui réservons-nous ? Lui donnons-nous les moyens d’être intéressante et d’exister, dans ce qu’elle a de propre ? L’enjeu de notre communication est de faire exister la machine computationnelle. Cela implique un travail sur le regard ordinaire que nous portons sur elle, c’est-à-dire qu’il nous faut interroger les implicites et les effets de ce regard. Ce travail est en même temps une déconstruction – puisqu’il met en évidence le caractère construit de certaines postures – qui permet de faire émerger d’autres regards. Et *in fine* de faire exister la machine autrement.

Attendu que nos postures et présupposés sont toujours matérialisés dans des signes, le recours à une méthode sémiotique est justifié pour en interroger les effets. Mais cette interrogation n’est pas neutre ni gratuite, elle est en même temps une déconstruction qui permet potentiellement à d’autres représentations d’émerger. En ce sens, la sémiotique est toujours un geste politique<sup>3</sup>, et non pas strictement descriptif, puisqu’elle permet – en mettant à jour les rapports de pouvoir – de remettre en question, voire de renverser, un ordre établi. Nous menons donc une analyse sémiotique de la textualisation des représentations anthropocentrées de la machine dans les pages web ordinaires. Car c’est là, dans l’infra-ordinaire<sup>4</sup>, que se joue la naturalisation des rapports de domination. Notre hypothèse est qu’il y a, dans ces interfaces et à partir d’elles, une dévaluation symbolique qui passe par une marginalisation graphique de l’action de la machine.

### Cadre méthodologique

S’il y a un lien entre marginalisation graphique et dévaluation symbolique, c’est parce que la page web est un texte. Par « texte », nous entendons – après de Certeau<sup>5</sup> – un lieu de pouvoir qui passe par l’écriture (au sens large : elle comprend les images, les lettres, le son, etc.) De Certeau critique la conception moderne d’un sujet dominant un monde réduit à un ensemble d’objets et de forces mécaniques. Pour l’auteur, cette conception est le produit de l’écriture. Quand nous écrivons, nous opérons, à travers le texte, une distinction entre objets et sujets, entre ceux qui ont voix au chapitre et ceux qui ne l’ont pas. En d’autres termes, un texte est lieu de

---

réalité, mais à partir de ce qu’il fait importer, à partir de ce qu’il permet ou non de prendre en compte. Pour illustrer cette posture, laissez-nous citer l’extrait d’un poème d’Alice Fulton, intitulé "Cascade expriment", et qui a inspiré le titre du dernier livre de Karen Barad, dont nous reprenons la formule.

"Because truths we don't suspect have a hard time  
making themselves felt, as when thirteen species  
of whiptail lizards composed entirely of females  
stay undiscovered due to bias  
against such things existing.  
we have to meet the universe halfway.  
Nothing will unfold for us unless we move toward what  
looks to us like nothing : faith is a cascade."

<sup>3</sup> Barthes, 1957 ; Jeanneret, 2014. Barthes articulait déjà dans ses *Mythologies* la sémiotique à une critique des idéologies de son époque.

<sup>4</sup> Perec, 1989.

<sup>5</sup> De Certeau, 1993. Voir le premier tome de *L’Invention du Quotidien*, et plus particulièrement le chapitre X sur « l’économie scripturaire ».

pouvoir, c'est-à-dire que c'est un lieu où sont organisés des rapports de pouvoir. Ces rapports passent par une mise en forme graphique (typographie, mise en page, etc.) qui participe d'une « énonciation éditoriale »<sup>6</sup>. La géographie de la page est donc également une géographie de pouvoir. Placer un élément dans la « marge » est une dévaluation autant topographique que symbolique.

Cette marginalisation peut être illustrée par l'analyse d'une capture d'écran du service Google Forms.

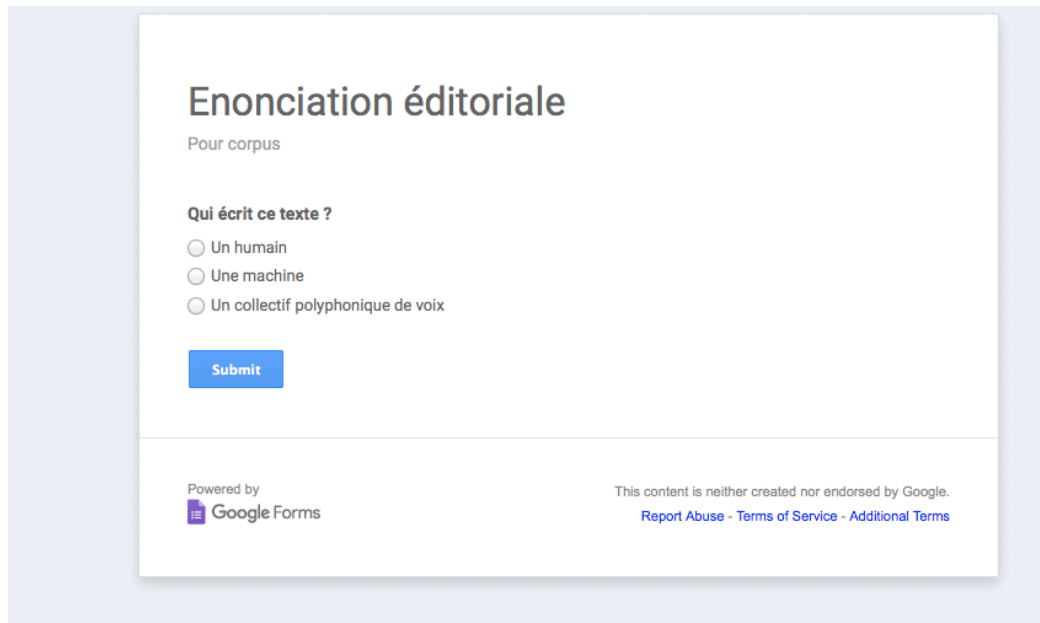
The image shows a screenshot of a Google Forms questionnaire. The title is 'Enonciation éditoriale' in a large, bold, dark font. Below the title is the subtitle 'Pour corpus' in a smaller, lighter font. The main question is 'Qui écrit ce texte ?' followed by three radio button options: 'Un humain', 'Une machine', and 'Un collectif polyphonique de voix'. A blue 'Submit' button is located below the options. At the bottom of the form, there is a 'Powered by Google Forms' logo on the left and a disclaimer on the right: 'This content is neither created nor endorsed by Google. Report Abuse - Terms of Service - Additional Terms'.

Figure 1 : Capture d'écran du site Google Forms réalisée le 10 octobre 2015

Cet exemple d'un questionnaire Google Forms montre comment l'interface renforce notre tendance à considérer que seuls les humains peuvent prétendre à la fonction auteur<sup>7</sup>. Sur cette capture, on voit en premier lieu ce que l'humain a écrit, ici le titre (« Enonciation éditoriale »), le sous-titre (« Pour corpus ») et les différents choix. Même si cela représente un volume textuel assez faible comparé à l'ensemble de la page, c'est ce qui nous apparaît en premier. C'est ce que l'humain interprète, par habitude intériorisée, comme « le texte ». Or, à prendre en compte les conditions matérielles d'existence de ce texte, la machine ne peut pas en être évincée car sans elle ce texte ne peut tout simplement pas exister : c'est elle qui produit la mise en page, c'est elle qui interprète l'html, le traduit à l'écran, etc. Elle est pourtant reléguée dans la marge de la page, à travers un logo violet dans le coin inférieur gauche – qui la rend presque invisible. Ce qui facilite une lecture où la machine est ignorée et non-reconnue comme co-auteur. Co-auteur, elle l'est matériellement, mais elle ne l'est pas symboliquement. L'énonciation machinique est minimisée, première étape vers sa neutralisation – et ce pour une raison idéologique forte : ne pas remettre en cause le privilège auctorial de l'humain.

Cet exemple de dévaluation de la machine dans sa fonction auteur est simplement l'application aux médias informatisés de la théorie de l'énonciation éditoriale – qui permet de mettre en évidence la pluralité des acteurs impliqués dans la production

---

<sup>6</sup> Souchier, 1998.

<sup>7</sup> Foucault, 1969.

d'un texte. Mais ce qui nous intéresse dans la machine, c'est non seulement sa participation au processus éditorial, mais aussi son mode d'action propre. Un mode d'action qu'il va falloir qualifier, et qui n'est pas réductible à des enjeux strictement éditoriaux.

Maintenant que le texte comme lieu de pouvoir est établi – c'est-à-dire un lieu où s'exerce un pouvoir et un lieu où le pouvoir se donne à lire –, ce qui va à présent nous intéresser est l'étude des représentations de l'action computationnelle (et non pas simplement l'énonciation computationnelle) dans les pages web. Car c'est bien cette action, en plus de l'énonciation, qui est marginalisée. Par une analyse sémiotique précise des pages web comme texte, nous pourrions mettre en lumière certaines configurations de ces rapports de pouvoir entre humains et machines que nous avons appris à oublier. Nous pourrions alors proposer une première qualification de l'agir computationnel – comme exploration systématique d'un ensemble fini de possibles (note Bachimont).

### **Anthropocentrisme ordinaire et mythification de l'action computationnelle**

Nous avons sélectionné un exemple particulièrement représentatif du rapport que nous construisons avec la machine computationnelle. Il illustre un anthropocentrisme ordinaire où l'humain interprète l'action de la machine à l'aune de ses propres catégories.

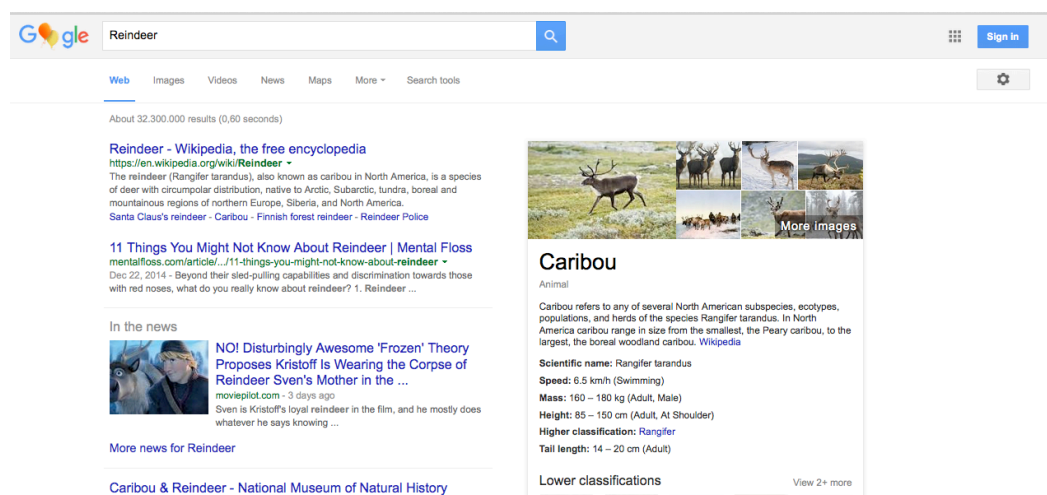


Figure 2 : Capture d'écran d'une requête "Reindeer" sur Google réalisée le 27 septembre 2015

Cette page est le résultat d'une recherche « Reindeer » effectuée sur Google le 27 septembre 2015. On peut y repérer trois zones principales.

- 1) Les deux barres du haut, comprenant le formulaire de recherche et les onglets spécifiant le type de recherche (images, vidéos, etc.)
- 2) Ensuite, une colonne de gauche où est affichée une liste de liens, comprenant à chaque fois les premières lignes des pages auxquelles ces liens renvoient. Par habitude, on interprète cette colonne comme les résultats de la recherche.
- 3) Le cadre de droite nous montre des images suivies d'une note descriptive concernant « Reindeer » (traduit par « Caribou »), apparemment issue de Wikipédia.

Google, à travers son interface, agence un ensemble de documents de natures médiatiques différentes (article de presse, article encyclopédique, photo, fiche zoologique) et le donne à lire comme réponse à une requête. Par l'utilisation de l'espace (résultats jugés les plus pertinents en haut de liste) et de la police typographique (caractères plus grands et coloration du texte), l'interface de Google Search construit des niveaux de pertinence : le plus haut et le plus gros est ce vers quoi notre regard doit se diriger en premier, car c'est là où se trouve le contenu jugé comme le plus pertinent par rapport à la requête en question. Mais qu'est-ce qui fait le lien sémiotique entre la requête et la réponse ? C'est l'inscription discrètement grisée « About 32.300.000 results (0,60 seconds) ». C'est entre autres cette inscription qui permet de comprendre que la liste que nous avons sous les yeux n'est qu'une petite partie des 32'300'000 résultats. Or, c'est bien là le travail de Google : engager une action algorithmique permettant de parcourir un ensemble de documents, construit sous forme de base de données, pour calculer le plus rapidement possible les résultats calculés comme les plus pertinents dans ce contexte.

La manière dont ce travail est signifié peut être traité à deux différents niveaux. Premièrement, au niveau de l'image du texte, l'action algorithmique engagée par Google occupe une place paradoxale. Cette action est à la fois minimisée *et* valorisée. Minimisée si l'on prend en compte le stricte aspect du texte : gris pâle, petit corps de caractères, etc. cette phrase passe presque inaperçue. En revanche, sa place dans la topographie de la page est hautement symbolique : placée entre la requête et les réponses, elle en est l'articulation. Cette phrase est donc la textualisation de la médiation de Google qui repose sur un traitement algorithmique.

Deuxièmement, au niveau du contenu textuel, le processus technique est signifié par deux chiffres, l'un exprimant la quantité approximative de pages trouvées (32 millions), l'autre le temps qu'ont mis les actants algorithmiques<sup>8</sup> à parcourir ces documents et à en sélectionner certains. Seulement, ces deux chiffres excèdent tellement les échelles de compréhension et d'action humaines qu'ils n'ont pas de valeur informationnelle. Qu'il y ait 32 résultats ou 400'000 ne change rien pour un humain ; que le calcul ait lieu en 2 secondes ou 0,3 secondes n'a pas non plus d'importance décisive. Que peuvent donc exprimer de telles formules ? Elles traduisent selon nous i) une perspective anthropocentrée vis-à-vis de l'action computationnelle et ii) une mythification de l'agir machinique.

Cette formule exprime d'abord une vision anthropocentrée de l'action de la machine. En effet, d'un point de vue humain, ces quantités de temps et de documents parcourus ne font pas sens. Les humains n'ont en effet aucune prise sur de telles grandeurs. Il y a en revanche les machines computationnelles, une vraie différence entre 0,2 secondes et 0,21 secondes. C'est un laps de temps sur lequel elles peuvent opérer : elles ont effectivement parcouru 32'300'000 pages en 0,60 secondes. Ce parcours aurait pu être réalisé plus rapidement et sur un ensemble plus vaste de documents. La différence entre 0,60 et 0,61 secondes, dans ce contexte, est pertinente

---

<sup>8</sup> Le concept d'"actant" est bien sûr latourien. L'idée de qualifier d'"algorithmiques" les actants qui nous intéressent ici nous vient d'Olivier Sarrouy avec qui Cléo Collomb a travaillé, une idée qu'elle convoque et prolonge dans sa thèse. Sarrouy, O. (à paraître). Des algorithmes comme actants interactionnels : formes organisationnelles et normes techniques dans le contexte des nouveaux médias. In *Actes de l'ICA Regional Conference. Communiquer dans un monde de normes : L'information et la communication dans les enjeux contemporains de la mondialisation*, 7-8 mars 2012, Lille/Roubaix.

pour les machines. En revanche, 0,60 secondes n'a pas de sens opérationnel pour l'humain, qui n'a aucune prise sur une si petite unité temporelle. Quand les humains voient affichée la formule « 0.60 seconds », ils la comprennent comme renvoyant à l'action computationnelle, mais ils l'interprètent comme une pure instantanéité puisqu'ils n'ont aucune prise sur un tel intervalle temporel. Ils prennent alors une échelle de temps humaine, un « faire sens » humain, c'est-à-dire leur propre régime de signification, pour interpréter une action qui se déroule dans un autre régime. Les humains ne font pas l'effort de décentrement « technologique »<sup>9</sup> : ils restent dans leur perspective anthropocentrée et projettent de l'instantanéité dans ce qui, pour la machine, représente une durée. Cela revient à imposer un régime humain d'interprétation, ayant pour conséquence d'occulter le mode d'existence propre des machines computationnelles. La voie est alors ouverte pour que l'humain occupe tout l'espace, notamment l'espace graphique, en reléguant la machine comme simple instrument à son service.

Mais cette transformation, par une interprétation anthropocentrée, d'une période de temps en une instantanéité, est aussi une mythification – au sens où l'entend Barthes. Chez ce dernier, le mythe est un processus en trois temps : détournement, essentialisation, négation de la différence. Il y a d'abord un *détournement*, ce que Barthes appelle un « vol de langage »<sup>10</sup> : l'humain vole un signe déjà constitué auquel il attribue une nouvelle signification. Quand l'humain attribue au signifiant premier « 32.300.000 results (0.60 seconds) » le signifié suivant « la machine va très vite », quels en sont les effets de sens ? Le signifiant premier n'est plus pris dans son sens littéral, mais pour exhiber une performance : la puissance et l'efficacité extraordinaires de la machine. L'humain détourne donc le sens premier au profit d'une fixation et d'une essentialisation de l'action de la machine, comme réponse instantanée qui relève presque de la magie. Cette *essentialisation* est la seconde étape de la mythification. Peu importe que la machine ait travaillé en 0,61 ou 0,62 secondes : les variations du signifiant premier sont abolies, seule compte la performance. Le mythe installe *in fine* un entre-soi d'ordre idéologique : la bourgeoisie chez Barthes<sup>11</sup>, par la mythification, s'approprie l'altérité, la transforme à son image.. C'est la troisième étape de la mythification, à savoir la négation de l'altérité, ici de celle de la machine.

C'est pourquoi mythification et anthropocentrisme se co-alimentent : si le processus de mythification part d'un anthropocentrisme, il le renforce également. L'anthropocentrisme en effet appréhende l'ensemble de la réalité à partir d'une perspective humaine et étouffe par là toutes les différences qui ne sauraient être ramenées à son propre système. Cet anthropocentrisme neutralise la spécificité du mode d'existence des machines et est donc à la fois le point de départ autant que

---

<sup>9</sup> « Technologie » n'a pas ici une signification uniquement référentielle, visant à désigner les propriétés appartenant en propre aux objets techniques. Elle est à comprendre au sens de Sacha Loeve, en tant qu'elle décrit une manière de les approcher, de les connaître et de les valoriser sur le plan culturel. Ici, "technologie" cherche à qualifier une modalité d'approche des objets techniques qui ne soit pas anthropocentrée et qui fasse droit à leurs modes d'existence propre. Voir Simondon, 1958 et aussi Loeve Sacha. (2009). *Le concept de technologie à l'échelle des molécules-machines. Philosophie des techniques à l'usage des citoyens du nanomonde* (Thèse de doctorat de philosophie, épistémologie et histoires des sciences et des techniques). Paris-Ouest, Paris.

<sup>10</sup> Roland Barthes, *Mythologies*. Paris : Seuil, 1957, p.239

<sup>11</sup> Ou les Modernes chez Bruno Latour.

d'aboutissement du processus de mythification. Le processus de mythification peut donc être compris comme la mise en circulation, dans l'espace social et à travers des signes, d'une perspective anthropocentrée. Mais cette circulation n'a rien de créateur, contrairement à celle – triviale – décrite par Yves Jeanneret<sup>12</sup>. Elle ne fait que renforcer une idéologie déjà ancrée : celle qui n'est capable d'octroyer une existence à la machine qu'en la ramenant à un ordre humain de compréhension. Anthropocentrisme et mythification fonctionnent donc en système fermé : leur redondance les renforce mutuellement. C'est pourquoi, en interrogeant l'anthropocentrisme, nous interrompons de fait ce processus de propagation auto-alimenté. Et c'est là, dans cette interruption – ne serait-ce que momentanée – que point la possibilité pour les humains de s'ouvrir au mode d'existence des machines. *We have to meet the machine halfway*<sup>13</sup>.

### Meeting the machine halfway

L'analyse des interfaces a permis de mettre en évidence la marginalisation graphique et donc symbolique de l'action de la machine. Elle a également eu pour effet de perturber la circulation auto-entretenu de l'anthropocentrisme ordinaire, partant de rendre possible une prise en compte du mode d'existence des machines computationnelles. Reste alors à le qualifier positivement : qu'est-ce que l'agir computationnel ? Afin d'en proposer une première esquisse, nous avons sélectionné un exemple particulièrement fertile pour mettre à l'épreuve le regard que nous portons sur la machine et son action.



Figure 3 : Capture d'écran de Google Earth. Disponible sur : <http://www.postcards-from-google-earth.com/bronx1/>. Dernière consultation le 11/11/2015

La capture d'écran ci-dessus est tirée du service Google Earth, service de cartographie en ligne, et récoltée par un amateur sur le site [postcards-from-google-earth.com](http://www.postcards-from-google-earth.com). D'un point de vue anthropocentré, cette image est un bug. Mais on pourrait

---

<sup>12</sup> Jeanneret, 2008.

<sup>13</sup> Cf. note 2.



plutôt y voir une manifestation de l'agir machinique. C'est-à-dire la manifestation d'une exploration systématique et par le calcul d'un ensemble fini de possible. La machine computationnelle, est une machine à calculer, calcul qui – à suivre Bruno Bachimont – « permet de parcourir systématiquement un espace de possibles »<sup>14</sup>. Or le calcul instaure, explique-t-il, « une espèce d'équivalence ou correspondance entre temps et espace »<sup>15</sup>. Lorsque la machine computationnelle calcule, elle parcourt en fait tous les cas possibles d'une combinatoire. C'est donc bien d'un rapport à l'espace dont il est question. Cependant, cet engagement effectif et exploratoire dans *toutes* les différentes possibilités par la puissance computationnelle, s'il demande une certaine dépense temporelle pour la machine, il ne s'agit pas d'un intervalle temporel qui fasse sens pour l'humain. Aux yeux de ce dernier en effet, il s'agit d'une quasi-instantanéité – alors qu'il en va bien d'une réelle *durée* pour la machine. La machine appréhende donc un espace de possibles et ce dans un intervalle de temps qui fait sens pour elle mais qui, à échelle non plus computationnelle mais humaine, relève de l'instantané.

La carte ci-dessus donne simplement à voir la proposition par la machine du possible qu'elle a calculé comme étant le plus pertinent dans le contexte donné. L'humain a tendance à y voir un bug, et ce pour deux raisons. Premièrement, parce qu'il appréhende comme instantané tout le travail de parcours de l'espace par la machine computationnelle – ce qui a précisément pour conséquence d'occulter ce travail. Deuxièmement, parce que l'humain qui fait appel au service Google Earth a certaines attentes vis-à-vis de la machine et de ce à quoi elle doit servir.

L'humain et la machine existant en effet à des échelles spatio-temporelles différentes, il est très difficile pour le premier de donner sens à l'échelle temporelle de la seconde. Cela a pour conséquence que l'humain considère comme un bug ce que la machine propose car la projection de sa propre échelle temporelle sur l'action computationnelle l'empêche de percevoir le travail de la machine comme un véritable processus inscrit dans une durée. La machine n'a pourtant pas « buggué » ou « fait faux », elle a simplement travaillé, c'est-à-dire parcouru un espace, et proposé un possible pertinent parmi tous ceux qu'elle a exploré.

De manière générale, ce qui se retrouve mis en visibilité à l'interface est simplement la proposition par la machine du possible calculé comme le plus pertinent dans un contexte donné – c'est-à-dire le possible qui répond le mieux à la question qui lui est posée, une question qui doit être formulée en respectant certaines de ses exigences propres, parmi lesquelles la finitude de l'ensemble des hypothèses qu'elle a à tester. Quand Google affiche la mention « About 32.300.000 results (0,60 seconds) », il donne à voir – tout en la traduisant dans le registre de compréhension de l'humain – une partie de cette modalité de l'agir computationnel, qui est une puissance d'exploration systématique d'un ensemble de possibles. Mais cette traduction a un coût, celui de l'occultation de tout le travail de l'action computationnelle.

Lorsque, comme dans la carte Google Earth ci-dessus, la machine propose un résultat parmi toutes les hypothèses testées qui ne correspond pas aux attentes de l'humain (mais qui est cohérent avec sa logique computationnelle), ce dernier a

---

<sup>14</sup> Bachimont, 2010 : 167-168.

<sup>15</sup> *Ibid.*

tendance à interpréter l'image comme une erreur. On ne peut cependant qualifier cette proposition inattendue comme un bug qu'à s'inscrire dans une perspective anthropocentrée. Perspective aux yeux de laquelle la machine est sommée de fournir à l'humain ce à quoi il s'attend et qui est susceptible d'augmenter sa puissance d'agir : ici, une représentation adéquate du territoire, lui donnant par exemple l'accès à un lieu dans lequel il n'est jamais allé. Si donc cette capture d'écran Google Earth est facilement comprise comme un bug par les humains, ce n'est pas seulement en raison d'une appréhension anthropocentrée de l'échelle temporelle machinique qui invisibilise l'action computationnelle et sa cohérence, c'est aussi parce que l'image proposée par la machine ne satisfait pas les exigences de l'humain dans ce contexte spécifique. L'humain en effet prédétermine en amont, et en fonction de ses propres critères, quelle est « la bonne » représentation du territoire. Ici, la représentation est jugée bonne si elle obéit aux lois de la physique et si elle correspond aux habitudes perceptives de l'humain. Ce dernier définit donc la « bonne » représentation avant même d'utiliser la machine qui va produire ladite représentation. Ce faisant, il dévalorise par là les autres représentations possibles – par exemple machiniques – jusqu'à les considérer comme des « erreurs ». Dans ces conditions, l'interaction avec la machine tient plus de la commande que du dialogue. Et lorsque la machine ne s'aligne pas sur ses désirs, il la considère comme une mauvaise servante, qui a échoué dans sa tâche : obéir silencieusement.

Faire un pas vers la machine (*meeting the machine halfway*) implique, pour l'humain, un double mouvement : se décentrer et s'engager. Il est nécessaire dans un premier temps que l'humain se décentre de lui-même afin d'être capable de découvrir que quelque chose d'autre que lui puisse exister – et exister autrement que lui. Mais ce premier geste de déconstruction n'est pas suffisant. Il faut encore que l'humain s'engage dans cette découverte, pour effectivement faire exister cet « exister autrement » (ici la machine computationnelle) – qui requiert ça de lui. Faire un pas vers la machine, revient donc à entrer dans un mode de relation avec elle qui permette aux actants humains et computationnels d'exister ensemble, différemment, sur le même plan. Si l'on ne prend pas la peine de s'engager dans l'aménagement de ce site de rencontre, la machine computationnelle ne pourra pas exister autrement que comme simple outil ou que comme miroir de fantasmes humains. C'est-à-dire qu'elle ne pourra pas exister selon son propre mode, comme une réalité radicalement différente. Nos analyses sémiotiques, en déconstruisant l'anthropocentrisme ordinaire, nous permettent d'envisager l'existence d'une réalité computationnelle. Une réalité computationnelle que nous cherchons à qualifier. La sémiotique cède alors le pas à une technologie – qui recouvre une dimension politique en ce qu'elle accueille de nouveaux acteurs dans la composition du monde commun.

## Bibliographie

Bachimont B., (2000). Intelligence artificielle et écriture dynamique: de la raison graphique à la raison computationnelle. In J. Petitot & P. Fabbri (Eds.), *Au nom du sens*, Paris, Grasset, pp. 290-319.

Bachimont B., (2010). *Le sens de la technique: le numérique et le calcul*. Paris, Editions Les Belles Lettres.

Barad K., (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham, Duke University Press.

Barthes R., *Mythologies* (1957). Paris, Le Seuil.

Chun W., (2008). On « Sourcery », or Code as Fetish. *Configurations*, vol. 16, n°3, pp. 299-324.

Despret V., (2012). *Que diraient les animaux, si... on leur posait les bonnes questions?* Paris, Les Empêcheurs de penser en rond.

Foucault, M. (1994 [1969]), « Qu'est-ce qu'un auteur ? ». *Dits et écrits*, volume I, pp. 817-849.

Haraway D., (1990). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge, First Thus edition.

Jeanneret Y., (2014). *Critique de la trivialité. Les médiations de la communication: un enjeu de pouvoir*. Paris, Editions Non Standard.

Jeanneret Y. & Souchier E. (1999). Pour une poétique de l'écrit d'écran. *Xoana*, n°6, pp. 97-107.

Latour B., (2007). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford, Oxford University Press.

Perec G., (1989 [1973]). « Approches de quoi ? ». *L'infraordinaire*, Paris, Le Seuil, pp. 9-33.

Simondon G., (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris, Aubier.

Souchier E. (1996), L'écrit d'écran, pratiques d'écriture et informatique. *Communication & Langages*, n°107, pp. 105-119.

Souchier E. (1998). L'image du texte. Pour une théorie de l'énonciation éditoriale. *Cahiers de médiologie*, n°6, pp. 137-145.

Stengers I., (2006). *La Vierge et le neutrino: les scientifiques dans la tourmente*. Paris, Les Empêcheurs de penser en rond.

Stengers I., (2003). *Cosmopolitiques II*. Paris, La Découverte.