

«Comme l'a remarqué Haraway (1976, p196) à juste titre, lorsque nous établissons une distinction entre la machine et l'organisme, nous devrions prendre en compte l'évolution de la signification du terme de mécanisme. Alors que la machine prototypique était autrefois l'horloge, il s'agit aujourd'hui de l'ordinateur. En faisant appel aux métaphores du programme, du code et du système, la biologie néodarwinienne a été en mesure de présenter une explication mécaniste de nombreuses propriétés des êtres vivants dont on pensait auparavant qu'elles symbolisaient le *contraste* entre les organismes et les machines et dont l'explication a impliqué le recours à des notions vitalistes. Au même moment,

la physique commençait enfin à se libérer des chaînes de la vision mécaniste du monde qui la caractérisait antérieurement. C'est pourquoi aujourd'hui, paradoxalement, les défenseurs de la philosophie de l'organisme ont tendance à mettre l'accent sur les continuités plutôt que sur les contrastes entre les mondes inanimés et les mondes animés, ou entre la physique et la biologie. Pour eux, le cosmos tout entier est un organisme (Goodwin 1988, p108). Pendant ce temps, les mécanistes continuent à défendre la singularité des êtres vivants et la biologie comme discipline autonome.»

Tim Ingold, Marcher avec les dragons, 2013, p149

Le Paratope

Le PARATOPE

Le monde linéaire. Celui des interfaces, du virtuel, de l'entre-deux. De l'actualisation.

Para - à côté de

παρά, pará (« next to »).

Partomes :

Le paratope se découpe en *plectomes* et en *aniplectomes*.

λέκω, plékô, « tresser »

-**plexe** suffixe «avoir des parties»

Type : phuones et kaires

Acteurs :

Originaires : **paraïdes**.

Habitants : **plectozoas**, qu'importe leur appartenance à un (des) plectomes ou aniplectomes.

Glissements majeurs :

-Ipomadase (anamadase)

-Parapsification

-Transfert d'initiative

Glissements mineurs :

-Impression

-Mallagosynthèse

-Scan (numérisation)

-Enregistrement vidéo/audio

A priori (le 08/01/2019) tous les plectozoas sont analogues à des avatars : des *anadyomes*. De par sa nature interfacique, le paratope doit nous apparaître à travers un épisyne (comme un écran) ergotique (facturé). Aussi bien l'oeil et nos propres épisyne hylinomes que l'ordinateur derrière l'épisyne parahyle doivent s'adapter à cet outil interfacique. Aussi, n'importe quel païdiozoa utilisant un ordinateur utilise un avatar, projection ou non de lui même : c'est la parapsification. Que l'on se projete vers un plectozoa prosoponique ou non n'a que peu d'impact sur le phénomène qui reste celui d'une concentration ectogène. Les plectozoas eux aussi doivent avoir recours à des avatars afin de s'offrir à l'utilisation des païdiozoas. Les fichiers et entités que nous voyons à l'écran ne sont pas telles qu'elles sont vraiment et nous apparaissent à travers une User Interface, des schémas et d'autres confortables représentations tandis que leurs entrailles binaires et tentaculaires sont enfouies sous une masse de DLL et de scripts et gravées sur le disque d'une machine ergotique.

Lorsque l'on désigne le plectome d'un ordinateur précis, on parle de **conplectualisation**. Le plectome d'un jeu devient alors aniplectome s'il s'agit d'un jeu, d'un ordinateur et d'un répertoire d'installation.

Nature des plectomes :

Le plectome est une **aïone** et **chrone**. Il est fabriqué et conçu (**chrone**) mais son organisation interne dépend des choses donc il est fait directement et se produit par le biais d'opérations qui dépendent de relations inhérentes à ses partotes (**aïone**). Autrement dit, ce que l'on désigne dans le plectome n'est pas les plectozoas eux-même, mais les structures sous-jacentes à leur apparition et leur existence. C'est donc un partome lié à la fois à la conception et la fabrication aussi bien qu'aux phénomènes émergents de ses partotes.

Tout au sein du paratope est majoritairement **phaquétiq**. Composé, décomposable, emboité comme des poupées gigognes. Un plectozoa est aussi bien l'OS d'un ordinateur que chaque fichier qui le compose et on peut tracer des cercles concentriques de spécification jusqu'à arriver à l'entité indivisible, l'unité hexadécimale, et en sens inverse à l'environnement de l'ordinateur tout entier.

Certains plectozoas peuvent également être des **omades**, notamment s'ils sont disponibles en ligne où s'ils peuvent devenir des païdiozoas (en habitant le partome d'un jeu). Ils vont alors s'instancier, chez chaque joueur ou chez chaque internaute qui les aura téléchargé.

Deux des processus les plus représentatifs du paratope sont la **parapsification** et l'**ipomadase**, l'affichage de l'image à l'écran.

Nous utilisons des **ectopraxes** pour interagir au sein du paratope et recevons sont contenu via un **épisyne parahyle** en plus de nos **épisyne hylinomes**.

Une citation qui traîne :

«La définition biologique d'une espèce repose sur la possibilité d'une spécification décontextualisée - c'est pourquoi un chimpanzé est un chiompanzé (*Pan troglodytes*), qu'il soit élevé parmi d'autres chimpanzés ou parmi des humains, en forêt ou en laboratoire. Le chimpanzé-dans-un-environnement-d'autres-chimpanzés n'est pourtant pas le même que le chimpanzé-dans-un-environnement-d'humains.»

Tim Ingold, *Marcher avec les dragons*, 2008

C'est peut-être par le Paratope que j'ai commencé à réfléchir à la Parktologie. Le Paratope est ou pourrait être l'héritier de ce qu'on appelle souvent «le monde virtuel» ou «le numérique» et contient actuellement toutes ces choses qu'on place en règle générale. Images numériques ou de synthèses, intelligences artificielles, fichiers, personnages de jeu vidéo, bots, chatbots et automatisations, l'opérateur du SAV que l'on tente de contacter désespérément parce que notre box internet ne fonctionne plus. Toutes ces entités sont souvent dénommées par le pendant du monde «réel» auquel il est accolé un adjectif. De l'art numérique, un monde virtuel, un image de synthèse, ou encore une imprimante «3D» : virtuel qui s'oppose à actuel, numérique relié aux chiffres et à un encryptage, de synthèse qui s'oppose à tout processus naturel, 3D qui se réfère à l'espace (numérique?) d'un ordinateur représenté selon trois axes dimensionnels... ou encore digital, qui signifie originellement « qui se rapporte aux doigts » et qui vient du latin digitalis, signifiant : « qui a l'épaisseur d'un doigt », lui-même dérivé de digitus, le « doigt ».

La stupeur, l'anxiété et l'émerveillement qu'on suscité peut-être les premières machines à calculer, de gigantesques dinosaures électroniques innaccessibles au néophyte ont eu le temps de retomber mais on figer tout le vocabulaire qui leur était lié pendant leur décantation.

Au(x) monde(s) virtuel(s), qui à mon sens ne s'oppose(nt) pas au monde(s) réel(s), il manque cruellement d'un lexique, de mots, de verbes, d'éclaircissements sur tous les phénomènes qui y sont liés. Dans un souci de ce qu'Etienne Souriau appelait dignité ontologique, j'ai commencé à me pencher sur ces questions lexicales.

Mes premières recherches m'avaient menée au terme Ipotope (ypologistes : logiciel en grec) et ses ipozotes, mais j'en suis arrivée au Paratope (à côté de) et aux parazoas après réflexion : si j'aimais la phonétique du mot ipozote, ce rapport au «sous» genre me gênait beaucoup et recatégorisait les mondes des ordinateurs à un second rôle, tributaire ou du moins en deça de notre matérialité habituelle. (*Hypocondriaque? Hypoglycémie?*)

Cette lecture d'Etienne Souriau, *Les Différents Modes d'Existence*, qui je pense à tout déclenché, parlait bien de ces entités potentielles, possibles, non-actuelles : l'exemple du pont virtuel, celui dont le chantier n'est pas encore achevé mais dont on peut aisément imaginer la forme finale avec les fondations qui sont posées. Voilà qui n'allait plus réellement avec ce qu'on considère comme «virtuel» à l'heure actuelle.

J'ai suivi d'autres pistes, qui m'ont cette fois menée vers la pataphysique et la notion de linéament.

Linéament tel que défini par le CNRTL :

A. - Vx, CHIROM. „**Lignes de la main**” (Lar. 19e-20e).

B. - Mod. **Ensemble des lignes essentielles caractérisant l'aspect général d'un être, d'un objet.**

- En partic. au plur. **Traits particuliers d'un visage.**

- En partic. **Premières traces d'organisation de l'embryon chez tout être vivant.** Depuis l'apparition des premiers linéaments dans le fœtus jusqu'à son développement, tous les phénomènes témoignent de l'existence d'une force (Jouffroy, *Nouv. Mél. philos.*, 1842, p. 142):

Cette dernière définition m'intéresse particulièrement. Notamment parcequ'à mes yeux, le paratope et les ensembles qui le composent (les plectomes, et aniplectomes) sont non seulement imbriqués les uns dans les autres, difficiles à cerner mais surtout que l'on en perçoit qu'une représentation, une traduction visuelle qui nous est intelligible, nous n'en voyons qu'une ébauche, émergente au dessus de tout le matériel technologique nécessaire à la constitution d'un ordinateur, d'un téléphone, d'une calculatrice mais également émergente depuis sa propre structure, sa propre «phakétèque» de fichiers. Nous n'en percevons, et uniquement par des médiums techniques tels que l'écran, une structure qui ne serait que les grandes lignes de ce qu'elle est réellement, un schéma explicatif et ludique, une joyeuse simplification pour ne pas nous noyer sous la gigantité de cette architecture dynamique.

C'est à partir du paratope que j'ai commencé à concevoir et penser les différents qualificatifs pour les parktotes de la parktologie. Comment parler d'entités

Une autre citation qui traîne :

«Ceci est clair: la représentation vidéo n'est ni un modèle ni un prototype : elle est l'image, elle n'explique ni le fonctionnement ni les règles, mais présente une image-illusion de la réalité. Elle permet, en même temps, d'imaginer les règles et le fonctionnement de la réalité, et rend même possible la construction de modèles ou de prototypes.»

Yona Friedman, L'ordre compliqué et autres fragments, 2008

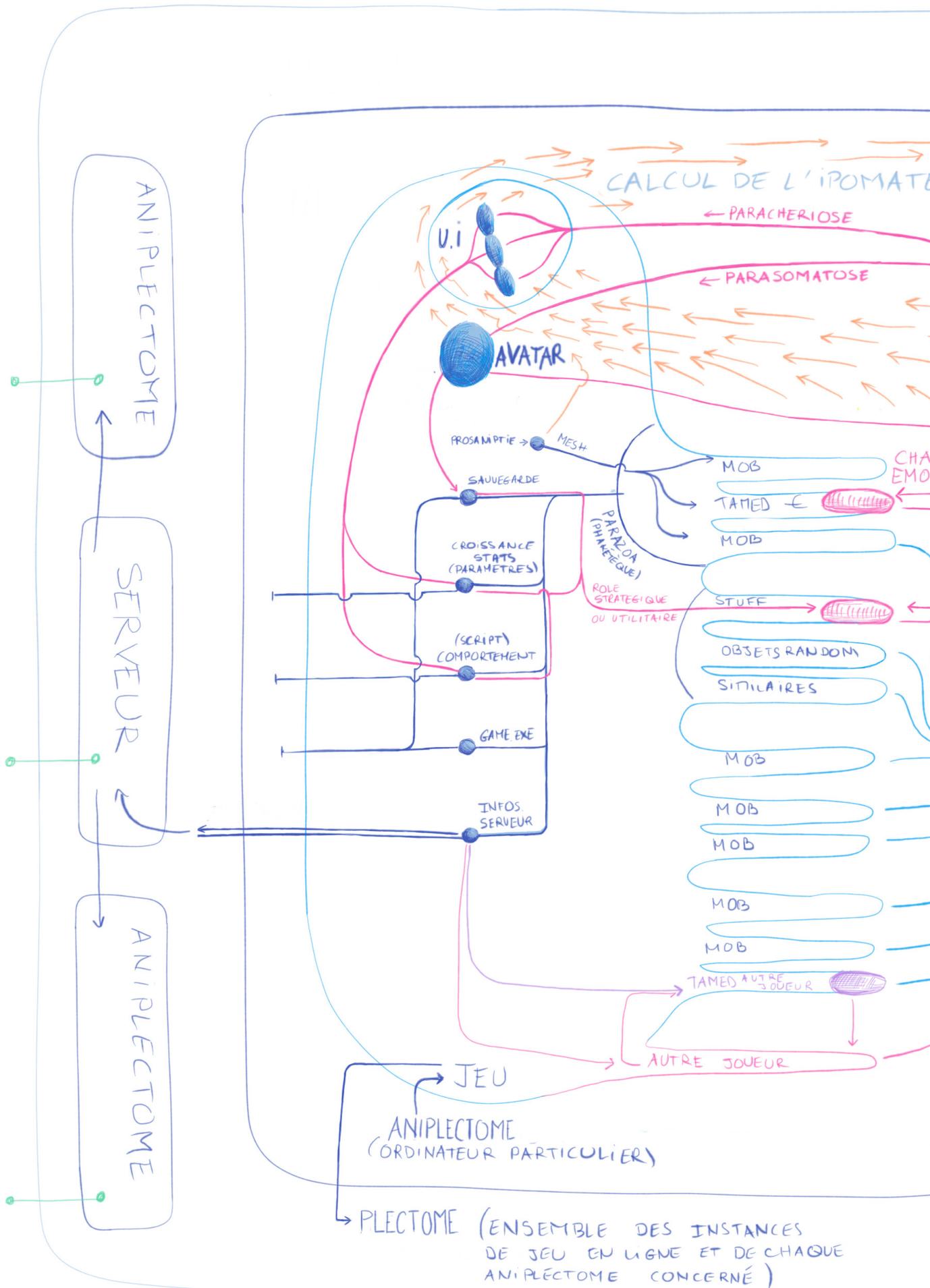
imbriquées les unes dans les autres, qui existent à chaque niveau d'imbrication comme une entité à part entière et dont chaque composante, chaque «atome» a également son existence propre? Le genre constitutif, omadique ou phakétique, était une tentative d'éclaircir cette polyexistence. A la manière des eukaryotes dont la forme change sans cesse et dont l'existence est fluide et transite constamment entre essaim, organisme monocellulaire, sexué, asexué, organisé, et qui danse entre le visible et le microscopique, je voulais proposer un genre déterminant la constitution et dont les polarités pouvaient s'accomoder plutôt que de s'opposer : une phakétique est une entité constituée d'autres entités, de la même manière qu'une plante est constituée de plusieurs cellules en plus d'être une plante. L'omade, quand à elle, est une entité qui s'instancie : ses instances sont elle-même tout en étant différentes. Les phakétiques et les omades ne s'annulent pas : un programme phakétique, composé de plusieurs fichiers, peut être dupliqué et exister par la suite sur un autre ordinateur, un autre système. Il deviendra différent dès lors qu'il sera modifié mais un affinement sur ce niveau là a encore besoin d'être fait. (la persistance de l'existence, de la conscience, du clonage, sont des problématiques trop lourdes que je n'ai pas encore osé attaquer bien qu'elles m'intéressent grandement). Peut-être que ce genre bipolaire sera agrémenté par la suite d'axes spéculatifs contenant la suppression, la divergence, la mutation.

J'avais besoin surtout de qualificatifs qui pourraient par la suite convenir aux êtres vivants biologiques, aux minéraux, aux sollicitudinaires d'Etienne Souriau et autres créatures de l'imagination, aux oeuvres et aux travaux de l'esprit, aux phénomènes et aux objets techniques. Le rapprochement avec la manière dont nous considérons à l'heure actuelle la plupart des agents numériques et électroniques est très proche de l'animal cartésien : une machine, un système d'inputs et d'outputs et donc le comportement ne découle que de ses besoins primaires à la manière d'une fonction entièrement programmée, ne laissant place à aucun libre arbitre qui viendrait contredire sa fonction : une erreur. L'omade me paraissait convenir aux personnages de fiction,

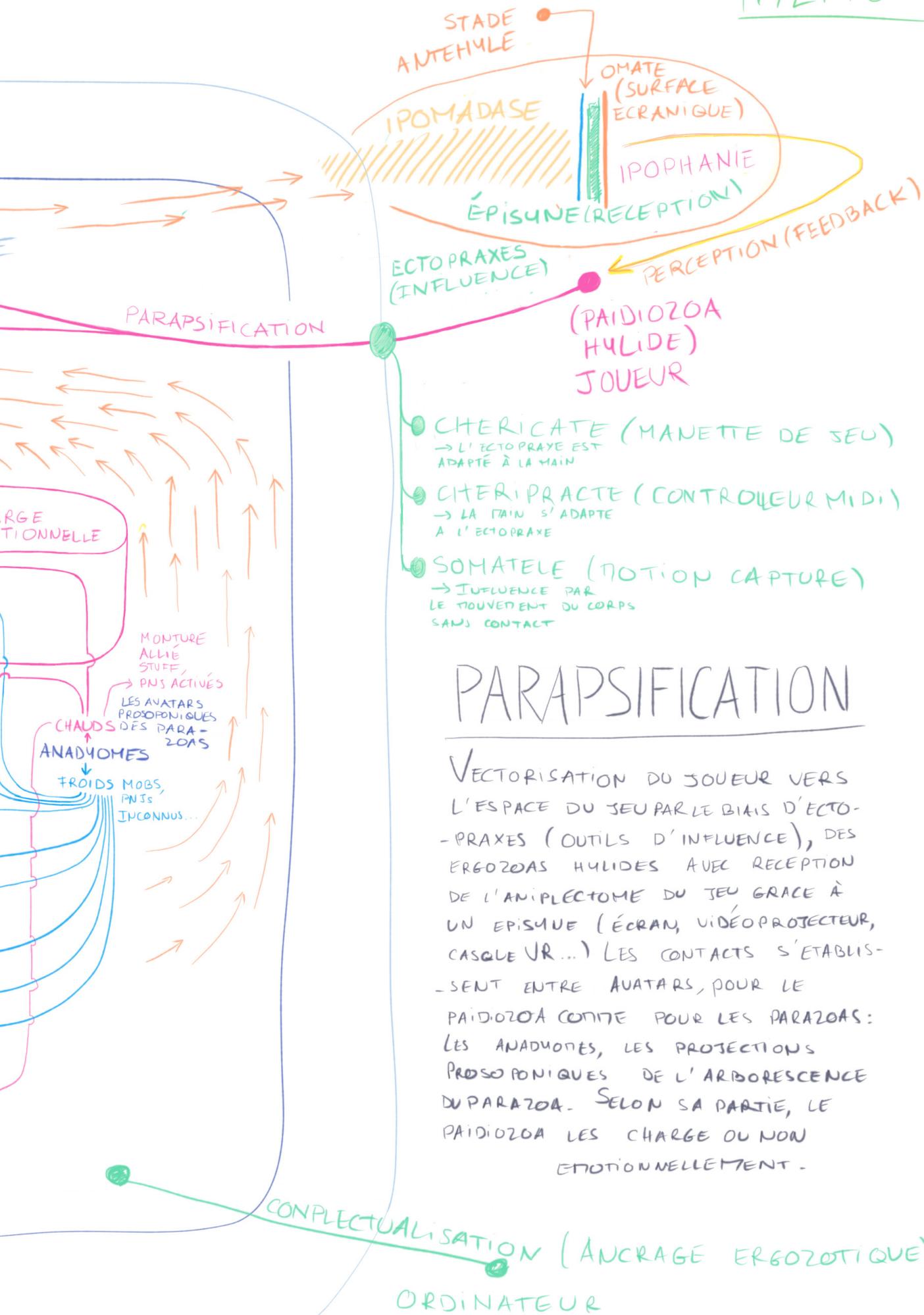
existant d'un tome à un autre ou à travers les centaines d'exemplaires édités d'un DVD, et la phakétique, à l'arborescence et l'intra/ultra-symbiotécité des êtres vivants biologiques.

Ces entités sont donc à la fois les hôtes et les acteurs. Cette ordre implicite était donc assez dur à décrire, et j'ai fini par penser le terme Plectome pour qualifier les parktomes au sein du paratope, issu de pleko «tresser» en grec ancien. Les principaux acteurs du paratope sont donc les plectozoas. Ces plectozoas m'ont évoqué une autre similitude avec la vie biologique. Bien que présent de manière plurielle et instanciable à loisir grâce à internet ou tout type de stockage flash, de transmission bluetooth ou wi-fi, ils ne peuvent exister et se développer (s'afficher?) que dans les conditions bien précises de leur compatibilité. Ca n'est pas sans rappeler les exigences édaphiques des plantes, des nutriments et de l'acidité ou de la basicité dont elles ont besoin, et la récurrence dans les différentes représentations de la nature à l'écran (qu'elles soient picturales, écosystémiques ou textuelles) s'accompagne d'une réelle relation tautologique entre forme et structure interne. Et dans le cas des plectozoas, cette structure interne est directement connectée à d'autres structures et entités superposées, d'une manière que je me représente comme «l'espace granulé» de Yona Friedman.

PARATOPE



HYLITOPE



STADE ANTEHYLE

OMATE (SURFACE ECRANIQUE)

IPOHADASE

IOPHANIE

ÉPISUNE (RECEPTION)

PERCEPTION (FEEDBACK)

ECTOPRAXES (INFLUENCE)

PARAPSIFICATION

(PAIDIOZOA HYLIDE)
JOUEUR

● CHERICATE (MANETTE DE JEU)
→ L'ECTOPRAXE EST ADAPTÉ À LA MAIN

● CITERIPRACTE (CONTROLEUR MIDI)
→ LA MAIN S'ADAPTE À L'ECTOPRAXE

● SOMATELE (NOTION CAPTURE)
→ INFLUENCE PAR LE MOUVEMENT DU CORPS SANS CONTACT

PARAPSIFICATION

VECTORISATION DU JOUEUR VERS L'ESPACE DU JEU PAR LE BIAIS D'ECTOPRAXES (OUTILS D'INFLUENCE), DES ERGOZOAS HYLIDES AVEC RECEPTION DE L'AMIPLECTOME DU JEU GRACE À UN EPISUNE (ÉCRAN, VIDÉOPROJECTEUR, CASQUE VR...) LES CONTACTS S'ÉTABLISSSENT ENTRE AVATARS, POUR LE PAIDIOZOA COMME POUR LES PARAZOAS: LES ANADYOMES, LES PROJECTIONS PROSOPONIQUES DE L'ARBORESCENCE DU PARAZOA. SELON SA PARTIE, LE PAIDIOZOA LES CHARGE OU NON EMOTIONNELLEMENT.

CONPLECTUALISATION (ANCRAGE ERGOZOTIQUE)

ORDINATEUR