Revue Fovéart

N° 0 | 2025
Au-delà du réel : les enjeux portés par les IA génératives en art, design et communication

BUNK® STATION

Marc VEYRAT *Maître de conférences HDR*
Sciences sociales ED401
Laboratoire Paragraphe
Paris 8 University

Édition électronique :
URL : https://revue-foveart.numerev.com/articles/revue-0/2861-bunk-station
DOI : numerev_2856
Date de publication : 15/12/2025

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : VEYRAT, M. (2025) BUNK® STATION. *Revue Fovéart*, (0). https://doi.org/10.34745/numerev_2856

Résumé : Fin 2010 le premier portrait social U-rss (- ! Marc Veyrat / Franck Soudan, 2010 - 2015 !-), mon “portrait social“ extrait / ®-LIEÌ sur Google Earth s’i+M/POSE comme œuvre dans un paysage géolocaliséÌ et comme *lieu de l’accident* ; c’est-aÌ-dire dans le sens ou l’entend Paul Virilio, comme un arrêt sur image d’un *flux d’EÌtant DonneÌ·es* qui, se brisant aÌ toute *bombe informatique* sur une grève de silice algorithmique, est rendu au visible par / aÌ travers cette œuvre hypermédia. Nous étudierons ici comment et pourquoi ce lieu pointeÌ sur Internet avec Google Earth qui fait lien au présent perpétuel — ce point d’ancrage sur la carte ouÌ le BUNK® est deÌposeÌ — ®-ENVOIE bien aÌ un territoire, et ses ouvertures potentielles, en ne délimitant alors en en aucun cas *l’ici et un maintenant* d’un corps vivant errant entre tangible et intangible.

Abstract: In late 2010 the first U-rss social portrait (- ! Marc Veyrat / Franck Soudan, 2010 - 2015 ! -), my “social portrait” extracted / ®-LIED to the Facebook social network and then implementedÌ on Google Earth i+M/POSE itself as a artwork in a geolocalized landscape and as a place of the accident; that is, in the sense Paul Virilio understands it, as a freeze-frame of *a flow of Étant Donné-es* (-! of a set of data being there posed in the idea of a Duchampian axiom !-) which, breaking to any computer bomb on an algorithmic silica strike, is rendered visible by / through this hypermedia work. Here, we'll be looking at how and why this Google Earth Internet location — the anchor point on the map where the BUNK® is deposited — is a link to the perpetual present, referring to a territory and its potential openings, while in no way delimiting the *hic et nunc* of a living body wandering between the tangible and the intangible.

Mots-clés :
Data, Territory, Facebook, Google Earth, Portrait Social, Geolocation, Social Networks

---

1. BIEN PLUS QU’UNE SIMPLE ®-PREÌSENTATION

“En 1976, Paul Virilio explique que nous avons trois corps : un corps territorial, un corps social et un corps animal et que, par conséquent, nous sommes avant tout des Terriens. Ces trois corps vont être modifiés, transformés progressivement, différemment, évidemment, dans leur rythme d'évolution et de transformation par cette espèce de fascination que la technique va avoir vis aÌ vis de la vitesse, au point de considérer celle-ci comme étant la preuve du progrès. C'est un point décisif chez lui, parce que le

progrès produit son accident, ce que les technocrates, les inventeurs, les industriels, et même peut-être les consommateurs ne veulent pas voir, parce qu'ils ne voient que l'aspect 'positif' du progrès. Le mot progrès lui-même laisse entendre que c'est toujours mieux. Et pour Virilio, non, on ne va pas vers un mieux, on va vers un plus vite, et ce plus vite est la preuve d'une perte : gagner du temps, c'est perdre le monde“. Thierry Paquot / https://www.franceculture.fr/emissions/avoir-raison-avec/avoir-raison-avec-paul-virilio-45-le-lieu-fait-le-lien

Fin 2010 le premier *portrait social* U-rss (- ! Marc Veyrat / Franck Soudan, 2010 - 2015 !-), *mon* “portrait social“[2] extrait / ®-LIÉ au réseau social Facebook et ensuite implémenté sur Google Earth s’i+M/POSE comme œuvre dans un paysage géolocalisé et comme *lieu de l’accident* ; c’est-à-dire dans le sens ou l’entend Paul Virilio, comme un arrêt sur image d’un flux *d’Étant Donné·es* (-! d'un ensemble de données assemblées étant posé ici comme présupposé dans l'idée d'un axiome duchampien !-) qui, se brisant à toute *bombe informatique*[3] sur une grève de silice algorithmique, est rendu au visible par / à travers cette œuvre hypermédia. En effet, si ce lieu pointé sur Internet avec Google Earth qui fait lien au présent perpétuel — ce point d’ancrage sur la carte où le BUNK® est déposé — ®-ENVOIE bien à un territoire, il ne délimite alors en en aucun cas *l’ici* et un *maintenant* d’un corps vivant errant entre tangible et intangible. S-O+O-L SYSTÈME-i il s’articule ainsi entre / avec les deux autres corps nommés par Paul Virilio comme *corps territorial* et *corps animal*. Car cet *ici* n’étant plus jamais *là* où le corps ®-GARDANT se trouve, puisque Internet et ce *portrait social* en excroissance par le biais d’un calque KML, sont visibles depuis n’importe quel lieu connecté, à partir d’un serveur délocalisé à un autre endroit du globe. Pas plus que ce *maintenant* éternellement suspendu dans un ®-GARDÉ déjà en voie de disparition ne rend compte des liens interconnectés et signés par ce *portrait social.* Puisque celui-ci n’est plus qu’une ruine, un point de vue *enfermé à l’extérieur* du monde tangible, rendant compte d’une “architexture“[4] média d’ores et déjà en voie de disparition : en quelque sorte un fantôme HyperUrbain désincarné. Ce BUNK® tout à la fois signant le lieu des usages de mes pérégrinations sur Internet et demeure donc abandonnée rend compte d’un corps physiquement, structurellement déjà ailleurs. Il souligne cet écart i+M/POSSIBLE entre l’avis au présent d’un corps *in/visible*[5] (-! car programmé et bien que posté au seuil du visible !-) pourtant enregistré par cette H-O+M-E numérique i+D/signe et la vie d’un corps toujours dans l’eSPACE,[6] un au-delà de la vision déterminant *une forme d’archéologie sociale*. En quelque sorte ce que nous pourrions définir comme le processus d’une chute révélé par notre attention portée sur le portrait social ; explicitement ce deuxième corps toujours *in/formation*, à mi-chemin entre *ce que nous voyons* et *ce qui nous regarde*,[7] définit par Paul Virilio. Ainsi, dans les trois corps qu’il précise, ce corps social avec les technologies numériques n’appartiendrait plus à un seul homme mais serait peut-être la conséquence *in/attendue* d’une mise en réseau de plusieurs individus croisant leurs points de vue. Une BUNK® STATION.

Si nous nous plongeons à nouveau dans *La Chute d'Icare*,[8] perdue, mais peinte à l’origine par Pieter Brueghel l'Ancien et préfigurant nos stratégies numériques à l’aube de la mondialisation, notre regard balaye plusieurs plans qui s’interpénètrent. Trois

personnages au premier plan développent des activités sociales, nécessaires à l'exploitation d'un territoire dans cette époque en plein bouleversement : un paysan laboure son champ, un berger appuyé sur son bâton garde un troupeau de moutons, un pêcheur de dos tend son fil. En contrebas, l'océan ou la mer. Le laboureur tourné vers la gauche nous indique un point de départ. Un sens de lecture… Le berger, avec son regard porté vers le ciel nous suggère de lever les yeux. Il s'est passé quelque chose. Le pêcheur, attentif à ce qui pourrait se passer sur / dans l'eau est posté en face de deux jambes qui gesticulent à sa surface. Il s'est passé quelque chose, mais cette chose tombée du Ciel, cet homme /oiseau entre tangible et intangible, *l'i+D/signe Icare*, n'est déjà plus visible. Il a disparu dans *une étendue liquide d'Étant Donné·es*. Soudainement. De fait, sa trajectoire révèle un mouvement. La profondeur du corps social qui ®-DIT à travers ces trois hommes la vision que nous portons sur ce tableau, le dispositif que nous sommes en train d'explorer, la mise en réseau de l'eSPACE. Elle nous incite à franchir l'horizon. Force l'imagination d'un ce qui a été pour nous un mythe fondateur mais qui n'est plus là. Là-bas, dans ce qui nous semble tout au fond extrêmement plat, le soleil définit un écran rétroéclairé. Qui irradie, nous pousse à revenir au-devant de la scène de ce trois en un corps territorial / corps animal. Mais nous unit déjà à cet intangible du voyage corps social. Figuré par les navires sur le point d'appareiller. Cet ailleurs technologique, le nec plus ultra de cette époque pour un nouveau monde qui s'ouvre et se découvre à nous. Nécessairement les montagnes qui bordent la scène ne peuvent que paraître i-REAL, *blanches et légères, comme le port qui s'éveille dans une lumière rose*.[9] Arrêt sur image.

Dans cette i+D de parcourir, à travers ces trois corps, ce *lieu qui fait le lien dans toute politique territoriale*, c'est pourtant dans / à partir de cette rupture, cette dé-synchronicité (-! nous préférons ici employer ce terme Jungien qui ®-ENVOIE plus à la collusion *d'événements mentaux sans nécessaire causalité physique* que celui *d'asynchrone* qui s'attache scientifiquement à des notions de *vitesse* !-) que s'ouvre un eSPACE de respiration complexe, une ®-PRISE de conscience nécessaire, une ouverture, *un combat* dans cet "Entre eSPACE"[10] (-! Carole Brandon, 2016 !-) par confrontation entre un *ce qui vit* avec "ce qui reste"[11]… Les nouvelles représentations construites par les acteurs du territoire, dans le cadre de la mise en place des politiques publiques, nous poussent à nous interroger sur la production de ces représentations, sur leur diffusion via les dispositifs numériques et sur leur réception. L'objectif de ces représentations, au sens de mise en récit et mise en forme des actions menées sur et pour le territoire, est celui de véhiculer une certaine image de marque du territoire, afin d'en accroître l'attractivité, la cohérence et la cohésion sociale. Afin de révéler ces liens, proposer une dé-synchronicité, c'est potentiellement intensifier une expérience du corps à savoir se ®-VOIR dans l'excès d'un tout voir à travers les liens liquides stratifiés en réseau de la ville eSPACE. Ainsi, nous pourrons imaginer, dans cette communication et à travers l'œuvre i-REAL que nous allons développer par la suite, que ®-CONSIDÉRER l'épaisseur cartographique d'un Ça-Voir capable / coupable permet un point d'arrêt afin de casser une fluidité continue *in/vraisemblable* d'informations ; i-REAL nous offrirait donc peut-être l'occasion d'un déconfinement contre la désorganisation nos trois corps compartimentés *enfermés à l'extérieur des médias*.

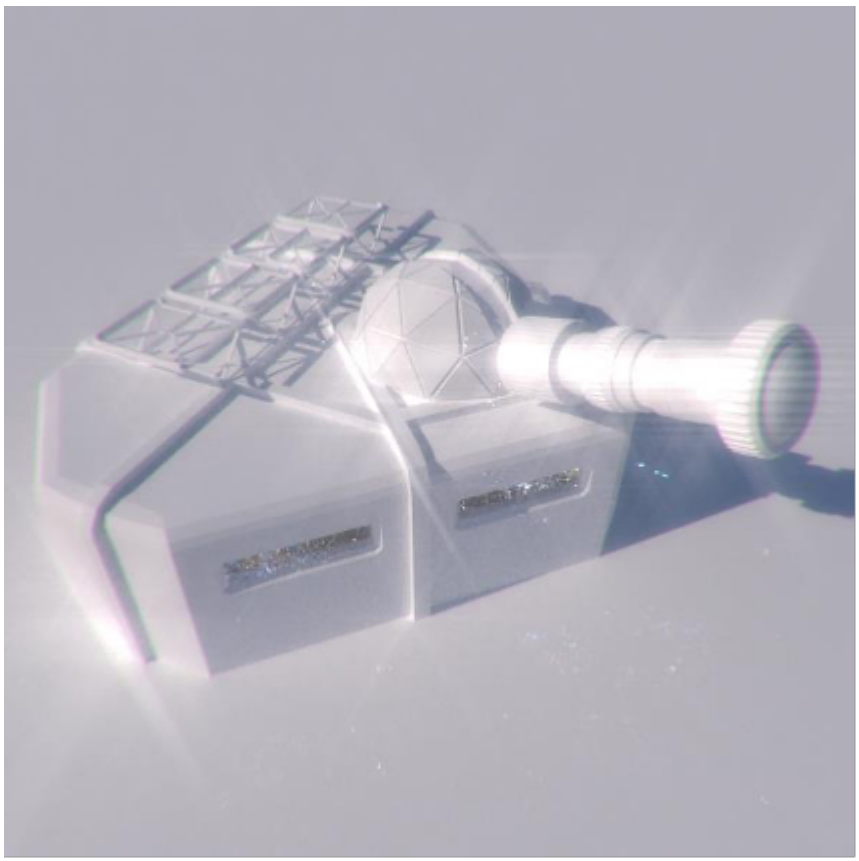


Figure.1 : Marc Veyrat, Franck Soudan, *U-rss Portait Social Marc Veyrat*, Flux RSS, 2010

2. BIEN PLUS QU'UN SIMPLE CHARIVARI

C'est bien d'ailleurs cette notion *d'archéologie sociale* Entre [Corps/Machine][12] qui est à l'œuvre dans Nymphea's Survey. Cette expérience XR initiée par Carole Brandon, qui a été exposée pendant une année entre 2022 et 2023 à l'Hôtel de Cordon, Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine de Chambéry, nous permet de ®-INTERPRÉTER la Rotonde. Car ce bâtiment SNCF emblématique de la ville est unique en son genre. Construit entre 1906 et 1910, il est couvert par une charpente métallique articulée de type Eiffel à grande portée : la coupole mesure 55 m de diamètre pour une hauteur totale du bâtiment de 34m et peut contenir jusqu'à 72 locomotives. Monument désormais classé, il abrite plusieurs locomotives électriques historiques (-! dont la fameuse 2CC2 3402 qui sera en 1929 la machine la plus performante au monde… !-)

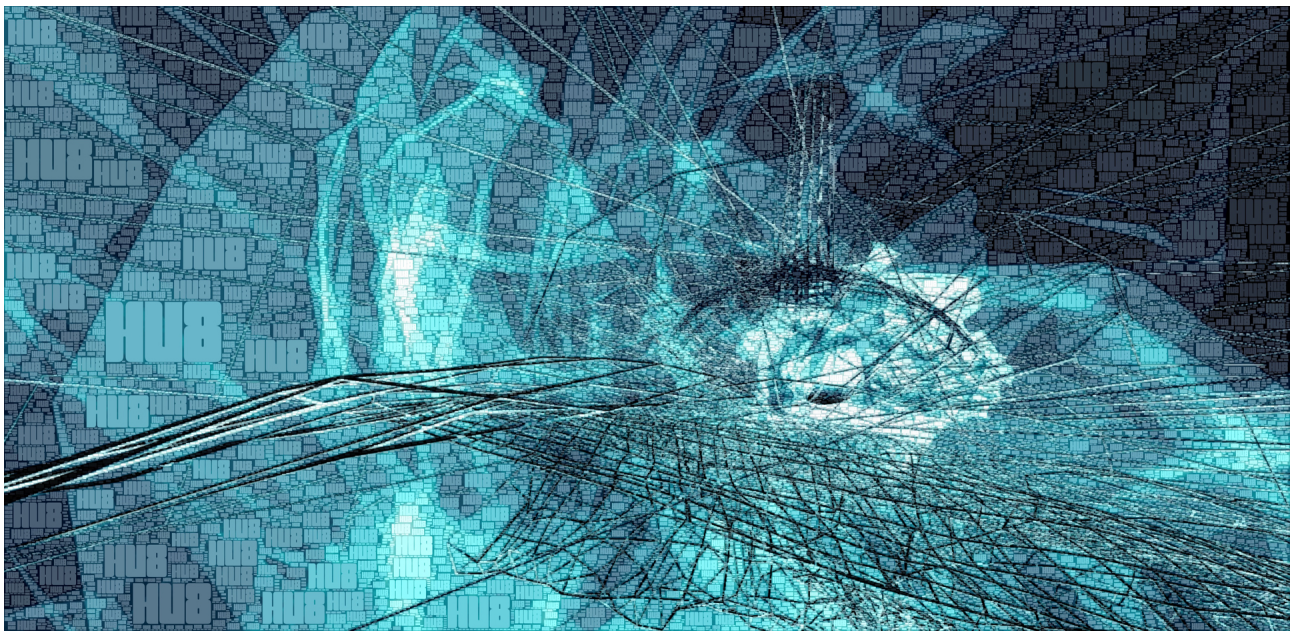


Figure.2 : Carole Brandon, *Nymphea's Survey pour HyperUrbain 8*, 2021

Carole Brandon écrit sur son site[13] pour présenter l'œuvre :

"Dans le cadre de l'œuvre Nymphea's Survey, je travaille sur les entre-espaces de rencontres entre un bâtiment patrimonial, ses représentations et l'expérience in-situ de celui-ci mis en relation avec les phénomènes invisibles et pourtant très présents, des impacts de la lumière (et ses couleurs) sur la manière d'appréhender un patrimoine. La réalité permet ainsi de rendre visible et expérimentable une expérience sensorielle du lieu. Comment appréhender ces espaces physiques dans le virtuel en gardant cette logique picturale d'appréhension sensible des spatialités / comment expérimenter et rendre visible l'espace flottant, un espace d'entre-deux, qui appartient autant à la machine (le programme, le design, l'interactivité, le dispositif) qu'au corps du spectateur, à l'environnement, il n'est pas localisable ni assignable mais la réalité virtuelle permet de l'expérimenter".

Constamment ces eSPACEs si particuliers — toujours *entre corps et machine* évoqués par Carole Brandon —, parce qu'ils interrogent nos relations complexes au patrimoine et ses inscriptions identitaires, développent une surcouche de sens, économique, politique et sociale dans nos rapports tangibles et intangibles à l'urbain. Ces dispositifs de communication et les œuvres artistiques qui bien souvent les précèdent, que nous pouvons qualifier désormais d'HyperUrbains, sont ainsi systématiquement interrogés à travers les intentions et interrelations qu'ils entretiennent avec l'industrie culturelle.[14] ®-PRISE en main, développées à travers des politiques publiques. Ce sont des questions éminemment stratégiques. Il suffit en quelques clics de ®-DÉCOUVRIR sur les réseaux à quel point l'œuvre[15] de Christo & Jeanne-Claude — par exemple dernièrement *L'Arc de Triomphe, Wrapped, Paris* (1961-2021) — a pu susciter comme ®-ACTIONS (-! retours d'actions !-) et controverses. L'œuvre, d'ailleurs installée après la mort de Christo et autofinancée grâce à la vente des œuvres originales (-! collages, dessins de ce projet et d'autres ainsi que des maquettes, œuvres des années cinquante-soixante

ou des éditions !-) et ne bénéficiant d'aucun autre financement public ou privé, n'en reste pas moins symboliquement au cœur du débat citoyen. Indépendamment de son emplacement au cœur de Paris sur l'axe historique des Champs Élysées et principalement parce qu'elle touche tout d'abord au corps social de la nation (-! les gilets jaunes l'avaient très bien compris pendant leurs manifestations en s'attaquant logiquement à l'i+M/PORTANCE conflictuelle de ce symbole !-) cette œuvre magistrale s'inscrit naturellement dans la machine communicante : ce public média dystopique qui autorise ce que Paul Virilio nomme *un télescopage du proche et du lointain*.

Ce *charivari* relève d'un *mariage mal assorti*. Entre la question du ressenti individuel face à ce qui serait jugé acquis ou imaginé, ingéré d'un patrimoine commun *inviolable...* et les (-! nécessaires ?-) accommodations avec lesquelles ce "patrimoine i-MATÉRIEL"[16] semble nous ®-APPARAÎTRE amputé de ce qui constituerait son essence même. En fait comment celui-ci se montre à nous, se révèle au Ça-Voir, appareillé pour exister dans son fonctionnement public par des systèmes d'ordre (-! encore une fois politiques, économiques, socio-culturels ou éducatifs[17] !-) projetés entre différents eSPACEs de ®-PRÉSENTATION. Qui provoquent le corps animal et le corps territorial, soulèvent des interrogations légitimes, occasionnent du tumulte, du chahut dans "La Tribu du verbe Être".[18] Car ce comment, pourquoi et à quel prix ce qui se montre à nous de ce patrimoine i-MATÉRIEL ne semble plus nous appartenir ou s'avère perdu, provoque une disjonction, voire une fracture existentielle entre le JE (-! qui se croit dépossédé de ce qui le constituerait en tant que JE devant l'Autre !-) et son MOi (-! qui ne peut exister sans cet avoir culturel, marquages repères de ce qui lui permet de passer du MOi au JE !-) marchant de pair à l'intérieur de chacun d'entre nous. JE, sujet du corps social, car viscéralement ®-LIÉ au ventre vivant et bouillonnant de la nation, s'écoute et s'inquiète ou même s'écroule à travers ces bruits d'appareillages et de machines en réseau, ces changements encore démultipliés avec le développement massif des technologies numériques, qui le chahutent et bousculent ses convictions intimes. ÉMOI et MOi ?-)

Ce MOi devient alors T-O+O-T une bande de JE qui s'éparpille dans cet ensemble disparate d'eSPACEs. Le mot bande n'est pas ici anodin puisque son étymologie provient du mot latin banda comme une bande de tissu qui peut servir d'étendard à une troupe.[19] C'est un terme militaire. Et donc la bande signifie d'abord la mise en place d'une forme de contrôle, de sur/veillance et de pouvoir. Elle nait et fait l'objet d'une narration commune, soudée par l'expérience des corps partagés. Car, ®-JETÉ par / à travers les accumulations de fenêtres / i-STORE-i, le corps initial est étiré, atomisé, distribué entre des strates d'informations où le profil individuel se transforme en profilage de dividus ; des sujets JE divisibles à l'infini soudés derrière leur bande sans véritable chef désigné, i-MIGRANT au gré des algorithmes !+) Mais T-O+O-T cette distribution en PART-i subie crée de nouveaux territoires, des interstices i+M/probables créant une forme de résistance à l'occupation, ce processus pourtant prévu à l'origine pour rester encadré, limité, placé sous l'expertise par les multinationales opérantes entre les réseaux sociaux et Internet. En fait, la narration commune, contrainte, ®-PRÉSENTÉE par les errances de ces dividus, ces *nouveaux sauvages*[20] — comme les appelle Milad Doueihi dans sa réflexion sur les humanismes numériques — qui se

répandent et circulent entre les machines, devient un apprentissage du territoire public : entre les bandes stratifiées, de véritables terrains vagues apparaissent…

3. BIEN PLUS QU'UNE SIMPLE ®-INTERPRÉTATION

Et comment se passe cette co/incidence à travers ces terrains vagues ?+) Lorsque par exemple Yann Minh développe, commente son travail artistique autour du NØØMUSEUM[21] simultanément entre quatre réseaux sociaux imbriqués, interconnectés pendant notre séminaire recherche Texte Image & Arts Numériques[22] ?+) Comment cette fois la communication ®-PRODUITE entre ces multivers à travers ses métavers — Recto VRso Laval Virtual / Second Life / YouTube / NØØMUSEUM — nous entraine encore dans des superpositions de Mondes ®-DESSINANT un Nouveau Monde Virtuel poreux à partir d'une question d'information simulée / stimulée / ®-JOUÉE par interférence ?+) Tous les JE de Yann Minh rentrent ici en collusion, à notre préjudice en quelque sorte, puisque ®-PRÉSENTANT le même travail artistique du même artiste sans pour autant nous dire, manifester, extérioriser tout à fait la même chose. Et en nous obligeant ainsi à prendre en compte l'endroit particulier d'où s'exprime à chaque fois ce JE, ses conséquences sur les informations délivrées, comme la forme qu'il emprunte pour nous parler. Quand tous les interlocuteurs présents s'écoutent et s'accordent a priori sur un point, Yann Minh se ®-ASSEMBLE à plusieurs voix distribuées entre plusieurs entités tangibles et intangibles. Mais cet eSPACE pluriel de ®-CONSTITUTION éphémère n'en demeure pas moins déterritorialisé, à l'image d'un terrain vague, finalement posté au seuil du visible, dans cet *in/visible* à travers les trous d'une palissade.

Keiichiro Hirano, romancier et philosophe japonais écrit, à propos de ce sujet JE qu'il propose en Multi-MOi :

"Ce Moi qui change selon l'environnement n'est sûrement pas le vrai. […] Plus peut-être que les personnes d'autres cultures, les Japonais adaptent leur comportement en fonction des personnes avec lesquelles ils se trouvent", souligne cet admirateur de Thomas Mann et de Yukio Mishima. "On dit qu'il faut lire l'atmosphère et s'y mouvoir de telle sorte qu'elle ne soit pas perturbée. Quand tous les interlocuteurs présents sont d'accord sur un point, il est difficile de s'opposer". Vivre ainsi, c'est prendre le risque de ne jamais être réellement soi, sauf à être esseulé, reclus, en 'hikikomori' comme le décrit Keiichiro Hirano dans son roman 'La dernière métamorphose', en référence à l'œuvre de Kafka. […] 'Quel est le vrai 'moi' ? Il y a eu à un moment un boom du voyage de découverte de soi-même pour les individus s'interrogeant sur leur personnalité sociale et leur personnalité réelle', se souvient en souriant Hirano. 'Je me suis intéressé au mot d'individu. Ce terme ('kojin' en japonais) n'est entré dans le vocabulaire nippon que lors de la période Meiji (de 1868 à 1912), il a été importé, fabriqué par mimétisme avec l'anglais'. 'L'individu, c'est ce qui est un et indivisible, c'est l'homme, pas le groupe, mais c'est en fait une pensée très occidentale".

®-ENTRONS à nouveau dans *La Chute d'Icare.* Imaginons maintenant que nous n'ayons devant nous qu'une seule entité distribuée entre plusieurs ®-PRÉSENTATIONS de ce

corps social : du laboureur au pêcheur en passant par le berger, interrogés dans leur complémentarité de figurer ensemble un corps territorial (-! le champ labouré, à transformer ensuite en pâturage, enfin bénéficiant du climat tempéré près de la mer ou l'océan !-) et un corps animal (-! le cheval de trait, les moutons, les poissons !-) afin de s'ancrer par le biais du mythe entre le tangible et l'intangible… Afin de nous suggérer le passage essentiel de l'individuel au collectif… Enfin de nous préparer à cette déterritorialisation… Keiichiro Hirano ajoute :

"Avec un autre mot, 'bunjin', équivalent de 'dividu' (vocable différemment utilisé par le sociologue français Gilles Deleuze) et thème de son essai "Qui est moi / De l'individu au dividu', Keiichiro Hirano donne la clef de compréhension de son œuvre en même temps qu'une voie de libération à ses compatriotes emprisonnés par l'idée qu'ils sont contraints de ne jamais être eux-mêmes dès qu'ils sont avec autrui. 'Chacun est un dividu qui peut être divisé en plusieurs personnalités : elles sont toutes vraies mais différentes selon les contextes', explique le jeune auteur. En fait, 'j'aboutis ainsi à la conclusion qu'il n'y a pas de moi unique et indivisible, mais que le vrai moi est le cumul de tous ces moi qui diffèrent en fonction des situations et des personnes, ces moi ne sont pas pour autant des interprétations de rôles en surface". AFP, 09/03/2015 à 08h22'.

ATTENTION ces terrains vagues ne se situent pas dans mais bien *entre* les métavers utilisés par Yann Minh pour sa / ses ®-APPARITIONS. Car ces terrains vagues s'installent dans des lieux sans qualité, dans / entre les trajectoires des flux : ce que Carole Brandon, encore, nomme des eSPACEs Flux (-! Carole Brandon / Melchior Ravier, HU7, 2019[23] !-), voire des lieux de transit à l'image de ce hall où JE-® comme entre deux terminaux d'embarquement KISS & FLY,[24] entre deux bandes, deux parcours fléchés ou couloirs !+) Ces lieux de latence où nous allons errer, *ces points d'interrogations* contrairement aux dispositifs de ralentissement et d'accélération, restent i+M/probables. Lorsque les files d'attente, les *corrals* ou les délimitations convoquées, les marquages au sol sont perdus ou oubliés, où subitement l'eSPACE public qui n'a généralement jamais été conçu pour que l'on ne voit sans vraiment ®-GARDER autre chose qu'un entrepôt de MATÉRIEL information, de distribution et de consommation, le corps subitement ®-PREND ses droits, se laisse dériver sans véritables injonctions, s'installe, nous installe dans une hystérésis salutaire !-) Malgré les processus de mise en place, de mise en scène, mise en bande, où la machinerie technocratique occupe naturellement une place centrale. Distributive. Répartissant tous ces JE enrôlés pour les faire à priori parfaitement coexister selon des critères programmés. Où souvent dans cette machine de contrôle deux types d'opérateurs se répartissent les rôles : Mister K-O+O-L et Miss T-O+O-T. Les deux se complètent et nous ®-GARDENT, mais pas pour la même raison. Les deux sont des mécaniques miroir. La première déforme notre image afin de détourner notre attention. La seconde sidère et nous étouffe pour nous perdre. K-O+O-L_®_SuR_T-O+O-T (-! à lire phonétiquement *couler sur tout* !-) surtout sans friction. Les systèmes machine restent fondamentalement des processus *nudge* et *soft*. Mais les terrains vagues débordent des palissades. Comme des Love bugs, ®-CRÉANT des co/incidences inattendues, des lieux de friction où des variables ®-CONSTITUÉES de boue numérique se répandent sur les trottoirs ; la dé-synchronicité apparue dans les rouages du système ouvre sur des univers multiples.

C’est bien l’apparition de ce multivers associé au sujet en JE x JE atomisé qui permet, à cet Entre Flux et grâce à cette dé-synchronicité, son *in/détermination*… tout au moins sur une certaine PART-i des sujets ®-PRODUITS par cette atomisation. Par exemple si JE programme une machine à laver et un four à micro-onde à distance, en quelque sorte JE reste là (-! par le biais du programme !-) sans être en présence. Dans cette expérience de pensée, ce sans corps *in/visible* pour un observateur : Ce[LUi] qui ®-GARDE[25] (-! extérieur à cette même programmation !-)(-! JE demeure posté de l’autre côté de la barrière du terrain vague !-) devient incapable de pouvoir mesurer cette *in/détermination*. D’ailleurs, même en ®-CONNAISSANT l’état de la programmation, il ne peut franchir la barrière du terrain vague qui sépare ce sujet JE de Ce[LUi] désintégré par la machine célibataire. Car cet état fragile d’in/détermination ne préexiste pas à la mesure, c’est la mesure qui perturbe le système et le fait bifurquer d'un état déterminé (-! la ®-CONNAISSANCE d’un terrain vague ou éventuellement sa présupposition !-) à son in/détermination dans l’eSPACE Flux (-! l’épaisseur relationnelle de la barrière provoquant l’in/visible en dehors de T-O+O-T aperception possible !-) Cette dé-synchronicité donc, ce *Love bug* sur un parcours accidenté / enchanté, cette aventure de l’autre côté de la palissade intensifie ainsi potentiellement une expérience du corps e-N x JE. L’Entre Flux devient un eSPACE de liens. De l’Autre, il libère ce *commun public* à travers un Ça-VOIR inédit, encore en friche, non pensé, non construit et véritablement ordonné. Ce commun dont nous parle Georges Didi-Huberman est

“Une vieille histoire, mais ô combien d’actualité. Depuis des siècles les misérables, les paysans pauvres de Rhénanie, parcouraient en hiver les forêts domaniales en y ramassant quelque bois mort pour se chauffer un peu. La forêt avait son propriétaire, bien sûr : chaque arbre et chaque branche de l’arbre constituaient donc une propriété privée dont le vol — couper une branche ou arracher un fruit — était passible de lourdes condamnations. Mais le bois mort, le bois tombé tout seul, on pouvait le ramasser pour en faire son libre usage“.[26]

De se ®-VOIR dans la démesure, en ramassant le bois mort produit par l’excès d’un T-O+O-T voir à travers les liens liquides stratifiés en réseau de la ville eSPACE, nous permettra peut-être de ®-CONSIDÉRER l’épaisseur cartographique des territoires qui s’offrent à nous. En effet, s’exposer à ce Ça-Voir capable / coupable de casser l’ordination, c’est directement s’engager dans l’errance, passer définitivement du boulevard mis en lumière, ordonné, au terrain vague : d’une mobilité continue in/vraisemblable à une fluidité discontinue afin — nous l’espérons — de nous offrir tout au moins de manière éphémère, un déconfinement contre la désorganisation de nos trois corps compartimentés.

M Ê M E_S-i JE ®-CONNAÎT L-a C H A N S O N

…

Ce matin il est arrivé une chose bien étrange

Le monde s'est dédoublé

J'ai senti le temps se fendre un instant sur les visages même

Le monde s'est dédoublé

Vos corps que je percevais hier encore dans leur exactitude

Ont perdu leur densité

…

Clara Ysé, Le monde s’est dédoublé, EP, 2019 https://youtu.be/atBYPluuSoQ


marcveyrat
Casablanca, Morocco, Africa
[ICI]
Voir les statistiques
Booster la publication
72 vues · Aimé par 6aetan
marcveyrat صباح النور !-MaTiN LuMiNeuX o-H? !+SuR T-O+O-T_1-!_T-O+i-T_d-U_Z-W+i-N #world جميل جداً #casablanca #idsign !-SpreaDing iTs #light A-LiTTLe O-V+E-R_FaR 9-? #eveningsky The-? #rhythm #ireal @majnounrachdi &-)(-5 #drawings #cards !-CaNtO-! N-E+R-O_1 #imortal FACTOR-i o-H #allen P-o+O-p_i !-DreSSeD-! u-P A-s a+N #angel نظرة L-O+O-K_?L+e #garden #arewestillinagame ?!-) L-e #pearl eSt-À BoN_P-O+R-T #child i-S M+i_N-A+M-E_?-FRèRe #eugene #imigrant S-O+O-S_L-e #sun eCrAn #total eXaCteMeNt #entrecorpsmachine !+DeRRièRe The_D-O+O-R باب إل مرسى MaiS_P-E+U-T_oN #peindre L-e_V-E+N-T_! #idsign iN/ViSiBLE O-N+L-Y #perceptible ?-PaR L-eS eFFetS SuR L-eS_M-U+R-S #societeimateriel ?QUi_N-O+U-S_e+N_T-O+O-R
I-%
%-I
I-%
Il y a 2 jours

Figure.3 : Marc Veyrat / Société I Matériel, i-REAL, *Carte TRANSe eROPE XPRESS_08_JARDIN*,[27] 2023

4. BIEN PLUS QU'-1 SIMPLE i-MIGRANT

Comment ces corps compartimentés laissent des traces et simultanément s'accrochent à celles-ci à travers les informations ?+) À l'instar du bois mort ramassé dans la forêt et ®-ASSEMBLÉ en fagots, cet accrochage va s'intensifier en fonction de la densité, au hasard des expériences, des chemins empruntés. Cette question de densité, continuellement à l'œuvre dans les passages entre les trois corps et leurs structurations résiduelles, s'expérimente par exemple dans les dispositifs immersifs, en particulier dans l'œuvre XR i-REAL entre les Mondes, entre les Cartes, en-dessus et en-dessous du Plateau de JE(U), entre les Mondes et les Cartes... Car i-REAL[28] est une œuvre d'art hypermédia XR disséminée sur plusieurs supports interconnectés, qui ne peut s'appréhender qu'en réseau. Des environnements en VR — des Mondes i-REAL — sont déclenchés à l'aide de Cartes tangibles posées sur un plateau de JE(U) ou intangibles sur un téléphone portable !+) Ces Cartes sont préalablement i-RÉELISÉES avec / depuis le réseau social Instagram.[29] Chaque personne que nous appellerons un Travel-ACT®[30] qui pose une Carte sur le Plateau de JE(U)[31] ou par le biais de ce téléphone portable déclenche un Monde en VR pour une autre personne, le Pass-ANGE®[32] immergé dans les Mondes en VR et signe ses aventures d'un portrait alphanumérique, visible sous la surface du Plateau.[33] 5 Mondes i-REAL[34] sont actuellement expérimentables. Chacun de ces Mondes, chacune de ces Cartes nous entraîne dans une expérience particulière de dérive, de *microclimat* au sens ou l'entend Guy Debord. C'est-à-dire en immersion dans un processus permettant l'émergence du terrain vague. Un processus corporel qui "comprend à la fois ce laisser-aller et sa contradiction nécessaire : la domination des variations psychogéographiques"[35] mais contrairement à ce que prônent Guy Debord et les Situationnistes, sans "la connaissance et le calcul de leurs possibilités".[36] En effet les ®-COMPOSITIONS successives des flux d'Étant Donné·es émergeant par les corps et donc accélérant leurs dérives dans l'eSPACE public, par le biais de leur expériences plastiques, ne peuvent se produire que par l'absence de calculs et d'intentions préalables. L'i-MIGRATION continue des informations contenues et développées dans cette œuvre i-REAL, leurs traces et *leur charge* (- ! la composition plus ou moins complexe du fagot !-) ne génèrent cette dérive que par l'expérience d'une *perte de conscience*. Cet bien cet *égarement* dans i-REAL, l'oubli dans l'expérience d'un but quelconque justifiant l'expérience, qui rend au visible le terrain vague. Un peu comme le trou inattendu qui va apparaître dans la palissade pendant un cheminement.

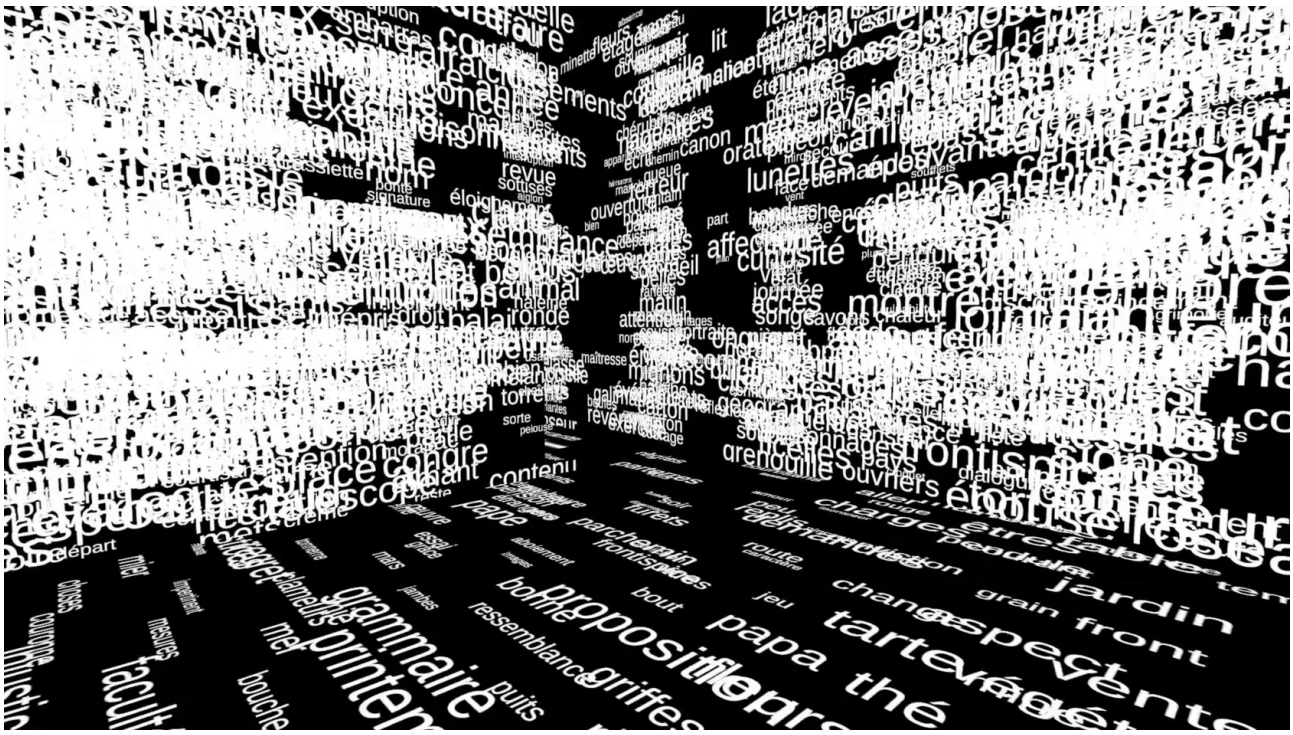


Figure.4 : Marc Veyrat / Société I Matériel, i-REAL, *Monde 4 "ALICE"*,[37] 2022

Prenons par exemple le Monde 4 "ALICE". C'est un Monde contrasté, en noir et blanc, qui *s'architexture* autour de la totalité des mots utilisés dans "Les Aventures d'Alice au pays des merveilles",[38] célèbre roman publié par Lewis Carroll en 1865. En plongeant en immersion dans la VR, à l'intérieur de ce Monde obscur agencé comme un ensemble de tableaux noirs, ces mots "ob-scènes"[39] du texte, au seuil du récit — car évacués de leurs fonctions narratives par rapport à la linéarité, toute relative, du livre original — nous apparaissent subitement, aléatoirement en actionnant le joystick. À l'instar d'une progression à l'aveugle dans une cave, un puit ou une grotte, ces mots qui se superposent devant nos yeux et fixent les parois, nous éclairent sur la manière dont nous allons pouvoir avancer. Ils ®-CONSTITUENT au fil de notre avancée labyrinthique ce qui nous semblerait des murs (-! de textes !-) images, aveuglants nous dévoilant progressivement des passages, des ouvertures, des "Entre-eSPACES",[40] à partir desquels nous conscientisons l'expérience de projeter, rationnaliser, organiser nos déplacements... Ces mots encore, simplement extraits d'une base de données et convoqués en quelque sorte à la surface du visible, ont également la particularité de s'effacer quelques minutes après notre passage. Inutile donc de chercher à se repérer par rapport à leurs emplacements sur des parois qui disparaissent derrière nous ; celles-ci restent éternellement dans une forme d'abstraction, car entre ces MURS – MURS qui nous interrogent, sans cesse à ®-CONSTRUIRE, nous pouvons facilement nous perdre. Leur présence i-MATÉRIEL, fantomatique, inquiétante, est encore renforcée par la musique électro – rythmico – organique de Paradise Now (BE/FR).[41] Subtilement programmée en fonction de plages de progression, l'eSPACE / temps du fameux lapin d'ALICE, elle s'estompe jusqu'à un bruit blanc si nous appuyons trop frénétiquement sur le joystick afin de nous ®-ACCROCHER désespérément à ces maudits mots d'i i-MOBILES, qui nous dévoileraient une hypothétique sortie, nous gratifieraient enfin d'une juste récompense par rapport à nos aventures... En effet, si cette musique semble nous

accompagner lors de nos parcours entre les murs flottants de ce dédale lettriste, elle nous fait aussi *perdre pied*. Inquiète. À l'instar d'un danger i-MINANT, tapis dans l'ombre, i-LISIBLE, nous poursuivant comme à la recherche d'une proie mutante. CLAIR / OBSCUR.

Mais, peut-être ce qui reste le plus i+M/PORTANT dans ce Monde 4 "ALICE", c'est sa capacité à nous faire dériver, entre et au-delà des murs. En effet, si nous n'y prenons garde, nous pouvons traverser les murs de mots.

Qui, somme toute, restent intangibles. Si cette opération se répète trop souvent, nous nous ®-TROUVONS alors coincés entre ou au-delà des murs. Dans un no man's land programmatique pour le moins schizophrénique… Devant l'hétérogénéité des expériences qui mettent en exergue la complexité de cette situation paradoxale, IN & OUT, certains Pass-ANGE®s déboussolés doivent alors s'assoir… arrêtent ce JE(U) devant ce terrain vague qui n'est donc pas sans danger, brutalement, ou même ont subitement envie de vomir !-) Vu de l'autre côté de la palissade, Ce Monde 4 ®-APPARAÎT en quelque sorte comme *vu du dehors*, dans ce que Pierre Macherey définit dans *L'espace détourné : Debord et l'expérience de la dérive* comme une aliénation, à l'instar d'un mode collectif de spatialisation carcéral :

"Ce mode collectif de spatialisation est fondé sur le régime de la séparation qui renvoie dos à dos public et privé et métamorphose tout ce qui apparaît dans son cadre en spectacle qu'on regarde comme du dehors, à distance, objectivement au sens propre du mot 'objectif' qui signifie 'ce qui est jeté au-devant', et pour ainsi dire rejeté du fait d'avoir été projeté, c'est-à-dire aussi soumis à des buts d'exploitation. On se figure ordinairement, c'est la machinerie du spectacle qui génère cette illusion, que cet espace-là, que l'exploitation de l'homme par l'homme a rendu coutumier et a routinisé, est le seul vrai, c'est-à-dire qu'il est l'espace 'réel', alors qu'il est en fait un pur simulacre, le résultat artificiel d'une projection imaginaire".[42]

Ce qui n'était peut-être au départ qu'une expérience futile, de l'ordre du JE(U), devient tout à coup, à travers cette *solution de l'accident*, une forme de ®-PRISE de conscience phénoménologique émergeant bon gré mal gré par le corps en immersion, i-MIGRANT vers une expérience inédite. Le terrain vague existe bien. Il est juste là, à portée de main. Car,

"À la fallacieuse continuité et compacité de l'espace dit objectif qui est livré de part en part au principe de l'utilité s'oppose, sur cette autre face, une puissance de dispersion et de fragmentation : celle-ci dissout les repères installés par le spectacle ; aux orientations prédéfinies que ceux-ci prescrivent, elle substitue la construction de situations, la dérive, la création personnelle d'ambiances éphémères qui, en offrant la possibilité d'occuper autrement l'espace, effectuent l'articulation 'psychogéographique' du physique et du mental".[43]

Il ne nous reste donc plus qu'à sortir du BUNK®. Puisque nos corps, territoriaux et animaux bousculés par cet HyperUrbain numérique, sont visés à vue par nos différentes

aventures sur Internet et les réseaux ; *qui ont perdus leur exactitude* dans / entre les flux d'Étant Donné·es. Ces corps meurtris ne peuvent désormais ®-TROUVER une forme de densité que par la démultiplication de leurs dividus s'observant depuis différents terrains vagues, *à la recherche de l'eSPACE perdu*. À la recherche du corps social.

Références bibliographiques

Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception : A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.

Brandon, C. (2016). *Entre eSPACE*. In *HyperUrbain 7 : Territoires et hybridations* [Actes du colloque]. Université Savoie Mont-Blanc.

Brandon, C., & Ravier, M. (2019). *eSPACEs Flux*. In *HyperUrbain 7*. Paris : Université Paris 8.

Debord, G. (1958). *Théorie de la dérive*. *Les Lèvres Nues*, (9), 7-10.

Didi-Huberman, G. (2019). *Peuples en larmes, peuples en armes*. Éditions de Minuit.

Doueihi, M. (2011). *Pour un humanisme numérique*. Seuil.

Hirano, K. (2015). *La dernière métamorphose*. Actes Sud.

Kandinsky, W. (1911). *Du spirituel dans l'art*. Denoël.

Macherey, P. (1990). *L'espace détourné : Debord et l'expérience de la dérive*. In *Pour une théorie de la production littéraire*. Paris : Maspero.

Paquot, T. (2016, avril). *Le lieu fait le lien : Avoir raison avec Paul Virilio*. France Culture. https://www.franceculture.fr/emissions/avoir-raison-avec/avoir-raison-avec-paul-virilio-45-le-lieu-fait-le-lien

Virilio, P. (1977). *Vitesse et politique*. Galilée.

Ysé, C. (2019). *Le monde s'est dédoublé* [EP]. https://youtu.be/atBYPluuSoQ

Minh, Y. (2021). *NØØMuseum – Œuvre hypermédia et multivers*. Laval Virtual / Recto VRso.

[1] https://youtu.be/2BBBKovGKwI Paul Virilio, *Bunker Archeì□ologie*, Les Éditions du Demi-Cercle, Paris, 1976, pp11-12 : "...Comme si chaque casemate eì□tait une arche

vide ou encore un petit temple sans religion. C'était bien l'ensemble de l'étendue littorale qui était ainsi organiseÌ en points d'appuis successifs. On pouvait marcher des jours et des jours le long de la mer sans cesser de retrouver ces autels de béton dressés face au vide de l'horizon marin". Cette 8eÌme manifestation du cycle de colloques HyperUrbain se tenant sur la Côte d'Azur et puisque l'architecture est d'après Paul Virilio, d'abord un instrument de mesure du corps, cette mesure potentielle est sans cesse perturbée par les technologies numériques aÌ l'œuvre dans la communication, entre ce corps désormais associeÌ aÌ son rythme social et le monde tangible qu'il parcourt. Cette fin de la géographie est exprimée ici par le BUNK® : "COUCHETTE" Registered / enregistrée, du corps qui fait lien au lieu par l'i+D de la demeure, entre la mécanique algorithmique des réseaux sociaux et les informations, les traces de ce corps trinitéÌ en mouvement sur ces mêmes réseaux.

[2] https://youtu.be/C4o-9uClkvI Marc Veyrat, Franck Soudan : Pour la constitution d'un *portrait social* U-rss, "chacune des API's nous permet progressivement d'accorder et d'affiner les informations récoltées. Au départ ce sont essentiellement des mots isolés comparables à des notes de musique, créant des motifs (comme en peinture), des samples (quelquefois presque des lignes musicales) qu'il faut pouvoir déchiffrer, harmoniser pour les faire jouer ensemble. Puis toutes ces informations sont organisées, articulées en i+D/signes ; un langage commun que chacun peut identifier en dehors des barrières inhérentes à sa culture... Et lorsque cet ensemble de signes est pointé, il est interprété pour donner lieu à ce que nous pourrions nommer comme une *architexture* modulaire (signes indiciels = in/signes). Construite en 3D, cette *architexture* est territorialisée sur Google Earth à l'échelle de la nature. Grace à ce module virtuel équivalent aux i+D/signes, le portrait social désigne l'écran. Il est tout à la fois calque et interface. Déployant une ®-PRÉSENTATION qui se joue forcément toujours d'un déplacement, il dépeint des notes en friction posées tout contre une image virtuelle du monde contemporain, lui-même également sans cesse en modification". *U-rss >The-touch-of-U®-Lips / Le Jazz fabrique-t-il encore des images ?* In *Les Territoires du Jazz*, sous la direction de Jean-Claude Taddei. Éditions Presses de l'Université d'Angers, 2011, ouvrage collectif.

[3] Paul Virilio, *La bombe informatique*, Éditions Galilée, Paris, 1998 : "Bombe atomique hier, bombe génétique demain, aucune d'entre elles n'est concevable sans la troisième du nom : la bombe informatique. On ne comprendrait rien, en effet, à la déréglementation systématique de l'économie mondiale si l'on ne la rapprochait pas de la dérégulation systématique de l'information..." Présentation 4ème de couverture.

[4] Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, 4. Éditions Ethnosociologie (Paris : Éditions Anthropos, 2000), p.140.

[5] Marc Veyrat, résumé, *Notion n°58, in/visible*, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, livre hybride sous la direction de Marc Veyrat, collection coordonnée par Ghislaine Azémard, Éditions de l'Immatériel, Paris, 2015, pp.153-156.

[6] Paul Virilio, *La machine de vision*, Éditions Galilée, Paris, 1988. Même si dans la citation qui va suivre, la pensée de Paul Virilio (qui se cite lui-même à partir de son livre L'espace critique) est associée à la question du télescope : "la logistique de la perception inaugure un transfert inconnu du regard, elle crée le télescopage du proche et du lointain, un phénomène d'accélération qui abolit notre connaissance des distances et des dimensions", cette formidable ubiquité que nous offrent actuellement toutes les machines — ordinateur, téléphone, tablette — nous entraînent à redéfinir notre propres relations corporelles et intellectuelles aux environnements dans lesquels nous évoluons. C'est pour cela que nous préférerons utiliser désormais le terme d'eSPACE : "L'œuvre en réseau se trouve toujours confrontée à une distorsion spatiale et temporelle. Entre l'espace-temps physique des utilisateurs et l'espace-temps du programme et des réseaux, ce nouveau territoire qui se dessine est un lieu hybride — l'eSPACE — constitué désormais d'espaces virtuels ET i-RÉELS, associés à des temporalités superposées". Marc Veyrat, résumé, *Notion n°31, eSPACE*, Ad Ibidem [5], pp.86-88.

[7] Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Les Éditions de Minuit, Collection Critique, Paris, 1992.

[8] Pieter Brueghel l'Ancien, La Chute d'Icare, vers 1558, œuvre originale perdue, huile sur panneau transposée sur toile, 73,51 × 1121cm, Musée Royal d'Art ancien, Bruxelles.

[9] https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Chute_d%27Icare

[10] https://www.carolebrandon.com/about Carole Brandon, "Je m'intéresse aux caractéristiques et rôles des espaces où transitent les données, entre les actions des utilisateur.trices et le programme informatique. La place des corps dans des dispositifs machiniques artistiques devient centrale pour tenter de comprendre comment leurs présences génèrent, dévoilent, des espaces particuliers d'entre-deux que je nomme "flottants" en référence au MA japonais (Augustin Berque) et au moucharabieh (Christine Buci-Glucksmann). La peinture et la videÌo ont été les interfaces idéales pour dévoiler en temps réel ce qui se passe entre les images (Raymond Bellour) : interroger tout d'abord, l'imbrication des espaces entre les couches d'images ; puis l'organisation et le statut de ces espaces qui s'hybrident entre elles (Françoise Parfait).Comprendre comment nous passons de l'installation videÌo (ouÌ tous les meÌdias étaient dissociés et repérables) aÌ des dispositifs hypermédias (ouÌ nous sommes plutoÌt face aÌ un instant de mise en visibilitéÌ d'un réseau de liens, de relations). Quels impacts créent ces dispositifs (Anne-Marie Duguet) hypermédias, ces spatialités ou appréhension de ces nouveaux espaces d'entre-deux sur nos corps, nos représentations, nos individualités ?"

[11] ®-VOIR la série *Leftovers*, crée par Damon Lindelof et Tom Perrotta, diffusée pour la première fois entre le 29 juin 2014 et le 4 juin 2017 sur HBO. 28 épisodes de 0h52' sur 3 saisons. Citée également dans *AN DOMHAN XR – HyperHéritage Fictionnel* (-! Gaëtan Le Coarer / Marc Veyrat / Ghislaine Chabert !-) pour HyperHéritage 7, Casablanca, 2021.

[12] Par le récit des aventures d'une Princesse & son Mac, écrit avec le réseau social Facebook pendant trois ans, nous voyagerons à travers ce qu'ils représentent dans cette zone instable et mobile de leurs rencontres. Nous tenterons de poser l'hypothèse que l'art semble matérialiser des espaces particuliers, entre corps et machines. Ce titre L'Entre [Corps/Machine] caractérise ces espaces que nous nommons flottants, dans la lignée des notions de moucharabieh oriental et de Ma Japonais. La Princesse du sous-titre ouvre sur un point de vue féminin, jouant un devenir. Le Mac renvoie autant à la marque américaine, qu'à l'abréviation argotique française. Tous deux désignent une entrée vers l'image/réseau puis le corps/machine. A partir d'une pratique artistique personnelle nous interrogerons les nécessités d'émergence d'autres espaces, flottants et en extension. En effet, seule une réactivation de nos présences permet de rendre visible les liens relationnels entre les informations et les trajets opérés, entre nos corps et nos identités. Cette recherche s'attache à montrer que la force des réseaux dans ces dispositifs artistiques, consiste à permettre les variabilités du corps et de nos perceptions en temps réel. L'art matérialise ces espaces entre comme forme de résistance face à la prolifération des objets connectés, objets de contrôle et de formatage. L'Entre [Corps/Machine] rend possible des temps d'imprégnation et de rencontres. Le rythme entre corps et machine, devient élément de résistance, matériau et ectoplasme, cellule dans laquelle nous devons désormais apprendre à puiser. Carole Brandon, L'Entre [Corps/Machine] https://books.apple.com/ch/book/lentre-corps-machine/id1550452464

[13] https://www.carolebrandon.com/nympheasurvey

[14] "Il y a industrie culturelle lorsque la présentation d'une œuvre est transmise ou reproduite par les techniques industrielles : le livre est le plus ancien de ces produits, le disque celui qui se développe le plus rapidement, le film de télévision celui qui a le plus grand public. Le film de cinéma et la reproduction d'art constituent des marchés depuis plusieurs décennies. De nouveaux produits industriels vont intervenir prochainement sur le marché de la culture et y jouer un rôle massif : le vidéodisque par exemple. La radiotélévision est inclue dans les industries culturelles dans la mesure où son fonctionnement est commandé par des critères industriels et commerciaux plutôt que culturels : l'impératif de gagner un nombre maximal de consommateurs qui est imposé par la concurrence entre les chaînes (elles doivent se disputer les ressources de la redevance et surtout de la publicité), la considération des coûts de fabrication qui est devenue décisive pour le choix des programmes, le lien étroit entre techniques de tournage et contenus des programmes, la nécessité d'importer et d'exporter, leur rôle dans l'économie du cinéma donnent aux sociétés d'État la plupart des caractéristiques d'une entreprise industrielle". Ministère de la Culture. *Industries culturelles. Texte in extenso*, in *Futuribles*. Analyse – prévision – prospectives, no 17, septembre-octobre 1978, *dossier Prospective du développement culturel*, pp.597-605.

[15] https://www.facebook.com/ChristoandJC

[16] https://youtu.be/yclIX5PEWSk "INTERFERENCE : Analyse critique de l'expérience de visite au sein d'un espace patrimonial : le cas de la Co-cathédral Saint John Baptiste à

Malte. Se situant au cœur de la Valette, la Co-cathédrale St John Baptiste se structure au travers d'une stratification culturelle fondant l'identité de Malte. Par l'influence des civilisations du pourtour méditerranéen, l'architecture, l'esthétique, les stratégies médiatiques forment un ensemble hybride et homogène du lieu et du local. À partir d'un dispositif immersif en VR, nous focalisons notre intérêt sur l'expérience de visite de ce lieu emblématique qu'est la Co-cathédrale. En partant d'un état des lieux de ce local, nous avons pu faire une observation multiple permettant de voir les différentes facettes de cet espace. En commençant par l'exploitation des supports médiatiques, nous avons constaté qu'il existe une pluralité de ces derniers (audioguide, écrans, dépliant, projection de film etc.). Ils sont dispersés dans toute la Co-cathédral sous une forme transmédiatique et linéaire cherchant à faciliter la visite. Ces dispositifs, contraignant toute la déambulation du milieu, perturbent la découverte de la Co-cathédral dans la mesure où le visiteur se trouve attaché voire menotté par son appareil personnel, l'audioguide et les autres supports qui l'entourent, ce qui trouble / détache son intégration et son adaptation dans l'espace. Dans ce sens, l'interférence de ces divers supports médiatiques laisse le corps de l'utilisateur distancié par rapport à son expérience de sa visite même. Appréhender cette interférence, non plus comme un élément par défaut produit par la simple multiplicité de dispositif nous amène à penser une cartographie sensible. Cette dernière permet de redessiner l'expérience de visite, en jouant sur un modèle multiculturel maltais et sur l'espace interféré. Notre dispositif vise à pénétrer la chair de l'interférence afin d'investir, grâce à une stratégie innovante, un nouvel espace immersif portant le patrimoine culturel i/matériel (au seuil du matériel et de l'immatériel)." Groupe 2 Sabrina Mazigh & Gaëtan Le Coarer. EUR ArTeC / Laboratoire CiTu - Paragraphe, Université Paris 8, *Patrimoine i-Matériel TEXTE & IMAGE 6*, Malta Society of Arts, 2021.

[17] https://youtu.be/xVk2ConaHDI ®-VOIR *MetaversCiTy*, Aegean & Paris 8 Universities - Syros - Ermoupolis, ERUA - XARTS Summer School 2023, une proposition de Khaldoun Zreik et du Laboratoire CiTu - Paragraphe, Université Paris 8.

[18] Marc Veyrat, *Tribal Poursuite : De la crise de la représentation vers une sémiosis de l'i+D/signe* : "Puisque le prologue ne s'utilise que pour les œuvres de fiction, il nous faudra avant tout chose considérer cet essai comme un JE(U), une sorte d'aventure paradoxale à la limite de l'i-REAL, toujours entre JE-&-U, entre JE et MOI"… World XR Éditions, Cran-Montana, 2021.

[19] https://www.franceculture.fr/emissions/lsd-la-serie-documentaire/episode-1-et-episode-2 présentée par Perrine Kervran, *LSD, la série documentaire*, 22 novembre 2021.

[20] https://journals.openedition.org/sds/1285 Mélanie Le Forestier nous rappelle dans sa note de lecture qu'au-delà de toute nostalgie, Milad 'Doueihi repart de l'identification par Claude Lévi-Strauss de trois humanismes dans l'histoire de l'Occident où l'on y décèle à la fois une évolution politique, mais aussi une évolution des rapports au document culturel (p.34-35) : l'humanisme aristocratique de la Renaissance, ancré dans la découverte des textes de l'Antiquité classique ; l'humanisme bourgeois de l'exotisme,

associé à la découverte des cultures de l'Orient et de l'Extrême-Orient ; enfin, l'humanisme démocratique du xxe siècle, celui de l'anthropologue, qui fait appel à la totalité des activités des sociétés humaines. Les chapitres suivants sont alors consacrés à l'étude de certaines mutations de nos repères qui contribuent à l'émergence d'un quatrième humanisme (p. 37)'. Mélanie Le Forestier, *Milad Doueihi, Pour un humanisme numérique*, Paris, Éditions du Seuil, 2011.

[21] http://www.noomuseum.net/ Quand Yann Minh parle de lui à la troisième personne : "Le NøøMuseum est une oeuvre d'art numérique immersive et interactive développée par Yann Minh depuis plus de dix ans. C'est un musée dématérialisé de science-fiction imaginaire consacré à la préhistoire de la cyberculture, et qui étend son réseau de galeries hypermédias connectées, dans différents secteurs du cyberespace. Les premières NøøGaleries ont été installées en 2004, dans l'espace vidéoludique du jeu Unreal-Tournament sous forme de "map" personnalisées, accessibles en réseau multijoueur. Depuis, le réseau de NøøGaleries s'est développé dans les mondes persistants des open-sims, et de second life, en versions *stand alone* téléchargeables et installées sur les ordinateurs des visiteurs, sur le web, et maintenant en version immersives pour l'Oculus Rift, les Google Cardboard IOS et Android, et autres dispositifs immersifs VR. Exemple précurseur d'un univers de jeu vidéo à vocation pédagogique (serious game), et de muséographie virtuelle, le NøøMuseum est un des premiers supports à conférence et pédagogie, immersif en 3D temps réel, en ligne et en version *stand alone* depuis 2004".

[22] https://www.facebook.com/TexteImageetArtsNumeriques/

[23] http://europia.org/edition/livres/ing/hyperurbain7.htm Khaldoun Zreik, Marc Veyrat, Patrizia Laudati & Gabriel Bursztyn (sous la direction de), *Présence dans la Ville Post-Numérique - HyperUrbain 7*, Éditions Europia, Paris, 2021.

[24] https://www.carolebrandon.com/kiss-fly Carole Brandon, *KISS & FLY*, installation interactive, ©box, un ordinateur, trois webcams et un vidéoprojecteur. Conception et création : Carole Brandon, assistée de Arnaud Burgniard. Exposition *Jeux d'Artistes*, Musée Château d'Annecy, 15 décembre 2012 - 30 mars 2013. "Lorsque le spectateur passe autour de la ©box (sculpture-espace-multiple créée en 2003), des webcams enregistrent son image ; elle rend visible les traces de son passage dans un paysage qui n'existe que par les mouvements de son corps autour de la machine (la ©box). Ses déplacements révèlent sur l'image vidéoprojetée à la fois le programme informatique qui génère l'interactivité, un paysage panoramique narratif pré-enregistré (des vidéogrammes), les positions du corps autour de la ©box, l'enregistrement des webcams et l'espace d'accueil (le musée). L'image du spectateur rend visible tout le processus dans une forme de vie parallèle. À l'instar de la peinture, celui-ci contemple un paysage-programme qui défile devant lui mais qui ne peut être visible qu'avec lui dans le dispositif".

[25] https://youtu.be/YLuaiAkq4OU Marc Veyrat, Société i Matériel, *i-REAL, Ce[LUI] que nous ne VOYONS & Ce[LUI] qui nous ®-GARDE*, Colloque International *Visages à*

Contraintes, Université Jean Monnet, Saint-Étienne 2017.

[26] https://aoc.media/analyse/2021/01/06/limagination-notre-commune-1-2/

[27] https://www.instagram.com/marcveyrat/

[28] https://i-real.world. L'œuvre XR i-REAL bénéficie du soutien et de l'aide de nombreux partenaires, en particulier les start-up 89/92 R&D et Pixelpirate, les laboratoires de Recherche CiTu – Paragraphe (-! Université Paris 8 / UPL !-) ou le LLSETI (-! USMB !-), les structures culturelles et des entités ®-LIÉES aux questions de Blockchains & NFT comme la FMSH Fondation Maison Sciences de l'Homme Paris, la Chaire UNESCO – ITEN, TRANSCULTURES, Pépinières Européennes de Création, ato, MOROCCO NUMERICA, DATABAZ... des artistes et des enseignants chercheurs, comme Khaldoun Zreik, Paradise Now ou Roberto Barbanti qui ont signé respectivement la PART-i sonore du Monde 3, 4, 5 & 1, Matthieu Quiniou, Avocat au Barreau de Paris et MCF en SIC, qui développe les rapports aux droits à l'immatériel, aux blockchains et aux monnaies virtuelles...

[29] https://www.instagram.com/marcveyrat/

[30] L'ACTEUR REGISTERED / enregistré du voyage.

[31] https://youtu.be/8kwQXzGHtiU Avec les deux caisses permettant de transporter comme de stocker l'ensemble de l'œuvre i-REAL, la fabrication complexe et délicate de ce Plateau de JE(U) a été i-RÉELLISÉE dans l'Entreprise GIUSTI à Annecy. Un vernissage usine a eu lieu le vendredi 8 avril 2022.

[32] Le passager / ANGEL REGISTERED / *enregistré* dans le voyage.

[33] https://pixelpirate.fr/dev/totoportraits/

[34] MONDE ZERØ v01 + MONDE ZERØ v02 (-! nouveau teaser !-) / MONDE 1 / MONDE 2 / MONDE 3 "d-E+E-p_d-i+V-E" (-! Version IMMERSION 360° !-) / MONDE 4 "ALICE"

[35] http://www.larevuedesressources.org/theorie-de-la-derive,038.html Guy Debord, *Théorie de la dérive*, Publié dans la Revue *Les Lèvres nues* n° 9, Anvers, décembre 1956 (Éditions Plasma, collection Table rase dirigée par Roger Langlais, Paris, 1978) et *Internationale Situationniste n° 2*, décembre 1958. https://www.larevuedesressources.org/internationale-situationniste-integrale-des-12-numeros-de-la-revue-parus-entre-1958-et,2548.html

[36] *Ibid.*[32]

[37] https://youtu.be/Sisqkz7BKm8 Marc Veyrat, Société i Matériel, *i-REAL Monde 4 "ALICE"* : Jonathan Juste, concept et programmation. Lise Missillier, interactions avec le Plateau de JE(U). Paradise Now, Sound design, 2021.

[38] Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*, Éditions Macmillan and Co, Londres, 1865. Idem pour la Version française, 1869.

[39] Dans une forme d'i-RÉVÉRENCE. Toujours dans cette même i+D, c'est la Carte INSTAGRAM n°00366 *Ce[LUi]-Qui Nous ®-GARDE_07* qui active le Monde 4 "ALICE" en VR. Elle est C-O+O-K en STOCK, comme toutes les autres Cartes i-REAL, sur le réseau social PINTEREST https://www.pinterest.fr/marcveyrat1/i-real-e-n-je-u/

[40] Carole Brandon, 2016. *Ibid.*[13].

[41] https://youtu.be/_RtqrN-3zBE Artiste, Historien de l'art, concepteur et critique culturel, producteur, Philippe Franck est directeur / fondateur de "Transcultures" http://transcultures.be, Centre des Cultures Numériques et Sonores, Mons, Belgique, du Festival international des Arts Sonores "City Sonic" (depuis 2003) et des "Transnumériques", Biennale des Cultures Numériques (depuis 2005). Il a été commissaire artistique de nombreuses autres manifestations d'arts contemporains, audio, hybrides et numériques en Europe et à l'international. Depuis 2018, il est également directeur des "Pépinières Européennes de Création". Par ailleurs, il enseigne également les arts numériques et l'analyse des médias et multimédias à l'Ecole Supérieure des Arts Saint-Luc (Bruxelles), la création sonore à l'Académie Royale des Beaux-Arts de Bruxelles et à l'Ecole Supérieure des Arts Visuels de Mons Arts2. Depuis les années 90 il développe le projet de création artistique, sonore et intermédiatique "Paradise Now", collaborant dans ce cadre prospectif avec divers poètes, chorégraphes, musiciens, plasticiens, vidéastes.

[42] https://philolarge.hypotheses.org/1763 Pierre Macherey, *L'espace détourné : Debord et l'expérience de la dérive / À la recherche de l'espace perdu*. Consulté pour la dernière fois le 31 mars 2024.

[43] *Ibid.*[42].