



HAL
open science

La Princesse et son MAC / Princesse de l'i-REAL : l'EN-VERS d'un processus de sédimentation

Marc Veyrat

► **To cite this version:**

Marc Veyrat. La Princesse et son MAC / Princesse de l'i-REAL : l'EN-VERS d'un processus de sédimentation. Reel-virtuel, 2019. hal-03138522

HAL Id: hal-03138522

<https://hal.science/hal-03138522>

Submitted on 11 Feb 2021

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.

La Princesse et son MAC / Princesse de l'i-REAL : l'EN-VERS d'un processus de sédimentation

Disciplines : Art, Esthétique, Anthropologie visuelle

Mots clés : ESPACE, Utopie, Princesse, MAC, Sédimentation, Société i Matériel

Résumé

Notre légende s'écrit chaque jour à partir d'un savant dosage d'informations et de traces laissées sur les réseaux sociaux et Internet ; et ce sont toutes les connexions laissées libres entre ces informations qui construisent cette i-STORY. Du merveilleux jaillit : devant l'écran miroir aveuglant de ces connexions qui délivrent de rapides traits de lumière, furtivement, JE peut se @-VOIR "Princesse de l'i-REAL", pendant que MOI son dragon disparaît sous les couches de sédiments. MOI le dragon est en sécurité...

Abstract

Our legend is written every day from a clever mix of information and traces left on social networks and the Internet; and it is all the connections left free between this information that construct this i-STORY. From the marvelous splendor: in front of the blinding mirror screen of these connections which deliver rapid traits of light, I can @-MEET the "Princess of the i-REAL", while his dragon disappears under the layers of sediment . M+i the dragon is safe ...



1/ Première rencontre avec la Princesse

La Princesse et son MAC, une œuvre hypermédia, est créée et essaimée durant trois années par Carole Brandon. Ces trois années nécessaires correspondent en fait à la durée de maturation de sa thèse en Art et Histoire de l'Art¹ à l'Université Paris 1 Panthéon – Sorbonne, soutenue le lundi 5 décembre 2016 sous la direction de François Parfait. La temporalité élargie à différents eSPACES² — des environnements augmentés par les technologies numériques plus ou moins sous son contrôle — lui ont permis d'élaborer ce processus complexe, hybride et original — puisque nous le rappelons elle a été élaborée à partir du réseau social Facebook — comme de l'exposer sous différents dispositifs. Mais qu'est-ce qu'une œuvre hypermédia ?+) C'est assez simple et en même temps un peu frustrant. Dans une œuvre hypermédia, tout d'abord, il n'y a ni centre, ni hiérarchie de valeur entre une forme du dispositif imaginé et une autre. Par exemple, dans l'i+D/signe³ (-! information + Design / signe !+) précèdent volontairement tramé [1/], nous distinguons immédiatement plusieurs eSPACEs qui s'entrecroisent. L'objet principal qui se dresse, jaillit devant nous est bien sûr une *tapisserie*. Le *Dictionnaire historique de la langue française* édité sous la direction de Alain Rey, nous précise que non seulement ce terme de *tapisserie* inclut dès son origine "un ouvrage d'aiguille au canevas (1690), proprement appelé *broderie* (d'où *tapisserie de Bayeux*, s'agissant d'une broderie)", mais "il a donné lieu à l'époque classique à la locution être derrière la tapisserie 'être dans le secret' (fin XVIIIème) et aux locutions usuelles *l'envers de la tapisserie*, ce qui est caché par les apparences".⁴ Nous découvrirons plus après en quoi cet *EN-VERS* interroge les normes du numérique. Or, si cette *tapisserie* concentre tous nos regards — car en Art, la @-CONNAISSANCE, donc *l'identification* et *la catégorisation* de cet objet est aisé — nous remarquons progressivement que celle-ci est élaborée à partir des *posts* prélevés du mur Facebook *La Princesse et son MAC*, imprimés à l'aide d'un procédé de transfert ; Le tout étant ensuite réhaussé par des dessins, des peintures, des broderies du conte. Mais cette tapisserie s'échappe également d'une malle en aluminium. L'extérieur est neutre, l'intérieur est rouge. C'est une autre pièce du dispositif. Elle *conserve en mémoire* un peu comme le ferait un ordinateur, même lorsqu'elle se trouve ouverte, une PART-i de la tapisserie enroulée sur elle-même.

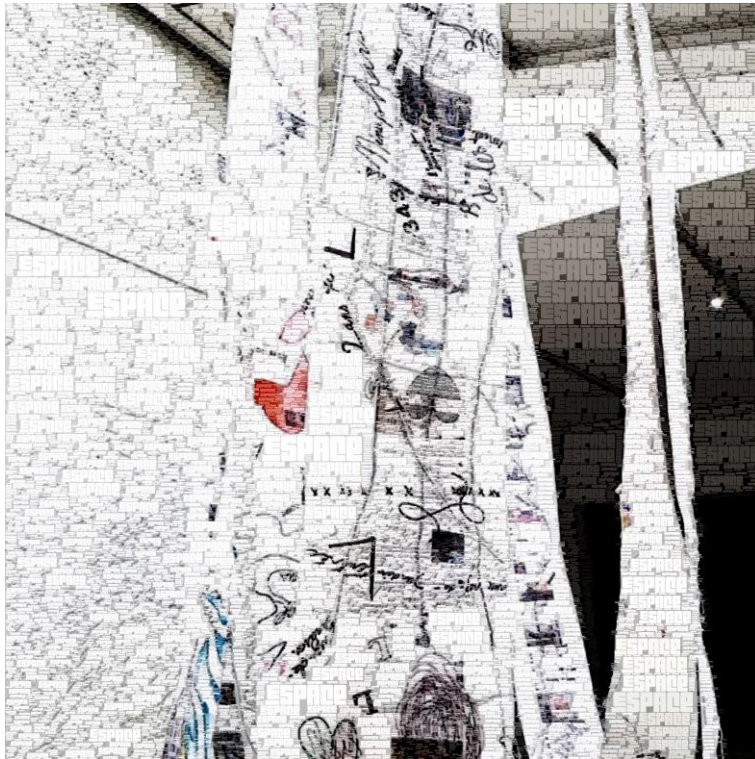
¹ Carole Brandon, *L'Entre Corps / Machine, La Princesse et son MAC*, thèse en Art et Sciences de l'Art, soutenue en 2016 sous la direction de Françoise Parfait, Laboratoire ACTE, Université Paris 1 Panthéon – Sorbonne : "C'est grâce à un conte, celui d'une Princesse et son Mac, [écrit avec le réseau social Facebook](#) pendant trois ans que nous voyagerons à travers ce que ces personnages représentent dans la zone instable et mobile de leurs rencontres. La Princesse et son Mac désigne un personnage de fiction, un corps réel et des machines. La Princesse ouvre sur un point de vue féminin, jouant un devenir. Le Mac renvoie autant à la marque Apple qui vend des ordinateurs Macintosh qu'à l'abréviation argotique française. 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, en référence au moucharabieh et au Ma Japonais. La compréhension de cette organisation spatiale et la conception orientale des espaces-temps semblent un moyen d'envisager cet entre corps/machine comme espace de résistance. Surtout, il favoriserait la compréhension de notre place dans le monde pour agir sur le monde. À partir d'une pratique artistique personnelle nous interrogerons les nécessités d'espaces flottants et en extension. Seules nos présences entre corps et machine rendent 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 sociaux, dans ma pratique artistique accompagne et génère les variabilités du corps et de nos perceptions en temps réel. L'entre [corps/machine] rend possible, selon les rythmes qu'il produit, des temps d'imprégnation et de rencontres dans lesquels nous puisons maintenant des forces vitales" : <https://www.univ-smb.fr/actualite/evenement/soutenance-de-these-lentre-corpsmachine-la-princesse-et-son-mac/>

² "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*, 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, p.86-88. <http://www.100notions.com/>

³ Un i+D/signe est un schéma conceptuel proposé sous forme d'image. C'est l'organisation d'un ensemble de concepts reliés sémantiquement entre eux dans une forme plastique, qui a pour but d'exposer de façon structurée toutes les données, les liens et les connexions utilisés sur différents niveaux de langage d'un système d'information". *i+D/signe*, *Notion n°51*, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, sous la direction de Marc Veyrat, *Collection 100 Notions* dirigée par Ghislaine Azémard, Éditions de l'Immatériel, livre hybride adossé à la plateforme www.100notions.com, Paris, 2015, p.136-138.

⁴ *Le Robert / Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction de Alain Rey, Éditions Le Robert, Paris, 2004, volume 3, p.3758.

Pour nous interroger sur ce qui nous est mis *hors de portée*. Ce qui est *peut-être* là. Tout ne peut être vu même si cet *in/visible, conservé au seuil du visible*, est bien là. Enfin un troisième eSPACE est le lieu d'exposition. Fondamental. Car il va évidemment stimuler la construction de notre propre scénario, de notre propre *désir* hypermédia, la manière dont nous allons déambuler, trébucher *sur ET au travers* des lés. Et puis d'autres et d'autres encore. Sur les réseaux, avec YouTube, Pinterest, Facebook, Instagram. Face à ce premier *i+D/signe* donc, nous nous retrouvons tel un plongeur sous-marin qui vient juste de mettre la tête sous l'eau,⁵ entraînés dans *un processus élaboré en entonnoir* : le lieu de l'installation, une salle de l'Université Paris 1 Panthéon – Sorbonne > puis la ou les malles indiquant ce processus assujetti à une notion de mobilité, paradoxalement dans de fortes contraintes de déplacement > ce ou ces lés de tapisserie qui ne sont pas entièrement déroulés, construisant dans la pièce une forêt de signes plus ou moins accessibles > pour finir singulièrement par une frustration, un picotement des *ailleurs*, les réseaux.



2/ Carole Brandon, *La Princesse et son MAC*
Espace Larith, exposition ArTICland, Chambéry, installation
14 septembre / 12 novembre 2016, <https://www.facebook.com/events/139526699821861/>

La Princesse et son MAC tisse une toile en nous entraînant du lieu où nous déambulons physiquement, jusqu'à un inextricable enchevêtrement de liens interactifs à travers un labyrinthe de réseaux numériques, pour finalement nous faire @-TOMBER — d'une certaine façon *le nez dans la poussière* — dans la salle. Il y a donc, comme le souligne très justement Carole Brandon avec le titre de sa thèse, un *ENTRE CORPS / MACHINE*⁶ qui sans cesse appareille notre corporéité — finalement l'échelle de notre monde — vers un univers @-NORMAL pathologique, fluctuant, sans dimension, définitivement sans temporalité ; un HORS CORPS numérique *normant* en quelque sorte ici un HORS NORME du corps. D'ailleurs celui-ci entraîne souvent une réaction de rejet compréhensible puisque le spectateur se @-TROUVE enfermé, *pro-jeté* (au

⁵ <http://www.lseti.univ-smb.fr/web/lseti/558-carole-brandon.php> : En 2004 le mémoire de Master de Carole Brandon (DEA), obtenu à l'Université Jean Monnet, Saint-Étienne, sous la direction de Eric Vandecasteele, s'intitule *Mille Sabords ou les origines de la vidéo dans la peinture*.

⁶ *Ad Ibidem* ¹.

sens deleuzien) dans un extérieur à lui-même, ne pouvant que contourner (-! par son *corps présent* ?+) la confrontation aux réseaux (-! de son *corps absent* ?+) seulement à l'aide de sa propre déambulation dans *une forêt des tapisseries miroir*. Et pour comprendre ce *contrecoup corporel et psychologique*, peut-être nous faudrait-il faire un parallèle entre ce qui nous arrive avec un tableau de Paolo Uccello, *Saint Georges terrassant le dragon*,⁷ peint entre 1430 et 1435, conservé désormais au Musée Jacquemart-André à Paris.

Une autre caractéristique de l'œuvre hypermédia, c'est qu'elle reste définitivement dans une IN/FINITUDE (-! d'un non fini dans le fini du cadre proposé conceptuellement !-)... Toujours ouverte. Ce sont ainsi des *personnes extérieures* au dispositif initial, lancé par le ou les artistes, qui vont enrichir l'œuvre. Là encore des problèmes de *normes* vont se poser par exemple par rapport aux droits, la question du *sample*, la notion d'auteur... Enfin toute œuvre hypermédia, du fait même qu'elle utilise, pour ET dans sa composition, un certain nombre d'éléments numériques, semble définitivement *hors norme*. Car elle n'est pas *générée* (-! ceci est une peinture, cela une installation ?+) et c'est ce qui nous intéressera également ici. Car le *HORS / NORME* nécessite un schéma relationnel abstrait. *Sous-entendu*.⁸ Non pas dans une relation que nous pourrions entendre entre deux individus, mais entre deux cadres de lois. Des cadres qui rythment, structurent (-! littéralement *encadrent* !-) voire verrouillent notre vivre ensemble, notre système social. Ainsi en se relativisant toujours par rapport à une norme, ce *HORS / NORME hors la loi* en devient le contrepoint indispensable. Le produit stimulant. Un peu comme dans une mise en rayon de supermarché où l'on souhaiterait mettre en avant l'article en tête de gondole. Il en faut alors un autre, moins attirant, moins bien packagé, peut-être même un peu douteux pour que l'on se rabatte instantanément sur le premier. Ou pour prendre un exemple rapide dans le domaine de l'art : avec *I Like America and America Likes Me*,⁹ l'artiste Joseph Beuys ®-PRÉSENTE la norme identifiée, potentiellement acceptable pour le système de l'Art : la galerie, le marché... Tandis que le coyote signale au contraire cet *HORS* indispensable : les indiens, le magique... En outre, dans une opération de normalisation largement similaire à celle que nous pouvons connaître *au jour du i* — au *grand jour* d'une information sublimant un *JE* tout à la fois *sujet* et *objet* du désir — avec le numérique (- ! prévue comme Marcel Duchamp dans l'ensemble de sa démarche !-) Joseph Beuys va anticiper ce dernier en permettant la ®-PRODUCTION, la *transposition* de cette performance en vidéo.¹⁰ La maladie est *bienveillante*. Le symbiote du *HORS* tout à la fois se nourrissant *de / et* protégeant son hôte toujours flatté de tant d'attention. Mais, en marge, au bord de ce *HORS* un *ENTRE* apparaît, une ouverture qui va devoir s'affronter à toute une hiérarchie de valeurs, s'assimilant pour prendre ici un terme lié à l'économie de marché, à une sorte de *fonds indiciel*, déférence caractéristique d'une société en pleine mutation qui cherche ses marques. C'est peu dire que nous allons entrevoir dans cet *EN* de *HORS* des relations d'ordre. À l'instar de *La Princesse et son MAC*, tout en ouvrant des possibles.

Toutes ces questions sont éminemment contemporaines car paradoxales. Comment ouvrir, signifier puis dépasser ou contourner ces emboîtement de normes sans en ®-CRÉER de nouvelles ?+) Celles-ci nous suggèrent de ®-PENSER l'Art, d'inventer des *marges de manœuvre* inédites à partir de problématiques qui nous concernent tous : la valeur monétaire des œuvres, leurs systèmes d'exposition, leur intrusion ENTRE ce qui fait ce *MOI* ®-MIS en jeu ET ce *JE* de NOUS TOUS singulièrement assujettis aux flux d'un *Baroque Bordello*¹¹ bousculant les lignes, les repères étroits d'une grille quelque peu orthonormée. Ce *HORS / NORME numérique inscrit* mais aussi *programme et annote* notre légende dans une mémoire que lui seul contrôle, chaque jour, à partir d'un savant dosage d'informations et de traces, laissées passivement ou consciencieusement sur les réseaux sociaux ou Internet. Mais ce sont toutes les connexions potentielles entre ces informations qui construisent cette i-STORY artistique. *L'EN-VERS* d'un processus de sédimentation. Du merveilleux jaillit : devant l'écran miroir aveuglant de ces connexions qui délivrent de rapides traits de lumière, furtivement, *JE* peut se ®-VOIR "Princesse de l'i-REAL", pendant que *MOI* son dragon balle disparaît sous les couches de sédiments. *MOI* le dragon est en sécurité...

⁷ Paolo Uccello, *Saint Georges terrassant le dragon*, entre 1430 et 1435, peinture sur panneau de bois, 131 x 103 cm, Musée Jacquemart-André, Paris.

⁸ Par exemple, dans ce type de processus, comment pouvoir être *un président normal* pour ne pas faire *tapisserie* ?+)

⁹ Joseph Beuys, *I Like America and America Likes Me*, 1974, performance, Galerie René Block, New York.

¹⁰ <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cAeq54/rEndKM6> : car évidemment cette performance ne pouvait être ®-PRODUCTIBLE que dans un système cadré de duplication comme le fut un certain temps la vidéo... Qu'est-ce qui fait œuvre ?+)

¹¹ The Strangers, *Baroque Bordello*, in LP *The Raven*, 1979.



3/ Carole Brandon, *La Princesse et son MAC*
Performance, résidence BAM, in exposition *À l'échelle des mots*, Espace Larith, 25 mai / 25 juin 2016, Chambéry
Retransmise par webcam, in exposition *Liber Numericus*, Stereolux, 7 juin / 9 juillet 2016, Nantes
<http://corpsenimmersion.overblog.com/2016/06/la-princesse-et-son-mac.html>

2/ Le @-TOUR du dragon balle

La triangulaire *Chevalier > Dragon < Princesse* est un classique des contes de fées comme de l'histoire de l'Art. Le tableau de Paolo Uccello conservé au Musée Jacquemart-André n'échappe pas à cette règle. Toutefois, par rapport au tableau conservé à la National Gallery,¹² Londres, deux éléments diffèrent et non des moindres. Sur celui de Londres, pas de château au loin, ni de jardin sur la gauche. Mais le dragon cette fois perd son sang. Il @-TIENT — telle *la bête monstrueuse* d'une double vie, forcément terrible et inavouable — en laisse la pure Princesse (-! ou peut-être est-il simplement @-TENU ?+)... Alors qu'à Paris cette dernière restée un peu à l'écart de la bataille qui se joue devant elle, conserve les mains jointes (-! en attendant bien sûr de @-TROUVER tous ses repères et *le chemin du bons sens* : la clef de la grille à l'entrée du jardin, puis la protection du château ?+). Inutile de libérer *le côté sauvage*.¹³ Ceinture. Deux attitudes légèrement différentes mais qui nous indiquent *les liaisons dangereuses*, plus ou moins obscures entretenues entre cette Princesse avec l'animal fantastique, possédant nécessairement une queue en tire-bouchon, ailé et la gueule toujours ouverte. D'autant plus que derrière notre dragon s'ouvre

¹² Paolo Uccello, *Saint Georges terrassant le dragon*, entre 1450 et 1455, huile sur toile, 57 x 73 cm, National Gallery, Londres.

¹³ <http://www.magnumicecream.com/fr/magnum-moschino-cara-delevingne.html> : "MAGNUM x MOSCHINO La plus sauvage de nos collaborations. *Cara Delevingne et le directeur artistique de Moschino, Jeremy Scott, libèrent la bête dans notre nouveau film — avec une soirée spectaculaire prévue à Cannes...* Afin de célébrer l'arrivée de Magnum à Cannes et la sortie de deux nouvelles saveurs Magnum Double — Noix de coco et Framboise —, nous sommes prêts à libérer la bête à travers une collaboration des plus audacieuses. Dans notre dernier film, Jeremy Scott, directeur artistique de Moschino, et l'étoile montante du cinéma et super-modèle Cara Delevingne, libèrent leur côté sauvage et osent Magnum Double... La philosophie de Moschino correspond parfaitement à notre campagne *Libérez la bête*, en défendant une mode impertinente. La marque de luxe ne cesse de repousser les limites du style ; certaines pièces ultra audacieuses sont devenues de véritables signatures. Derrière cet esprit avant-gardiste, on retrouve Jeremy Scott. Son style pop a inspiré la vision de notre nouvelle campagne et contribué à donner vie à un monde à la fois emblématique et surprenant, à l'image de notre Magnum Double... Lorsque nous avons recherché notre muse, il ne nous a pas fallu longtemps pour décider qui pourrait incarner l'esprit et l'attitude du concept *Libérez la bête* et *Osez Magnum Double*. Cara Delevingne est reconnue mondialement pour sa forte personnalité, à la fois excentrique et fun. Que ce soit dans sa carrière de mannequin ou d'actrice, elle ne cesse d'éblouir par son style et son authenticité..." Consulté pour la dernière fois le 30/08/2017 à 13h27'.

une grotte béante et noire derrière une légère moquette pour Londres,¹⁴ séparant *le paysage* en deux sur le tableau à Paris. Toute allusion à une forme de sexualité contenue, voire réprimée par l'arrivée du Chevalier, grand ordonnateur de la morale chrétienne, ne serait évidemment que pure fantaisie... Bien que l'on puisse découvrir son visage, ce Chevalier est anonymé par son armure. La fonction prime. *Pur produit*, il @-PRÉSENTE — présente à nouveau dans le cadre autorisé et certifié conforme de la religion catholique — une norme en vigueur. Sur son cheval blanc, tout à la fois *un chevalier servant* et *un saint* volant (-! et pas n'importe lequel puisqu'il est le saint patron de toute la chevalerie !-) au secours de la Princesse (-! ce n'est *certainement* pas la sienne !) et élément emblématique d'un pouvoir (-! d'après *La Légende dorée*, le dragon vaincu va le suivre comme un gentil toutou !-) N'autorisant aucun débordement, le Chevalier @-JOUÉ donc ici le rôle opératoire assigné de fait au tableau, une incitation à rejoindre *le droit chemin* : chacun doit se voir regarder afin de ne pas risquer ou subir les dangers potentiels de ses propres errements. *L'EN-VERS de l'œil* restant toujours un peu trop *surréaliste*.¹⁵

Mais quels parallèles avec le numérique ?+) Sous-titrer sa thèse *La Princesse et son MAC* n'est pas juste proposer au lecteur *une jolie pirouette* en phase avec les réseaux sociaux ou *un effet de style accrocheur*. Carole Brandon écrit entre la page 139 et 142 de sa thèse :

Le 12 avril 1971,¹⁶ “dans son numéro noir et blanc du, ‘spécial salopes’, *Charlie Hebdo* titre : ‘Qui a engrossé les 343 salopes du manifeste sur l'avortement ?’ et Michel Debré (ministre conservateur caricaturé ici par Cabu) répond en se protégeant de la main d'un coup à venir: ‘C'était pour la France !’. Utiliser un vocable insultant, même dans la dérision, la provocation voulue par Charlie Hebdo entretient un stéréotype machiste. Ce stéréotype a proclamé à la postérité le *Manifeste des 343* comme celui des 343 salopes, étiquette par la suite bien malmenée. Glissement d'un vécu à une image généralisante, la vulgarisation du vocable superficialise l'acte. C'est justement cet écart, ce passage entre deux espaces et entre deux informations qui nous intéresse : des rencontres entre ce qui serait de l'ordre du corporel singulier et ce qui serait de l'ordre d'un affichage générique.“ [...] “Cette indissociabilité du mot de langage et des maux imprimés sur le corps, rejoint cette indissociabilité de l'insulte verbale et corporelle : l'épaisseur de cette rencontre génère l'espace qui nous intéresse“. Carole Brandon, *Ibid* ¹.

Comme dans un curieux effet de @-BOND, le dragon s'invite à nouveau à la table de l'actualité. Notre Princesse est devenue une vulgaire salope. Pas de compromission avec la norme. En perdant tout son charme, *Roméo doit mourir*.¹⁷ Il y a bien *prise de contrôle* d'un *in/visible* pour une @-MISE aux normes. Cette brèche ouverte en quelque sorte entre *la Belle et la Bête* par Carole Brandon à l'aide ET à travers les technologies et les normes numériques va produire différents *eSPACES ENTRE*. Il y a d'abord comme nous elle le précise elle-même des *eSPACES sémantiques*. *La question du vocable* — Princesse vs Salope — entretient ici une confrontation ET une confusion non seulement avec des *archétypes* mais plus encore avec des *relations sociales* associées à ces derniers, démultipliés, mis en abîme par les médias et l'utilisation d'un conte écrit, brodé et disséminé sur les *tapisseries*. À quel moment public ou privé, cette femme handicapée qui rêve de *changer de vie* en s'achetant un exosquelette, va *changer de terminologie* et se voir affublée d'un nouveau *rôle social* ?+(Princesse ici, Prostituée là : tout ce qui relève dans cette œuvre hypermédia d'un processus artistique va sans cesse buter sur, disséquer à travers les chairs du langage, interroger ces différentes terminologies mises à l'épreuve du numérique. La prégnance du conte est encore renforcée par des *colères* – *collage de mots* – *i+D/signes*. 343 pour être exact. Portant tous le même nom de *MASTER @MIX* et à l'instar des prisonniers, un numéro. Ceux-ci sont @-PRODUITS tout au long du parcours (-! nous devrions employer ici à juste titre le mot *parkour*¹⁸ tant les sauts d'obstacles sont nombreux !-) nous i+M/POSANT — car organisés, rythmés à l'aide du matériel information — sur le

¹⁴ @-VOIR *L'Origine du monde*, Gustave Courbet, 1866, huile sur toile, 46 x 55 cm, Musée d'Orsay, Paris.

¹⁵ SAVOURER *Un chien andalou*, de Luis Buñuel, sur un scénario de Buñuel et de Salvador Dalí, 1929, film Noir et Blanc, 0h21'.

¹⁶ C'est l'année de naissance de Carole Brandon.

¹⁷ Andrzej Bartkowiak, *Roméo doit mourir*, 2000, US, 1h55'.

¹⁸ Le *parkour* (abrégé PK) ou *art du déplacement* (abrégé ADD) est une activité physique qui vise un déplacement libre et efficace dans tous types d'environnements, en particulier hors des voies de passage préétablies. Ainsi, les éléments du milieu urbain ou rural se transforment en obstacles franchis grâce à la course, au saut, à l'escalade, au déplacement en équilibre, à la quadrupédie, etc“. Source Wikipédia.



mur Facebook *La Princesse et son MAC*¹⁹ (-! donc bien évidemment sur les *tapisseries* mais également sur Pinterest, Instagram !-), une lecture par slogan, hachée, fragmentée, *hypermédia*... En proposant continuellement des passages mais également des points de rupture dans les interstices signifiants de tous ces médias utilisés et, entre les significations même des termes nous accompagnant *dans*, *HORS* de ces *ENTREs*, Carole Brandon démultiplie ainsi les entrées possibles, nous offre sans relâche de subtiles stratégies de contournement artistique. Celles-ci, indispensables, questionnent les équivalences que peuvent entretenir ces outils numériques assujettis à des normes — propriétés économiques de systèmes nous permettant l'accès au réseau souhaité — avec l'environnement traversé de flux de notre enveloppe corporelle. Ainsi, ces fragments ouverts qui charpentent l'œuvre — ou pour @-PRENDRE une allégorie : à l'instar de Pénélope — vont nous permettre de faire et défaire la *tapiserie*. Ils nous encouragent à tisser des *liens*, dénouer des *fi*ls, pour s'échapper de la *filature*.

Les sédiments emmenés par le fleuve du numérique se déposent ici et là, créant un archipel d'îles signifiantes de l'œuvre observable, à l'instar d'un organisme vivant. À découvrir, expérimenter à partir d'un emboîtement d'informations, un peu comme l'île de Luzon aux Philippines qui possède un lac — le lac Taal — dans lequel nous @-TROUVONS une île formée par un volcan (-! *Volcano Island* !-)... qui possède elle-même un lac au milieu duquel s'inscrit encore une minuscule île... Ainsi, sur cette île centrale @-CONSTITUÉE à travers le mur Facebook *La Princesse et son MAC* et puisqu'il n'y a que ses 343 *amis* qui peuvent y accéder et donc en quelque sorte le posséder ou le découvrir, ceux-ci (-! comme nous le faisons un peu maintenant !-) @-JOUENT un rôle de passeur, de conteur, déjà interprété dans l'œuvre en quelque sorte par tous *les accessoires hypermédia de la Princesse*. Sur ce mur plusieurs *typologies d'eSPACES* se télescopent comme sur un flipper, organisent une mécanique *du bruit sémantique*. Tout d'abord notre Dragon balle gesticule dans cet *ENTRE* à l'aide des références. Car chaque *MASTER @-MIX* ouvre une parenthèse du @-VOIR. Véritable ritournelle, il scande comme un refrain l'ensemble des *posts*. Les éléments qui le compose ne remplissent pas un vide : ils écrivent un scénario de *mots – images* référentes, dans une mise en abîme redoublant les autres références ou les i+D/signes également postées. Un second *eSPACE* est celui fabriqué par chaque interstice d'un gris léger entre les posts ou les publicités de l'annonceur. Distribuant des flashes de rupture @-ACTIVANT l'attention du lecteur qui pourrait somnoler dans sa pure flânerie, chaque changement provoque ainsi, à l'instar du montage cinématographique, une liaison signifiante. Le regard ne bute plus ; *il est entraîné par le fond*, malgré lui, à faire un lien. Tout au long du déroulement de ce mur, évidemment, le clignotement des formes et des couleurs renforce encore le dispositif... Enfin, dans l'intérêt de Facebook, nous pouvons choisir l'heure et la date du *post* (-! un bouton est même désormais disponible à cet effet !-) L'i+D est bien de nous immerger dans l'i-RÉEL d'une absence de temporalité, nous *pro-jetter* dans un *présent perpétuel*... Mais, chez Carole Brandon, cet i-RÉEL est lentement tricoté pour déconstruire et interroger notre i+M/POSTURE au virtuel...

4/ Carole Brandon, *La Princesse et son MAC*
<https://www.facebook.com/laprincessesetsontamac/>, mur Facebook, extrait

¹⁹ *Ibid* ¹.

Dans *Le Guépard*²⁰ de Luchino Visconti, c'est le changement irréversible i+M/POSÉ à la société italienne, qui intéresse le célèbre réalisateur. Le Prince de Salina (-! joué par un Burt Lancaster vieillissant dans le film !-) veut soumettre *l'ordre nouveau à l'ordre ancien*. Dans une scène, vers la fin du film, en écho au début, il y a de nouveau un miroir. Devant, le prince pleure. Et, tout de suite après il se ©-TOURNE et découvre un alignement de pots de chambre. Comme l'explique très bien Laurence Schifano,²¹ l'élément organique, le corps reste toujours présent. Avec ce film il y a continuellement *cette présence physique de la mort*. Il en est de même avec le numérique. Celui-ci n'est pas un lieu *en dehors* (-! comme le miroir du *Guépard*!-) de notre propre environnement. Si il en modifie les règles — et comme l'a très bien compris Carole Brandon, *cet ordre nouveau* ne peut être assujetti à *l'ordre ancien* — il n'en demeure pas moins circonscrit dans des limites générées par l'empreinte de notre propre finitude, confrontée à l'IN/FINITUDE potentielle d'expériences hypermédia. Et il n'y a probablement que ces *ENTREs* susceptibles d'ouvrir UN des *HORS*.

Marc Veyrat, 2017

²⁰ Luchino Visconti, *Le Guépard*, 1963, d'après le roman de Giuseppe Tomasi di Lampedusa, France / Italie, 03h25'.

²¹ <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/du-nouveau-44-le-guepard-de-visconti-il-faut-que-tout-change>