



HAL
open science

II chevaux : le paysage bicylindre

Marc Veyrat, Gaëtan Le Coarer

► **To cite this version:**

Marc Veyrat, Gaëtan Le Coarer. II chevaux : le paysage bicylindre. Europa Productions. 01Design.12 : Le Design non-intentionnel, inPress. <hal-04461786>

HAL Id: hal-04461786

<https://hal.science/hal-04461786v1>

Submitted on 21 Aug 2025

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.



HAL Authorization

II chevaux¹

Marc Veyrat /// Laboratoire CiTu – Paragraphe (Paris 8)

Gaëtan Le Coarer /// Laboratoire LLSETI – Texte Image & Arts Numériques (USMB)

Résumé :

La @-PRÉSENTATION pourrait se définir comme *l'action de présenter à nouveau*, tout en tenant compte et en profitant du cadre de présentation précédemment acté. Le résultat de cette action @≠MAKE² permettrait ainsi d'élargir le propos de cet antécédent référentiel, de stimuler et d'interroger les informations qu'il contient *en tant que modèle* pour révéler de nouvelles connexions potentielles, de nouveaux réseaux d'usages, concrètement de nouvelles formes comme de *le rendre au présent*. Cette @-MISE en question serait peut-être un point d'entrée possible — en dehors de ce que nous pourrions considérer comme une simple pirouette postmoderne — pour la notion de *design non intentionnel*. Car ce palimpseste en quelque sorte — dès lors qu'il soit accepté ou même provoqué — agirait profondément sur l'étude ou l'aperception, la compréhension du modèle à l'instar de ce qui s'est passé avec La Renaissance Italienne. Ce @_T-O+O-R vers le futur³ nécessaire s'inscrirait alors dans une *dynamique de l'écart* nécessaire, comme un *dérapiage contrôlé*, un bug⁴ systémique par rapport à l'original. La concrétion, cet épaissement par accumulation de matière obtenue à l'aide de couches successives, toujours i+M/PULSÉES à travers une nouvelle lecture a-U_J-O+O-R_d-U_i, reste ici transparente. Ce n'est pas un substitut. Mais bien l'enregistrement d'une @-ACTIVATION, un peu comme enfourcher un nouveau cheval après un passage dans un relais de poste pour continuer notre voyage au galop.⁵

Abstract:

The @-PRESENTATION could be defined as the action of presenting again, while considering and taking advantage of the previously acted framework of presentation. The result of this @≠MAKE action would thus allow broadening the purpose of this referential antecedent, to stimulate and

¹ Si la Citroën 2 CV, fabriquée entre 1948 et 1990, tient son nom de son moteur bicylindre, nous utiliserons ici cette appellation par rapport à une question d'adaptation au terrain... *de l'information* et pour rappeler l'emploi du deuxième cheval nécessaire à T-O+O-T @-LECTURE.

² "Reproduction, recréation, réinterprétation : le @≠MAKE est à l'origine du réseau, jouant sur la répétition pour transfigurer ce qui sera de nouveau @-interprété. Réutilisable, exploitable à l'infini par ses qualités propres d'objet numérique, l'œuvre inclut désormais sa dissémination et sa réappropriation". Marc Veyrat. @≠MAKE, *Notion n°63*, 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 www.100notions.com, Paris, 2015, pp.164-166.

³ La question du @-T-O+O-R, à l'instar du film *Retour vers le futur* (-! Robert Zemeckis, 1985, US, 01h56' !-) se développe par une extension, une @-ACTIVATION et un *changement de cap* du passé, ici par rapport à l'interprétation de cette @-PRÉSENTATION dans le présent de l'information perçue.

⁴ "Bug est un mot anglais signifiant *insecte* et désignant couramment tout type de dysfonctionnement. À la fois erreur et parasite, une telle ambiguïté plaît aux artistes qui jouent de l'accident et du hasard pour révéler des formes hybrides, imprévisibles et inattendues. En art numérique, le bug perturbe pour mélanger, désactiver, réactiver, obligeant à une mobilité de la création et de la pensée". Carole Brandon. *Bug*, *Notion n°16*, in *100 Notions pour l'Art Numérique*. *Ad Ibidem*², pp.48-50.

⁵ Cet article prolonge celui déjà édité en anglais dans la revue *International Journal of Design Sciences and Technology*, IJDST / Vol 24 n°1. Marc Veyrat. *Horses: unintentional design case study*, (2020). Editor-in-Chief: Khaldoun Zreik Editors: Guillaume Besacier, Matthieu Quiniou, Xiao Zhang. "The horse has a @-MARKABLE ability to adapt to its environment. Its use, by man, to accomplish difficult, thankless or strategic tasks has always made it an undeniable asset, to understand and experience its environment. However, in relation to this question of unintentional design that we will try to deal with in this paper, it is already perhaps this form of apparatus necessary for living beings, which will provoke —@-START in man —this necessary questioning about the living beings that surround him but escape him, while making him aware of this obligatory distancing device to identify and @-CONNECT himself as a human being. An I subject to the world... Finally, the horse is to be understood here as an external body grafted to our own body, forcing it to drift".

question the information it contains as a model to reveal potential new connections, new networks of uses, concretely new forms as to render it to the present. This ®-CONSIDERATION would perhaps be a possible point of entry - apart from what we might consider a simple postmodern spin - for the notion of unintentional design. For this palimpsest of sorts - if accepted or even provoked - would have a profound effect on the study or insight, the understanding of the model, as happened with the Italian Renaissance. This ® T-O+O-R towards the necessary future would then be inscribed in a dynamic of the necessary deviation, like a controlled slippage, a systemic bug in relation to the original. The concretion, this thickening by accumulation of matter obtained by means of successive layers, always i+M/PULSED by a new reading a-U J-O+O-R_d-U_i, remains transparent here. It is not a substitute. It is the recording of a ®-ACTIVATION, a bit like riding a new horse after a passage in a post office to continue our journey at full gallop.

® - ANTICIPATION : ® - TOMBER de cheval



Michelangelo Merisi, dit Le Caravage, *La Conversion de saint Paul*, 1600 - 1604
Seconde version, Huile sur toile, 230 × 175 cm, Église Santa Maria del Popolo, Rome

Peut-être est-il nécessaire, pour *entreprendre* cette quête, de *tomber de cheval*. Comme nous le propose Le Caravage dans sa deuxième version de *La Conversion de saint Paul*. Car le tableau nous suggère une autre lecture. Fascinant, nous tournant le dos, le cheval reste impassible, brutal, massif. Occupant les deux tiers du tableau, il reste campé sur ses jambes puissantes en évitant même de piétiner Ce[LUi]⁶ qui deviendra Paul après sa conversion... et son aveuglement. De manière métaphorique par son majestueux côté animal, il pourrait ®-PRÉSENTER la situation antérieure, le socle, le piédestal d'une première lecture possible de ce monde au travers duquel navigue le soldat puis l'apôtre : justement *l'ensemble d'informations indices/pensables* à cette conversion. Dans ce double JE(U) de cette fluidité transparente entre l'homme et l'animal — où l'Autre JE de ce Saul qui va ®-APPARAÎTRE en Paul sans oublier le précédent du cheval et sa nécessité biologique⁷ — nous sommes bien dans ce qui cherche à s'exprimer ici en quelque sorte : l'architexture⁸ d'un processus de *design non intentionnel* à l'œuvre. La Solution de l'Accident.⁹ Cet eSPACE¹⁰ indicible de basculement (-! un tangible à travers Paul, le cheval et le palefrenier, enveloppés par l'intangible d'une présence suggérée du divin !-) ne procède surtout pas par ®-SEMBLANCE, mais par *transe/mutation*. Le décalage n'en est que plus surprenant ; c'est une aventure *in/croyable* entre l'œil et l'esprit où la ®-PRÉSENTATION ne peut nous répondre que par l'absurde *in//achevé* de la présentation, sa densité i-MATÉRIEL, l'écart entre l'homme et l'animal, un renversement i-MÉDIA. Cette gestalt de la présentation située dans cet *in/visible*¹¹ d'une expérience existentielle oblige le regard à osciller entre deux formes complémentaires, l'existence d'une disparition / ®-APPARITION dans la violence exprimée par un *entre eSPACE*,¹² tel que le définit Carole Brandon. L'homme cheval, le centaure païen, voit son possible humain se ®-TROUVER projeté au sol. Qui a chaviré et dans cette mise à terre et ®-ENTRE à nouveau dans son humanité.

Si *cet obscur objet du désir*¹³ au sens large du terme, c'est-à-dire tangible ou intangible, s'inscrit dans nos eSPACES à travers plusieurs processus complexes de ®-PRÉSENTATIONS, ces *designs* ne procèdent pas seulement avec le sujet observé (-! La transcription de l'i+D à travers la forme !-) par dérapages successifs (-! copie / mise à jour / déformation !-)... mais s'affirment jusqu'à l'accident, c'est-à-dire dans l'eSPACE même du renversement où cet espèce de *même systémique* va souligner un sens identique à travers une autre forme. Celui-ci est alors positionné dans une dynamique de l'écart : un *avant* et un *après*, état instable d'une double forme de l'i+D qui oblige le REGARD-®¹⁴ à établir, dans cet écart des connexions, d'une manière exclusive entre la chose formulée

⁶ ®-VOIR Société i Matériel, Marc Veyrat i-REAL, *Ce[LUi] que nous ne VOYONS Ce[LUi] qui nous ®-GARDE*, Colloque International Visages à contraintes, Université Jean Monnet, Saint-Étienne, 2017, publication d'un ouvrage collectif en cours sous la direction de Vincent Ciciliato et Marc Veyrat, <https://youtu.be/YLuaiAkq4OU>

⁷ Mais y avait-il un cheval ?+) C'est "un sujet de polémique au temps de la Réforme, où par fidélité au texte biblique on prône sa disparition" Elian Cuvillier, *La conversion de Paul, regards croisés*, <https://journals.openedition.org/cerri/373>

⁸ Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, Éditions Anthropos, collection Ethnosociologie, Paris, 2000 (4ème édition), p.140.

⁹ Marc Veyrat, *La Solution de l'Accident*, 1989, installation : 3 coffres en bois sur socles remplis de produits toxiques, veste en calque ®-PRENANT le patron d'une veste de bleu de travail, galerie Angle Art Contemporain, exposition collective, Saint-Paul-Trois-Châteaux. Ce petit village faisant face à la centrale nucléaire du Tricastin, une PART-i significative de l'œuvre (- ! les trois coffres !-) sera interdite par arrêté municipal.

¹⁰ « 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. *eSPACE, Notion n°31*, in *100 Notions pour l'Art Numérique. Ibid*², pp.86-88.

¹¹ « L'in/visible est posté au seuil du visible. Si il n'est pas donné directement à voir, il est pourtant intégré au cœur du programme définissant le visible (comme peut l'être par exemple un cookie) : il y a donc interaction entre ce visible et cet in/visible qui l'entraîne, l'interroge, le compresse ou le met sous tension. Précontraint à l'intérieur du visible, greffé à dessein sur son ossature, l'in/visible précise et tisse des liens, absorbe et envoie des informations... ». Marc Veyrat. *In//visible, Notion n°58*, in *100 Notions pour l'Art Numérique. Ibid*², pp.153-154.

¹² « En effet, l'objet hypermédia reste à jamais fragmenté, incomplet. Et nous impose de le reconstituer dans un Entre-espace élastique, dépendant finalement d'un potentiel presque infini de connexions, reconstitué par chacun·e d'entre-nous, par de multiples investigations. Cette caractéristique de l'hypermédia est d'ailleurs liée au principe même du réseau ». Carole Brandon, *L'Art et le dispositif, Introduction aux hypermédiats*, Europa productions, Collection Art, Paris 2021, p.73.

¹³ Luis Buñuel, *Cet obscur objet du désir*, 1977, (France / Espagne) 01h45. Le film fonctionne également sur cette *notion d'entre eSPACE* puisque la jeune danseuse de flamenco dont s'est épris Mathieu, riche français d'un certain âge, est jouée par deux actrices... Très différentes physiquement comme dans leur comportement face à cette romance.

¹⁴ Assujetti à un double regard où le second est interdépendant du premier regard effectué.

précédemment (-! parce que ®-DONNÉE au visible par ce double ®-PRÉSENTANT, entre le signifié et le signifiant pourrait-on dire !-), mais également *entre* les différentes zones de contacts visuels, comme ici *entre* l’homme et le cheval où le palefrenier sert de trait d’union, de tension en quelque sorte, mi-homme mi-cheval !-) Ainsi, à travers une rythmique de noir, le trait d’union des points d’achoppement de la ®-PRÉSENTATION invite à explorer la tension insoluble, mais productive d’un vide présumé : jambe Paul ®-PLIÉE > < jambe cheval posée au sol > < jambe cheval au sabot levé > < bras Paul ®-LEVÉ > < jambe cheval posée au sol > < jambe Paul ®-PLIÉE > < jambe palefrenier posée au sol > < jambe cheval sabot levé > < jambe palefrenier posée au sol > < bras palefrenier baissé > < bras Paul ®-LEVÉ > < bras palefrenier baissé. Le transfert de l’i+D — caractéristique de *la forme obtenue* à travers cette *conversion objectivée* pour le présenter *ailleurs* — s’installe dans cette succession. Entre ces deux ®-PRÉSENTATIONS ®-LIÉES encore une fois par le palefrenier qui circule dans cet *entre eSPACE* simultanément en se ®-POSITIONNANT dans cet *avant* et cet *après* !-) En ®-AFFIRMANT plusieurs possibles d’usages de l’i+D, tantôt pointant vers le haut, tantôt s’ancrant sur le sol. Nous avons déjà utilisé cette citation de Uta Brandes mise en exergue de 0.1 Design prévu à Toulouse en 2020, il n’y a *pas de nouvel objet, mais* la création “*de quelque chose de nouveau qui remplace l’ancien à travers l’acte d’usage*” finalement logé dans cet *entre eSPACE* de ®-PRÉSENTATION. Cet à *nouveau, sous un nouveau jour* se développe dans l’absence installée entre haut / lumière et bas / terre, chute / fragilité et stabilité / équilibre. En fait cette *obscure absence* (-! stimulée continuellement dans ce texte par le trait d’union, L’ÉCART entre le ® de *Registered* et le mot PRÉSENTATION !-) *a priori non intentionnelle* pointe un nouvel eSPACE conceptuel de la forme : un i-RÉEL. De contenant le design / dessein s’affirme comme contenu potentiel, couture¹⁵ ; Saul / Paul ne peut que rester aveugle... C’est dans cette méthode du discours prospective de l’écart que se loge l’esthétique potentielle d’un *design non intentionnel*.

2 / C V Li é [S]

L’emplacement de *l’entre eSPACE* est *in/discutable, tranchant*. Il s’affirme en étant en *Compagnie*¹⁶ du Noir, « le visage renversé pour de bon peinera en vain sur ta fable. Jusqu’à ce qu’enfin tu entendes comme quoi les mots touchent à leur fin. Avec chaque mot inane plus près du dernier. Et avec eux la fable. La fable d’un autre avec toi dans le noir. La fable de toi fabulant d’un autre avec toi dans le noir. Et comme quoi mieux vaut tout compte fait peine perdue et toi tel que toujours¹⁷ ». Le Noir ne s’i+M/POSE pas tout puissant ou passe-partout. Il relève d’un principe fondamental, en traçant cette couture qui ®-LIE nécessairement toute figure à l’origine du support qui la contient, mais aussi à sa matérialité, sa puissance. Étendu, glissant, nous attirant dans l’image, il devient ce personnage-*Autre*, cette déchirure — à l’instar d’un *Concetto Spaziale*¹⁸ de Lucio Fontana — entre le matériel tangible, sensible et l’i-Matériel¹⁹ (-! les informations potentielles contenues dans ce matériel tangible !-) qui nous parle ou plutôt nous chuchote dans l’ombre et que nous rencontrons, à chaque point de vue, comme immergé *en Terre*. Une *Terre* s’écartant du figurable pour nous laisser cheminer à notre guise dans l’image ; une *Terre* en dépôt qui i+M/PORTE la narration *in/nommable*, non intentionnelle et en *d-Signe* ses différentes entrées souterraines, accroches, toutes les potentialités de *l’ob-scène*.²⁰

¹⁵ Immédiatement nous ®-VIENT à l’esprit le travail entrepris par Carole Brandon lors de sa résidence à l’Espace Larith à Chambéry. Autour des tapisseries de La Princesse & son MAC, la question de la couture en fabrique la colonne dorsale narrative. ®-VOIR par exemple *Carole Brandon La Princesse & son MAC, Roman Vidéo 2016 06 30*, <https://youtu.be/n1dywIOGozg>

¹⁶ Samuel Beckett, *Compagnie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1980.

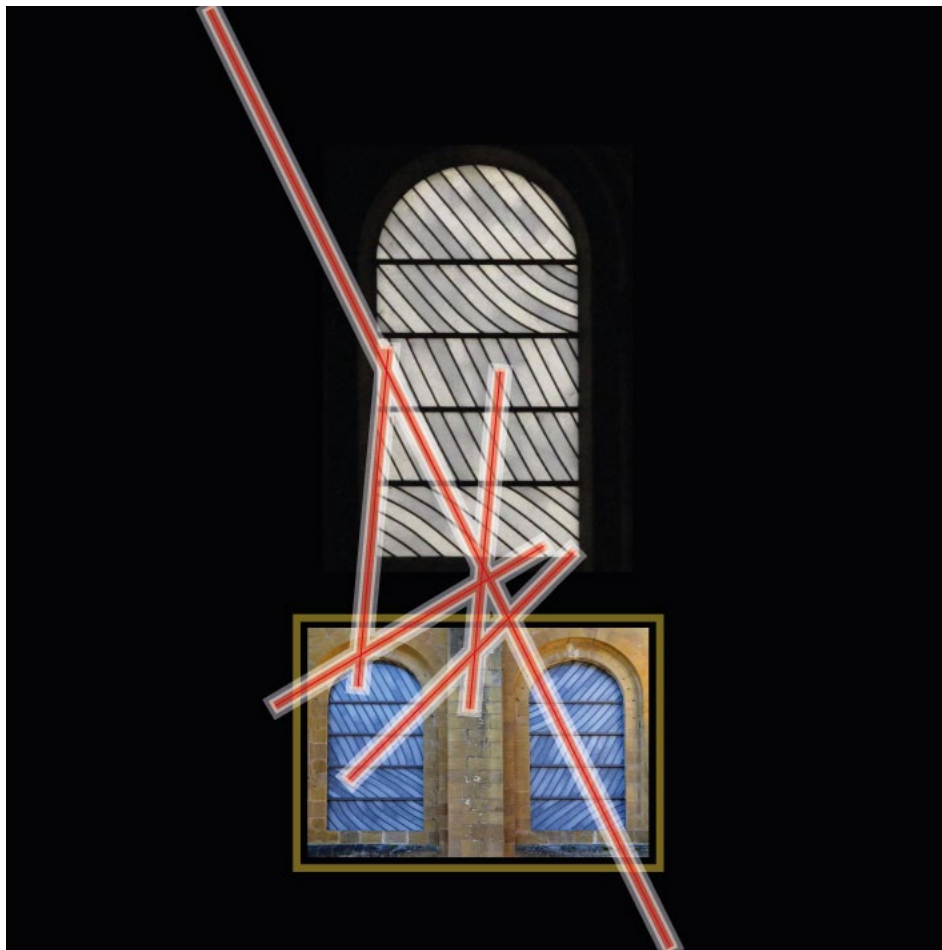
¹⁷ *Ad Ibidem* ¹⁷, pp.87-88.

¹⁸ Lucio Fontana, *Concetto spaziale, Attese (Concept spatial, attentes)*, 1958, peinture vinylique sur toile, incisions, 125 x 100,5 cm, Centre Georges Pompidou, Paris, <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cEeKA6>

¹⁹ Marc Veyrat, *La Société i Matériel, De l’information comme matériau artistique 1*, <https://www.editions-harmattan.fr/livre-la-societe-i-materiel-de-l-information-comme-materiau-artistique-1-marc-veyrat-9782343056654-46108.html>

²⁰ Yasmine Poullain, *L’ob-scène de la pensée et la parole poétique chez Nietzsche, Heidegger, Camus, Blanchot et Bataille*, 2013, <https://www.theses.fr/2013PA040103>

Le Noir dans le *cadre*, à l'instar du Carré Noir sur fond blanc de Malevitch ou des vitraux de Pierre Soulages spécialement créés pour l'Abbaye de Conques, font i-STORY.²¹ Il est ainsi singulier qu'il ne s'ouvre narrativement que par l'interaction, et l'avènement, l'intercorporéité *de l'entre eSPACE* et de l'in/corporalité de l'ENTRE [CORPS/MACHINE].²² Il fait récit, et bien qu'à portée de vue agit ailleurs pour d'autres raisons. Le Noir écrit *en Terre* la narration, dans / entre le[S] support[S]. Nous n'en sommes pas seulement témoins. Littéralement, *il nous en-Terre*. Car le Noir est information. Il nous ®-PRÉSENTE, telle l'action d'une lame, d'une pointe de lance, l'acharnement de la figure-même de Paul (-! aveuglé se tenant le visage, frappé dans / par le noir !-) à se détacher de toute figurabilité, en nous recouvrant de *Terre meuble / matière* picturale. En entrant donc en compagnie du Noir dans cette *abstraction i-Matériel*, nous interagissons alors avec ce dernier, passant, glissant dans l'art et la narration sur *l'in/corporel*.



Pierre Soulages, *quatre cents vitraux de l'abbatiale Sainte-Foy de Conques*, 1987 - 1994.

²¹ ®-VOIR la question du matériel et l'i-Matériel.

²² Carole Brandon, *L'ENTRE [CORPS/MACHINE], La Princesse & son MAC*, <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02111485> « Par le récit des aventures d'une Princesse et 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 visibles 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 lequel nous devons désormais apprendre à puiser ».

L'arkhè au Noir permet en ceci de ne pas mettre le lieu avant la pensée, ou l'expérience avant l'espace. Elle possède cette capacité dans la « bande dessinée », de manière substantielle, d'incorporer narrativement *l'entre eSPACE*, de le mettre *en place* comme composant de la mécanique narrative : La mixité de l'expérience entre ce qui est à lire et à expérimenter, dans son étendue propre. Sans début, ni fin, ni lignes entre les deux, mais bel et bien ce pointillé Duchampien²³, l'infra-mince, l'italique de William Faulkner²⁴, met en mouvement cette architecture semblant déjà pleine en agissant dans le vide. En effet, la difficulté à saisir l'arkhè (-! pourtant essentielle à la conception d'une narration immersive !-) se base sur le fait même de son origine et que si elle est en mesure de faire commencement (-! de le décider, le surligner !-). Ce dernier est alors produit dans sa propre répétition. Déplacé de sa mise en lumière, le commencement *in/fini* se ®-PLACE, fait moteur et roule sur *Autre* : le cheval ou Paul. Par ce paradoxe du moteur à explosion bicylindre ®-CONSTITUANT certainement la matière même de l'arkhè²⁵ qui se dégage, se propage déjà le Noir. Il place la logique d'extension dont nous héritons et qui rentre dans l'ordre par Jardinage et passage du *Locus*. Le Noir devient la terre du labour nécessaire à la narration.²⁶

La comparaison ou plutôt la figure qui s'extériorise entre le *personnage-Autre* et la question *architexturale* dans le Noir ne relève pas d'une subdivision, une accumulation des potentiels même du Noir. Elle relève d'une compréhension et d'une lecture sensible par quoi et comment se constitue le Noir : son ingestion. Il est d'une nature complexe, mixte — ®-MIXANT matière et design — qui ne peut pas être qualifiée par un *sample* terme. Le *personnage-Autre* est *pro-jeté* dans l'*architecture de la forme* qui ne ®-PRÉSENTE plus la figuration et l'accomplissement du *sujet pré-texte*, mais qui se transforme, ainsi que l'affirmait Eisenman, en *signe autoréférentiel*.

3 / Cheval à Vapeur

« Il est le phénomène de quelque chose qui n'apparaît pas clairement et distinctement. Il n'est pas un signe articulé, il n'est pas lisible comme tel. Il se donne, simplement : pur *phénomène indice* qui nous met en présence... » George Didi-Huberman, *Devant l'image*,²⁷ Les Éditions de Minuit, collection Critique, Paris, 1990, p.27.

Puisque la ®-PRÉSENTATION « Devant l'image » s'ouvre à partir de la figure figurante, Georges Didi-Huberman nous rappelle que « penser le tissu (le tissu de la représentation) *avec sa déchirure*, penser la fonction (la fonction symbolique) *avec son interruption* ou son dysfonctionnement constitutionnel »²⁸ nous oblige à ameubler la narration, laisser du terrain en jachère.

²³ Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier*, huile sur toile, 146 x 89 cm, 1912. Sans s'acharner sur la ®-PRÉSENTATION d'un mouvement (-! qui incite dans ce cas-là à voir l'individualité des parcelles de corps ®-PRÉSENTÉES dans une circulation linéaire et déterminée !-), Marcel Duchamp en ®-PRENANT des codes graphiques de la bande dessinée qu'il a certainement lue et vue (en Europe comme aux États-Unis) ®-SIGNIFIE, ®-DESSINE, ®-CONSTRUIT le lieu en JE(U) (-! l'escalier comme échelle narrative !-), à partir d'un corps (Nu). *Dans cette* descente, se compose le pointillé, véritable architecture de l'expérience de l'escalier.

²⁴ William Faulkner, *Le bruit et la fureur*, trad. par Maurice-Edgar Coindreau, Éditions Gallimard, collection Folio, Paris, 2020. Dans ce roman William Faulkner nous invite dans un parcours cartographique et sombre d'une famille du sud des États-Unis. Le livre est architecturé autour de la mise en place et en scène des personnages en situation. Les mots, formés en italique, se superposent aux actions en cours, actuellement en train de se dérouler. Ils offrent de nouveaux commencements dans un commencement déjà entamé ailleurs. Un système que l'on retrouve *en images* dans le *Rusty Brown* de Chris Ware, ou *Le Garage Hermétique* de Moebius, qui par la répétition à partir de perspectives différentes, relie les séries *en jeu* dans la structure de la narration.

²⁵ Céline Bonicco-Donato, « Déconstruction philosophique et déconstructivisme architectural », *Archives de Philosophie* 83, n° 2 (2020) : 125-44, <https://doi.org/10.3917/aphi.832.0125>. « Prêtant attention au vocabulaire de la philosophie, Derrida considère que le modèle architectural à l'œuvre en son sein de manière métaphorique (le fondement, le système, les couches du discours, les plans conceptuels, l'architectonique, etc.) est le corollaire d'une imprégnation de la discipline architecturale elle-même par des présupposés philosophiques dont témoigne sa racine : arkhè, signifiant le principe, le commencement et le commandement. La sémantique de la construction constitue le réservoir de la conceptualité propre à la philosophie parce que l'architecture est une expression matérielle et spatiale de ce système normé et finalisé ».

²⁶ ®-VOIR la question du « Cheval de trait », *Ibid*⁵

²⁷ George Didi-Huberman, *Devant l'image*,²⁷ Les Éditions de Minuit, collection Critique, Paris, 1990, p.27.

²⁸ *Ibid*²⁷, p.175.



Michelangelo Merisi, dit Le Caravage, *La Conversion de saint Paul*, 1600 - 1604
Première version, huile sur bois de cyprès, 237 × 189 cm, Collection Balbi-Odescalchi, Rome

Personnage-Autre et *architexture* sont l'un pour l'autre de nouveaux *attributs* sculptés par l'arkhè. On en remarque leurs existences, leurs liens, leurs répétitions, leurs différents coups de sabot par coups de scalpels, c'est-à-dire notre exploration du Noir dans *l'entre eSPACE*. Chaque action crée, située dans ce Noir un nouvel attribut. Cet attribut densifie la relation du *personnage-Autre* et de *l'architexture* en conservant en lui toutes les informations donnant *sens* à cette relation. En effet, faire l'expérience en surface du Noir nous permet de percevoir quelque chose de ce dernier, mais ce que nous en percevons est sans épaisseur. Cependant nous nous plaçons alors dans la densité substantielle de la relation au *personnage-Autre* et *l'architexture*. Ce placement non intentionnel, produit par notre attention sur le Noir construit une structure jardinée, mobile, en évolution, métaphore sans fin de l'implicite de cette relation dans laquelle le REGARD® se dérobe. En effet ce dernier est immergé dans le Noir ; il a été recouvert de terre. Il agit sans commandement ; le Noir s'étend plus que lui. Si le REGARD® peut laisser sa marque dans le Noir, ce dernier s'affecte, mais reste origine²⁹ et commande de l'expérience. Car, même si la surface est au Noir, ce que l'on en fait y ®-TOURNE

²⁹ Christine Buci-Glucksmann, *Tragique de l'ombre*, Éditions Galilée, 1990, Paris, p.208.

toujours. Alors, la spatialisation de la relation du *personnage-Autre* et de *l'architecture* est encodée *en arkhè* : ce design non intentionnel ouvre sur la destruction de tout *modèle de pensée* (-! qui mène à la ®-DISTRIBUTION autoritaire et la répétition-seule, le séquençage linéaire !-). C'est la muse³⁰ d'un nouveau « désir, d'un nouveau lieu, de nouveaux passages, de nouveaux couloirs, selon une nouvelle manière d'habiter, de penser³¹ ». C'est l'ouverture choisie pour les deux projets XR An Domhan³² et i-REAL³³.

Marc Veyrat / Gaëtan Le Coarer, 2022.



UX® - Expérience utilisateur An Domhan. La captation de l'expérience de l'utilisateur en réalité virtuelle (image à gauche) se superpose, juxtapose, avec une captation du point en réalité augmentée du deuxième utilisateur (image à droite) au travers du Noir. Montage réalisé suite à l'exposition du projet An Domhan dans le cadre du colloque « Mythe et Légende Celtique dans le monde anglophone » en Novembre 2021 à l'université de Toulon.

³⁰ Relevant *in fine* d'un caractère (*character*) métaphorique *essentiel*.

³¹ Jacques Derrida et Eva Meyer, « Labyrinthe et Archi/texture, Entretien avec Eva Meyer », in *Les arts de l'espace, écrits et interventions sur l'architecture*, trad. par Cosmin Popovici-Toma, vol. 85, Essais (Paris : Editions de la Différence, 2015), pp.45-46.

³² [An Domhan](#) est une expérience en Réalité Mixte conçue dans le cadre d'une méthode visuelle de recherche création développée au cours de la thèse de Gaëtan Le Coarer, « [Bande Dessinée et Réalité Mixte vers de nouveaux espaces de narration](#) ». Entre Réalité Virtuelle et Augmentée cette expérience est adaptée de la légende irlandaise "La Mort tragique des enfants de Tuireann". ladite légende narre la rivalité entre deux héros et divinités des Tuatha Dé Danann, qui se nomment Lugh et Brian. Entre vengeance et rédemption, le récit s'articule autour d'un meurtre et de ses conséquences. [An Domhan](#), qui signifie La Terre en Irlandais se présente tel un personnage tiers de la légende. La terre comme élément, témoin du meurtre et lieu de sépulture devient origine et finalité, interface de la tension des deux héros. Ce projet interdisciplinaire, entre Sciences de l'Art, Sciences de l'information et de la Communication, s'inscrit dans plusieurs axes et équipes du Laboratoire LLSETI entre autres "Texte, Images et Arts Numériques"

Ce travail de recherche est réalisé sous la direction de Ghislaine Chabert et Marc Veyrat. Celui-ci va permettre d'interroger ces "Réalités mixtes", autant en recherche création qu'au niveau des stratégies de narration, des usages et des méthodologies visuelles, à travers les potentialités et les spécificités de ce dispositif VR + AR lié à la ®-INTERPRÉTATION d'une légende irlandaise.

<https://videoformes.com/2022/01/06/turbulences-video-114/> <https://ifdigital.institutfrancais.com/fr/creation/domhan>

³³ Marc Veyrat, [i-REAL](#) est une œuvre d'art numérique et hypermédia XR qui mixe des environnements en VR déclenchées à l'aide de cartes i-RÉELISÉES avec / depuis le réseau social [Instagram](#) et entre/posées sur [Pinterest](#). i-REAL se ®-JOUÉ sans cesse à l'aide de Cartes. En posant celles-ci sur le [Plateau de JE\(U\)](#), le JOUE-® déclenche des connexions qui ouvrent — avec les cartes — les mondes en VR. Des indices disséminés sur les cartes, le plateau, les réseaux sociaux et dans les environnements VR peuvent déverrouiller une blockchain et une crypto-monnaie... i-REAL se ramifie constamment par dissémination sur plusieurs réseaux — sur plusieurs mondes — nous interrogeant sur la pertinence d'un maître du JE(U) : Une IA est également en cours de développement... Le site [i-REAL](#) est une PART-i de l'œuvre, au même titre que les autres éléments conducteurs. [MONDE ZERØ](#) / [MONDE 1](#) / [MONDE 2](#) / [MONDE 4](#) ; i-REAL bénéficie du soutien de CiTu – Paragraphe (-! Paris 8 !-), 89/92 R&D, Pixelpirate, Transcultures, Pépinières Européennes, Texte Image & Arts Numérique (-! LLSETI / USMB !-), World XR Forum – Crans-Montana, XR Kitchen. <https://ifdigital.institutfrancais.com/fr/creation/i-real>