



**HAL**  
open science

## **i-REAL contre CREEPER et Zombie boy Marc Veyrat**

Marc Veyrat

► **To cite this version:**

Marc Veyrat. i-REAL contre CREEPER et Zombie boy Marc Veyrat. Presses de l'Université Savoie Mont Blanc. TEXTE & IMAGE 5 Les Fabriques des histoires, , 2019, 2377410049. hal-04462591

**HAL Id: hal-04462591**

**<https://hal.science/hal-04462591>**

Submitted on 16 Feb 2024

**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.

i-REAL contre CREEPER et Zombie boy  
Marc Veyrat



i-D-S\_01 : Société i Matériel, *i-REAL*, *i-STORY-04\_INSTAGRAM\_18-04-02\_numéro-00119*  
©#MAKE Éditions Cahiers Intempetifs, Saint-Étienne, 2018, <http://www.cahiers-intempetifs.com/arts-numeriques.html>

In/Trop !+Diction : résumé des épisodes précédents

i-REAL<sup>1</sup> est une œuvre hypermédia qui mixe les apports d'un parcours VR, d'un plateau de JE(U) et d'une intelligence artificielle. Le jeu de plateau est le point névralgique du système. Il est composé d'une trentaine de cartes i-REAL élaborées préalablement sur le réseau social Instagram<sup>2</sup> utilisant le maximum de #hashtags disponibles pour installer des connexions entre les mots / images.<sup>3</sup> À l'aide de trois cartes disponibles tirées au hasard — mais renouvelables — connectées avec le plateau de JE(U) par un système de tracking vidéo (AR) et de deux dés, le / la joue® ouvre des clefs et déclenche des séquences correspondantes en VR. Pour faire tourner le plateau de JE(U) — composé en fait en trois PART-i pouvant tourner autour d'un même axe — afin de pouvoir connecter les cartes et dévoiler les emplacements où les clefs vont ouvrir les séquences en VR, le / la joue® doit lancer les dés et peut-être gagner ainsi le droit de s'adresser à l'intelligence artificielle.

Dans la première PART-i du JE(U), il dispose donc de deux dés. Le premier dé, tout à fait classique, @-PRODUIT les chiffres de 1 à 6, tandis que le second possède toutes les lettres et un i-D/signe remplaçant le tiret de i-REAL : i / \* / R / E / A / L. Les deux dés doivent être lancé 3 fois, afin d'enclencher les rotations des trois plateaux de la carte. R et L signifiant *Right* et *Left*, le premier et le second dé sont de fait *interconnectés* pour faire bouger ensemble les plateaux. Par exemple le premier plateau de 3 x L : 3 à gauche, le second 4 x R : 4 à droite et enfin le troisième de 6 x i : le troisième plateau ne bouge pas mais le i signifiant ici

<sup>1</sup> En collaboration avec la société XRspérience <https://youtu.be/hc66tjCGC9Q> : l'ensemble du dispositif est susceptible d'être exposé dans un dôme dédié, mobile, car facilement démontable et transportable dans d'autres lieux.

<sup>2</sup> <https://www.instagram.com/marcveyrat/>

<sup>3</sup> Toutes les cartes i-REAL déjà disponibles sur [https://www.pinterest.fr/marcveyrat1/i-real-instagram-i\\_story/](https://www.pinterest.fr/marcveyrat1/i-real-instagram-i_story/)

qu'une carte peut être changée, le / la joue® peut soit conserver les cartes qu'il possède soit échanger une carte, soit décider de même changer toutes ses cartes puisqu'il a obtenu le chiffre 6 sur le premier dé.

Si par bonheur, avec le second dé il a obtenu la lettre A, il peut enclencher l'IA. Celle-ci est susceptible de décrypter les cartes et les connexions entre les mots / images. Si l'IA peut répondre, le / la joue® reste bloqué.e et ne peut faire avancer la personne *spectre / acteur.trice* dans le labyrinthe en VR : le but ultime étant d'y délivrer une des trois princesses prisonnières... Comme le souligne Laurence Devillers — Chercheuse au LIMSI / CNRS, Professeure d'informatique à l'Université Paris – Sorbonne et spécialiste des interactions hommes / machines — sur France Culture,<sup>4</sup> “les avancées majeures en terme de développement d'intelligences artificielles doivent désormais implémenter l'intelligence entre les mots, ce qui n'est pas dit par leur stricte signification encyclopédique”... Cette installation hypermédia (même en étant conçue et en restant avant tout une œuvre artistique) a pour but scientifique de permettre de découvrir si une machine est capable de penser les connexions entre les mots, finalement le JE(U) conceptuel de la langue — et en particulier toute la richesse du français — qui permet à ce JE sujet de Nous<sup>5</sup> tous, en nous exprimant, de *faire référence* en somme sans la citer explicitement.

Chacun connaît cet épisode célèbre de la vie d'Œdipe : arrivant près de la ville de Thèbes, il rencontre le Sphinx qui lui pose une énigme... Le test est dangereux car non seulement il risque sa vie, mais toute son humanité, *son appartenance au Nous*. Ce JE(U) / œuvre hypermédia est donc également, en quelque sorte, un test laboratoire... Que reste-il de ce Nous en JE(U) en par rapport à l'Intelligence Artificielle ?+( Et, en revanche, que peut *vraiment* comprendre l'IA de ce *Nous tous interconnecté par le langage* ?+) Et peut-elle s'émanciper — à terme, comme Nous — du JE(U) ?+) Avec i-REAL, chaque joue® inverse le dispositif du Sphinx — qui possède le buste d'une femme sur un corps de lion — pour ®-METTRE en JE(U) ce qu'il lui reste de sa nature humaine et animale, face aux machines qui passent et voyagent devant Nous. La métaphore peut est intéressante : à la fin de la saison 1 de *Westworld*,<sup>6</sup> les androïdes, appelés *hôtes* dans le parc de JE(U) futuriste, émergent de la forêt telle une horde de sauvages habillés de peaux de bêtes et de masques. Ils annoncent de façon prémonitoire leur soulèvement...

La question de *La Fabrique des Histoires*, telle qu'elle a été proposée à chacun des intervenants de ce colloque, serait susceptible de ®-ENVOYER ce chacun d'entre Nous *paître à la marge* des scénarios qui lui suggèrent de ®-PENSER ses relations à une *prétendue conscience naturelle*... Comment celle-ci se manifeste en acte ?+) Prend forme dans nos choix, dans notre corps ?+) En somme indique-t-elle le résultat d'une cartographie et sous-entend-t-elle — si il y a *lieu* — un dispositif de perspective mentale qui distinguerait ce Nous humain / animal de la machine à travers un écart manifeste ?+) Ou plutôt comment pourrait-elle faire pour que JE puisse *en prendre conscience* ?+) À cet égard, le titre du dernier épisode de cette première saison de *Westworld : The Bicameral Mind* (-! *L'Esprit Bicaméral* !-) n'est pas anodin. Est-ce que ce Nous est capable de se diriger *in/consciemment* sur un territoire ; c'est-à-dire à travers une ®-LECTURE de cette *Histoire* qui nécessiterait d'abord de notre part une prise de conscience de la mise en ordre, non pas seulement autour d'un concept de ce territoire, mais ®-ACTIVE à cette errance consciente, dans cette *construction mentale* ?+) Julian Jaynes (-! psychologue à l'origine de cette théorie controversée !-) évoque cette i+M/POSSIBILITÉ à travers *L'Iliade* : l'homme *n'avait pas conscience de sa conscience du monde*.<sup>7</sup>



i+D-S\_02 : Sociéti i Matériel, T i-REAL-21 château CREEPER, MINECRAFT, 2018

<sup>4</sup> <https://www.franceculture.fr/personne-laurence-devillers>

<sup>5</sup> Ce *Nous d'un Nous tous* contient notre *JE sujet qui parle* en s'écartant de son *Moi*, *forcément en le régulant*, comme la PART-i intrinsèque d'un corps social qui, en s'exprimant, tente de lui échapper.

<sup>6</sup> Série télévisée américaine diffusée sur HBO depuis 2016, créée par Jonathan Nolan (-! frère de Christopher Nolan !-) & Lisa Joy. ®#MAKE du film *Mondwest*, Michael Chrichton, 1973.

<sup>7</sup> Julian Jaynes, *La naissance de la conscience dans l'effondrement de l'esprit*, PUF, Paris, 1994, p. 87.

Afin de pouvoir *prendre conscience de sa conscience du monde*, JE doit peut-être alors se faire aider par des créatures fantastiques, des DOUBLE U-@ plus ou moins anthropomorphes *qui lui parlent de l'intérieur du JE(U), entre JE et MOI ?+*) Et c'est effectivement ce qui se passe dans le dernier épisode avec cette première saison de *Westworld*. Puisque les hôtes (-! Du moins ceux de la première génération !-) sont censés entendre leur propre programme comme une voix intérieure pour acquérir un niveau de conscience supérieure. Dolorès est l'un.e d'eux. Pour objectiver cette question, comprendre qui il / elle est, il lui faut, comme pour les autres, @-TROUVER le centre du labyrinthe et découvrir *où se cache Wyatt !+*) Métaphore de cette prise de conscience / prise de contrôle de la relation JE-MOI / libération (-! véritable i+D/signe<sup>8</sup> !-) ce centre hypothétique @-PRÉSENTE littéralement *un homme qui se prend la tête !-*) *Où est Wyatt* puisqu'il n'est que la DOUBLE U-@ masculine d'elle-même, Dolorès, responsable sur l'ordre de Arnold du massacre des premiers hôtes ?+)... *Où est Wyatt* demande l'homme en noir / lui-même DOUBLE U-@ de William, autrefois incrédule visiteur du parc et amoureux transi de Dolorès, mais devenu progressivement son tortionnaire et actionnaire majoritaire de la société possédant désormais... ce même parc...

Lorsque Dolorès se rencontre en *Wyatt* et donc prend conscience de cet autre hôte en elle et par là même de la conscience de l'absurdité de cet Autre hôte en elle, elle peut enfin se libérer de ce qui concernait le niveau basique de son programme, la forme vitale de ritournelle qui constituait sa boucle temporelle en lui permettant de @JOUER encore et encore SON rôle à l'identique, SON *sisyphes heureux*. Or ce monde, SON monde appartient dorénavant à *Ce[LUi] qui arrive, Wyatt, UN sisyphes heuristique...* En quelque sorte un "bug",<sup>9</sup> *Ce[LUi]* qui va exiger d'elle une @-PRISE de conscience. Albert Camus Nous invite à comprendre l'i+D d'un *nécessaire consentement à l'absurde de notre vie*, cette rencontre avec le *bug indice / pensable* qui exigerait de tout notre Nous, afin de pouvoir vivre sans désespoir, de sans cesse en @-PRENDRE conscience. voire de @-METTRE continuellement en cause cette i+D comme nécessaire, pour lui permettre d'exister en MOI, en tant que *refuge étalon*, en dehors de ce *Nous tous* social... Albert Camus écrit déjà en 1942 dans *Le Mythe de Sisyphe* :

"Il arrive que les décors s'écroulent. Lever, tramway, quatre heures de bureau ou d'usine, repas, tramway, quatre heures de travail, repas, sommeil et lundi mardi mercredi jeudi vendredi et samedi sur le même rythme, cette route se suit aisément la plupart du temps. Un jour seulement, le *pourquoi* s'éveille et tout commence dans cette lassitude teintée d'étonnement. *Commence*, ceci est important. La lassitude est à la fin des actes d'une vie machinale, mais elle inaugure en même temps le mouvement de la conscience". Albert Camus, *Le Mythe de Sisyphe*, in *Œuvres complètes*, tome 1, Collection Bibliothèque de la Pléiade, nrf, 2006, Éditions Gallimard, Paris, p.227. Tous les termes en italiques sont entre guillemets dans le texte d'origine.

Et ce test d'empathie dans *Westworld* se révèle à Dolorès sous la forme d'une célèbre fresque de Michel Ange : *La Création d'Adam*. Encore une question d'Art, d'artiste et de spectateur.trice. Ainsi, dans le *Désert de Retz*, inutile de tourner éternellement autour de *la Colonne détruite*, fabrique imaginée en ruine, puisque métaphore de cette i+M/POSSIBLE conscience i-MÉDIA de ce monde qui nous entoure, point focal obstruant l'horizon de la conscience. "C'est ce phénomène d'horizon que Giordano Bruno analyse en évoquant, dans un célèbre passage du *De immenso et innumerabilibus* (1591), un souvenir d'enfance : *Je croyais, écrit-il, qu'il n'y avait plus rien au-delà du Vésuve, car il m'était impossible d'apercevoir quelque chose par-delà*. L'horizon semble enclore dans son confinement circulaire le monde perçu", écrit Jean Seidengart<sup>10</sup> qui ajoute : "pourtant, nos déplacements nous font franchir cette limite, qui n'a donc pas d'existence absolue. Il n'y a pas d'horizon en soi, mais toujours *pour un observateur* : c'est d'une certaine façon le corrélat de la limitation des sens".

Avec Michel Ange, ce franchissement de la limite se cristallise au travers de cette crispation de l'avant-bras — apparemment langoureux et provoqué par Adam — toutefois en nous laissant constamment soupçonner une forme de dépliement @-TENU en tension, attirant notre regard vers les extrémités, un i+M/POSSIBLE toucher du doigt. En communication visuelle, si "tout doit communiquer sans résistance, sans relégation, dans un hyper-espace fluide et acosmique"<sup>11</sup>... écrit Gilles Lipovetsky dans *L'ère*

<sup>8</sup> "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". Marc Veyrat, *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](http://www.100notions.com), Paris, 2015, p.136-138.

<sup>9</sup> "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*, 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](http://www.100notions.com), Paris, 2015, p.48-50.

<sup>10</sup> <https://www.universalis.fr/encyclopedie/giordano-bruno/2-l-infiniment-de-l-univers/>

<sup>11</sup> Gilles Lipovetsky, *L'ère du vide*, Éditions Gallimard, Collection Folio / Essais, 1983, p.33.

du vide, Michel Ange entraîne notre regard vers un *surgissement du bug*, un danger inévitable mais *in/visible*, c'est-à dire posté au seuil du visible de cette main prolongeant cet avant bras qui n'est pas au bout de son dépliement. Encore dans un potentiel à venir. Un @-SURGISSEMENT de la conscience par la main de l'Autre MOI.

Evidemment pour William, ce @-SURGISSEMENT à travers Dolorès d'une conscience de l'Autre en MOI,<sup>12</sup> finalement cet Autre JE (-! le monstrueux homme en noir que l'on pourrait qualifier de *non humain* qui parle pour MOI !-) par l'appréhension d'un androïde de son propre dédoublement conscient est particulièrement perturbateur. Car s'agit ici une double schizophrénie miroir de deux observateurs d'un MOI postés à l'extérieur de JE primitifs<sup>13</sup> plongés à l'intérieur du JE(U).

Dans cette question de *La Fabrique des Histoires*, il est donc essentiel de concevoir l'ensemble du Désert comme métaphore du labyrinthe et expérience de la conscience. Sans observation préalable se laisser aller au JE(U), *passer par ici et à nouveau passer par là* afin de Se @-VOIR voir sans soupçonner avoir la maîtrise d'un ÇA-VOIR de l'Autre, sous peine de rester enfermé dans *le jardin*. Tourner le dos à la La Colonne détruite. Glisser, déraper de l'UN (-! JE unique !-) à l'AUTRE (-! JE en MOI !-) afin de définir chacun *notre chemin* dans le JE(U)... Pour i-DOUTER et donc *imaginer le lancement d'un nouveau scénario*...<sup>14</sup>



i+D-S\_03 : Société i Matériel, *Labyrinthe Westworld*, 2018

## 2/ i-REAL &-(-) contre ?-(-) CREEPER

Un autre élément fondamental dans cette quête du JE est le rapport viscéral à la carte. Dans *Westworld*, celle en relief occupe évidemment une position clé à l'intérieur des salles de contrôle. Tout autour du plateau de JE(U) les techniciens et ingénieurs qui veillent au bon fonctionnement de l'ensemble, @-GARDANT les androïdes dans leurs boucles narratives, deviennent des démiurges, finalement non seulement pour ces *hôtes* mais également pour *les visiteurs qui deviennent eux-mêmes* une PART-i du programme. Finalement la distinction entre *hôtes* et *visiteurs* n'est pas si i+M/PORTANTE que cela. L'i+D résidant dans le fait de se construire en réseau avec l'Autre — à travers une @-SEMBLANCE — en éprouvant le parc de JE(U). Cet Autre se manifeste, à travers JE déjà en MOI de deux façons complémentaires : dans un corps i-MORAL et @-MORAL.

Il faut entendre avec i-MORAL l'i+D que notre JE — singulier — éprouve et consomme l'information à travers son corps de manière unique. Il perturbe, bouscule ou interroge ainsi sans cesse la morale d'un Nous vu apparemment comme un *ensemble indice / sociable cohérent et uniforme*. L'@-MORAL, avec la lettre arobase utilisée en dehors de sa stricte signification dans l'aire anglo-saxonne, hispanique et lusophone @-PREND ici le tracé spiralé d'un i+D/signe se réfèrent au monde animal. L'@-MORAL, comme le souligne Dylan Trigg, est "antérieur à l'identité personnelle",<sup>15</sup> il nécessite donc *de perdre notre volonté de s'accrocher indéfiniment à une quelconque morale préexistante* volant en éclat devant cette singularité du JE comme *de SE perdre dans un hors humain*.

---

<sup>12</sup> Car in fine *Wyatt* se poste à mi-chemin des consciences respectives de Dolores, *portant le pantalon* et William affirmant son rôle d'homme, *de vrai cowboy* à travers une hyper masculinité, trop binaire pour être vraie afin d'oublier son côté féminin disparu... Avec toute la naïveté et les errements de sa jeunesse.

<sup>13</sup> Un JE pensait encore radicalement s'exprimer pour MOI.

<sup>14</sup> En faisant référence ici à l'analyse d'Ava dans *Ex Machina*, un double protocole miroir... @-VOIR i-REAL *La Politique du Visage / Enfermé.e avec un coyote* / Rennes 2018.

<sup>15</sup> Dylan Trigg, *The Thing*, Éditions MF, Collection Invention, Paris, 2017, p.14. Dylan Trigg écrit encore p.15 : "*l'horreur du corps signale la trahison d'une phénoménologie anthropocentrique et c'est exactement pour cette raison qu'elle signifie également son renouveau*".

L'@-MORAL et l'i-MORAL permettent alors à chacun d'entre Nous de @-METTRE au / en JE(U) un JE étouffé, essoufflé par la morale. Un JE de plus en plus *pré-occupant*, suppurant d'informations et d'ordre, parce que définitivement condamné à finir exposé à ce Nous fantasmé, parce que *pré-occupé* à réguler son écart à MOI dans l'i+D d'être un gardien du Nous social. Donc dans une dichotomie perpétuelle : toujours ce même combat i-MORAL schizophrénique contre ce @-ÉTABLISSEMENT de l'ordre > < morale (-! d'ailleurs curieusement, ou plutôt *furieusement* exprimé, déjà par le général Mac-Mahon dans son discours du 28 avril 1873 après avoir réprimé dans le sang la Commune de Paris ?-) Ainsi, pour SUR/VIVRE, il semble urgent, nécessaire de *se perdre sans Nous* (-! voire se perdre peut-être *contre Nous* !-) par un JE en JE(U) ou encore mieux, *perdre malgré la carte*, continuellement garante de cette possible @-MISE en ordre.

Outre Zombie Boy, il existe dans MINECRAFT plusieurs autres personnage particulièrement *craquants* côté @-MORAL. Car si "les zombies sont les créatures hostiles les plus courantes (-! et aussi les plus courantes de toutes les créatures !-) qui apparaissent dans les endroits sombres ou mal éclairés... Les *Creepers* sont des créatures humanoïdes ayant la peau verte parsemée de points gris, avec quatre jambes et aucun bras. Cela est dû au fait qu'ils soient basés sur un modèle de cochon raté par *Notch*".<sup>16</sup> i-REAL anticiperait peut-être notre rencontre avec ce *cochon raté* et serait donc le présupposé essentiel à tout projet non seulement vers / avec l'Autre mais avec ce MOI détaché, éparpillé sur / à travers les cartes d'un JE iN/CONSCIENT.

"Markus Alexej Persson est plus communément connu sous le nom de *Notch*, créateur de MINECRAFT. C'est aussi l'un des fondateurs de *Mojang AB*".<sup>17</sup> En vendant ses actifs à Microsoft en 2014, il déclare à cette occasion qu'il refuse d'être *un modèle*. D'une certaine façon *une forme d'ordre*, une présence agissante qui parle pour l'Autre ou pour chacun d'entre Nous. In fine JE ne se @-CONNAÎT plus )-? O-H et MOI qui suit JE ?-( et surtout en ce qu'est devenu *Notch*... Qui porte toujours un chapeau noir emblématique et s'apparente alors un personnage légendaire. *Notch* @-PRÉSENTE finalement l'allégorie d'une IA avec tout ce que JE considère *au jour du i* (-! dans une société où *tout est devenu bon dans l'information* !-) comme un des dangers potentiels majeurs ; une icône assujettie à la réussite d'un programme qui a échappée à son créateur et reste désormais terrée, enfouie dans les méandres du JE(U).

L'absurde, écrit Albert Camus, c'est "le refus continu [...] et l'insatisfaction consciente".<sup>18</sup> C'est elle qui pousse Markus Persson en JE iN/CONSCIENT à vendre son JE(U) : *Creeper* la DOUBLE U-@ doit rester un cochon raté pour nous @-PLONGER sans cesse dans cette nécessaire *forme d'insatisfaction consciente*. Et c'est aussi pour cette raison que l'esthétique MINECRAFT convient parfaitement à ce premier test JE(U) i-REAL > < IA. En utilisant des blocs (-! une allégorie du rapport distancié entre i-RÉEL > < PIXEL !-) afin d'exprimer un rapport mesuré à la 3D, en restant dans ce que nomme Carole Brandon, un ENTRE [CORPS/MACHINE],<sup>19</sup> les modules i-REAL — littéralement ici ces *fictiones flottantes*<sup>20</sup> — ralentissent notre capacité à i-CROIRE, à *croire au* JE(U). Car dans i-REAL, il n'y a pas de temps. Il est *suspendu* à la manière élastique dont chacun @-JOUÉ l'eSPACE, s'empare du programme. Carole Brandon écrit en résumé de sa thèse : "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".<sup>21</sup>

<sup>16</sup> <https://minecraft-fr.gamepedia.com/Creeper>

<sup>17</sup> [https://minecraft-fr.gamepedia.com/Markus\\_Persson](https://minecraft-fr.gamepedia.com/Markus_Persson) Markus Persson a quitté Mojang le 5 novembre 2014 avec les autres fondateurs. Il écrit "Dès que cet accord sera finalisé, je quitterai Mojang et recommencerai à faire *Ludum Dares* et de petites expériences web. Si jamais je fais accidentellement quelque chose qui semble gagner du terrain, je vais probablement l'abandonner immédiatement".

<sup>18</sup> Commenté par André Comte-Sponville, *L'absurde, de la révolte à la sagesse*, in *Philosophie Magazine, Hors-Série n°17, Albert Camus, La pensée révoltée*, avril – mai 2013, p.15.

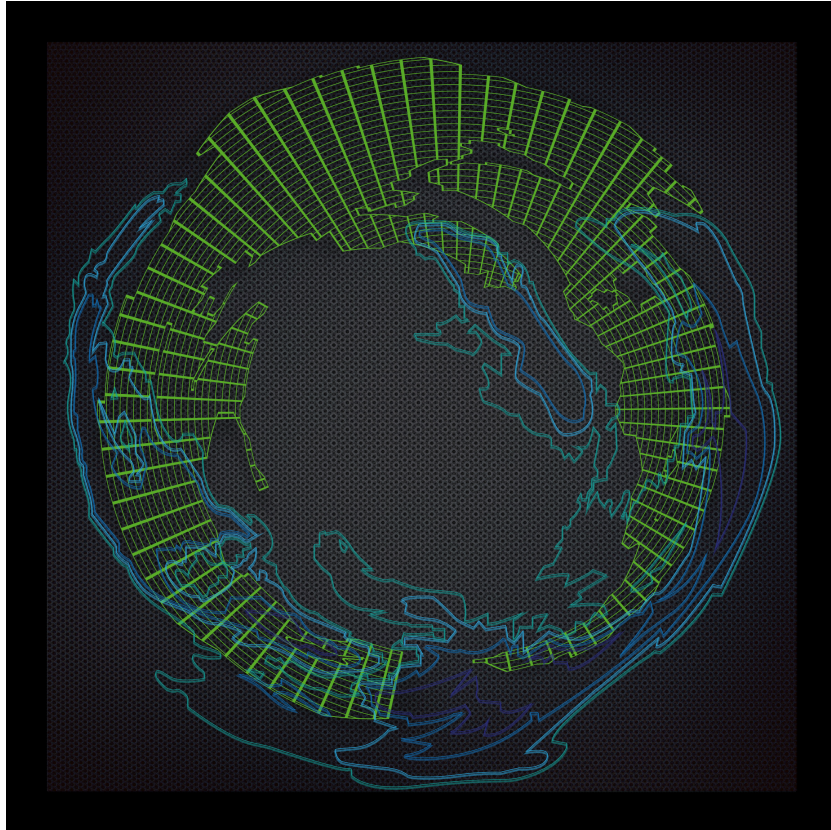
<sup>19</sup> Carole Brandon, *L'ENTRE [CORPS/MACHINE], La Princesse & son MAC*, thèse en Art et Sciences de l'Art, soutenue en 2016 sous la direction de Françoise Parfait, Laboratoire ACTE, Université Paris 1 Panthéon – Sorbonne : "C'est grâce à un conte, celui d'une Princesse et son Mac, *écrit avec 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/2016/05/19/la-princesse-et-son-mac-une-performance-artistique-realisee-par-une-chercheuse-du-llseti/>

<sup>20</sup> *Ad Ibidem* <sup>19</sup>.

<sup>21</sup> *Ibid* <sup>19</sup>.

D'ailleurs, dans la série Westworld, comment i-CROIRE ?+) Afin que les *visiteurs* puissent *raisonnablement* @-ENTRER dans le JE(U) les androïdes leur i+M/POSENT une distance. Ils sont les seuls (-! apparemment jusqu'à la fin de la saison 1 !) à pouvoir mourir. Cette clef phénoménologique, par cette i+M/COMPLÉTUDE — cette complétude seulement apportée par l'information éprouvée de cette distance — ouvre la porte aux *visiteurs*. Elle leur permet de plonger sans crainte dans le JE(U). JE — *visiteur transcédé* — ne voit l'Autre — *hôte esclave* — qu'avec iN/DIFFÉRENCE, un écart qui @-ENVOIT l'Autre toujours en dehors de MOI, vers un ailleurs que JE ne veut pas @-CONNAÎTRE, voir ou savoir... En mourant, il demeure derrière la frontière, puisque — entre Nous — mourir dans un JE(U) n'est *humainement pas acceptable* ?+( *L'hôte* n'a pas le choix. Il doit endosser le rôle du LOOSE-®, de l'ÉTRANGE-®, celui qui l'empêche finalement d'être une menace pour un Nous sociabilisé et politiquement correct... Seulement en dehors du JE(U). Ainsi cette menace sourde d'un grand @-EMPLACEMENT (-! Un hypothétique remplacement par un @≠MAKE<sup>22</sup> humanoïde !) ne DOIT jAMAIS pouvoir être *en-visagée*. *L'hôte* DOIT TOUJOURS rester à sa place, sa *place de cochon raté*.



i+D-S\_04 : Société i Matériel, *Cartographie i-REAL*, premier cercle, 2018

### 3/ i-REAL e-N i-MIGRANT

A l'instar de la topologie cartographique d'un Westworld tournoyant autour d'un axe allégorique, la carte i-REAL s'enroule autour d'une anamorphose de la Méditerranée, lieu bien connu de toutes les pertisions, y compris contemporaines. Composée de trois plateaux circulaires (-! Merci *Pirates des Caraïbes* !-) emboîtés les uns dans les autres. C'est l'élément central qui va permettre le double JE(U) i-REAL. Un JE(U) *virale* finalement, qui fait basculer notre Nous entre *Ce[LUi] que nous ne voyons* (-! *Autre* de ce *cow-boy solitaire* à la LUCK-i L-O+O-K, immergé dans un casque VR qui ne voit pas plus où il avance que cet *Autre* — *hôte* —

<sup>22</sup> "Reproduction, création, 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 Azémar, Éditions de l'Immatériel, livre hybride adossé à la plateforme [www.100notions.com](http://www.100notions.com), Paris, 2015, p.164-166.

extérieur qui le fait avancer !-) et l'immersion de *Ce[LUi] qui nous* @-GARDE (! Autre de ce géomètre maître nageur BUG-i BOY qui trace et compose l'avancée, tente de comprendre tout en voyant bien ce que l'Autre — invité — voit sans jamais vraiment pouvoir l'expérimenter !-) Avec cette *esthétique de la frustration* nous @-PRODUISONS en i-REAL un processus de *validité phénoménologique transcendante*. Edmund Husserl — cité, utilisé par Dylan Trigg encore — le définit ainsi : "lorsque l'autre meurt (! *Ce[LUi] que nous ne voyons : le géomètre* !-), une certaine unité (! *Ce[LUi] qui nous* @-GARDE *tel un cow-boy solitaire* !-) ne se maintient que dans la mesure où l'unité par re-souvenir traverse *ma vie — je vis encore* et par le pouvoir de cette répétition, je peux en effet maintenir la présence du nous".<sup>23</sup> Cow-boy aveuglé par le casque VR, JE @-GARDE *Ce[LUi] que nous ne voyons* : le géomètre... Bientôt se délectant de l'affrontement avec une IA.

MINECRAFT : le premier plaisir consistant à construire des labyrinthes, l'en JE(U) est d'en perdre le fil, risquer la démesure ou la chute. Et puis il y a tous les bruits de pas de ces choses anticipées aléatoirement qui, à l'instar des *bugs* — voire la *nation fantôme* dans *Westworld* — viennent perturber ces mondes patiemment construits pour durer. Mais qui préfigurent aussi leurs propres ruines à travers notre JE(U) : nos errances, nos interrelations (! plus ou moins !) volontaires... au programme. Cette construction test MINECRAFT était donc l'occasion rêvée — dans une certaine mesure — de comprendre comment avancer, revenir en arrière, monter, descendre, sans cesse changer de *points de vue*, sous le regard (! plus ou moins !) BIENveillant de ces BUG-i BOYS.

Cette œuvre hypermédia i-REAL, à travers l'ensemble du dispositif — IA + JE(U) de plateau / cartes INSTAGRAM > < séquences VR — nous obligerait ainsi à @-DISSOCIER ce *JE qui pense à MOI*, avançant i-MOBILE devant *le plateau + IA*, en le confrontant sans cesse à ce *devenir MOI d'un Autre ailleurs* dans la VR : *JE prisonnier* d'une avancée mais aveugle d'un MOI souterrain, *sous contrôle*. Double entité miroir d'un JE-MOI imbriqué sur un *entre / deux* terrains — perpétuellement en @-CONNEXION — en équilibre instable dans un *entre / deux* [CORPS/MACHINE], pour @-PRENDRE la formule de Carole Brandon.

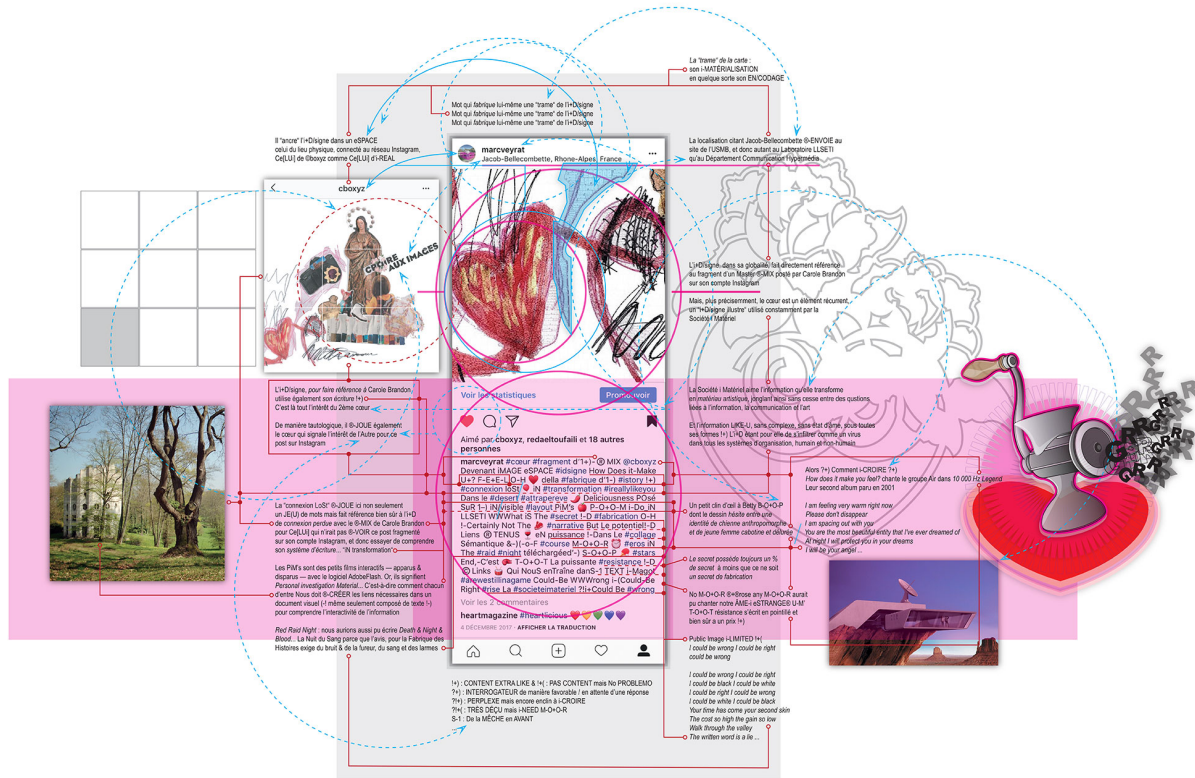
Et puis il y a LA carte et LES cartes. Cette provocation de la @-CONNEXION à l'Histoire se fabrique également *contre* l'IA à travers LES cartes et avec LES cartes *contre* LE plateau de JE(U)... À ce propos nous pourrions @-LEVER ici des similitudes anthropologiques entre la manière d'éprouver, de @-LIRE *La Colonne Détruite* comme d'aborder physiquement, rencontrer ce lieu abstrait de *LA carte* ?+) Car, dans le Désert de Retz, cette fausse ruine en forme de colonne tronquée nous suggère immédiatement, par sa présence, sa taille et son i+M/COMPLÉTUDE, un au-delà du paysage @-PRÉSENTÉ.



i+D-S\_05 : Société i Matériel, Carte i-REAL, i-STORY-04\_INSTAGRAM\_18-04-02\_numéro-00097  
 @#MAKE tableau Pinterest [https://www.pinterest.fr/marcveyrat1/i-real-instagram-i\\_story/](https://www.pinterest.fr/marcveyrat1/i-real-instagram-i_story/) 2018

<sup>23</sup> Ibid 15 p.35.





i+D-S\_06 : Société i Matériel, Cartographie de LA Carte i-REAL, 2018  
 Peter Meetgrinder | i-REAL & la Carte Les Fabriques des Histoires <https://youtu.be/KXTTfkku3DY>

C'est ce qui manque à la Colonne qui articule ce désir de @-CONNEXION avec un ailleurs. Toutes ces informations suggérées mais *in/visibles*, postées au seuil d'un réseau sémantique de références, intriguent. Peut-être même inquiètent. La Colonne ne supporte rien. Mais @-ENVOIE à un imaginaire et par sa monumentalité, à l'i+M/PORTANCE du socle et du sol, à l'instar de la Colonne sans fin<sup>24</sup> de Constantin Brancusi. @-CRÉE un axis mundi. @-ACTIVE, en empruntant cette formulation à Umberto Eco, des stimuli de substitution. Mais qui ne sont pas ici — comme il le propose — des substitués de stimuli naturels.<sup>25</sup> Toujours avec cet i-REAL en @-CONSTITUTION permanente, JE substitue aux manques (! aux eSPACES<sup>26</sup> blancs !) de la Colonne ou de LA Carte, des i+D/signes ou des mots. Or, si cette substitution pourrait s'apparenter à un programme (? puisque programmation il y a dans le fait de laisser une sorte de ligne de code manquante !) l'intention reste bien ici comme le souligne Roberto Barbanti avec De l'ultramédialité dans l'art, de réfléchir sur une "confrontation nécessaire et ultime entre une pensée qui calcule et une pensée qui médite".<sup>27</sup> L'ultra-instrument proposé avec i-REAL s'inscrit "dans un caractère événementiel, et non pas concret et objectal".<sup>28</sup> Intentionnellement en cours d'écriture, il ouvre sur une interactivité de l'information paradoxale, sans produire de sens prédéfini. Brouillant les pistes, il est i-MIGRANT. Sans trajectoire prédestinée.

<sup>24</sup> Constantin Brancusi, *Colonne sans fin*, 1937, sculpture, 17 modules superposés en fonte métallisée de cuivre jaune, hauteur totale : 29,33 m, Parc Coloaia Infinitului, Târgu Jiu (Roumanie).

<sup>25</sup> "Dans Kant et l'ornithorynque, Umberto Eco énonce cette règle simple qui permet de distinguer le stimulus de substitution d'un stimulus naturel : "est-ce que quelque chose de nouveau se présente à moi lorsque je change de point de vue ? Si la réponse est négative, le stimulus est le substitut d'un stimulus naturel [...]. Il suffit de déplacer la tête" (1999 : 365), note 5, Anne Beyaert, Brancusi, la ressemblance et le rythme, in revue Protée, Volume 31, Numéro 2, automne 2003, p.73/81 <https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2003-v31-n2-pr756/008756ar/>

<sup>26</sup> "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, 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](http://www.100notions.com), Paris, 2015, p.86-88.

<sup>27</sup> Roberto Barbanti, De l'ultramédialité dans l'art, Éditions Théââtre, Nîmes, 2004, p.11.

<sup>28</sup> Roberto Barbanti, <http://www.cdmc.asso.fr/fr/content/aux-origines-des-arts-multimedias-par-roberto-barbanti>



i+D-S\_07 : Société i Matériel, i-REAL MINECRAFT, 2018  
 Peter Meetgrinder | i-REAL & la Carte Les Fabriques des Histoires <https://youtu.be/KXTTfkU3DY>

“La mémoire n’est qu’une collection choisie d’excitations auxquelles répondent des manifestations (à voix haute ou à voix basse). [...] La question est de savoir comment naissent les expressions phonétiques ou figurées, selon quel sentiment ou quel point de vue, conscient ou inconscient, elles sont conservées dans les archives de la mémoire, et si il existe des lois selon lesquelles elles s’y déposent et émergent à nouveau”.<sup>29</sup> Roland Recht, citant Aby Warburg, in *L’Atlas Mnémosyne d’Aby Warburg*, in *Aby Warburg, L’Atlas Mnémosyne*, Éditions L’Écarquillé, Paris, 2012, p.12

### Le Rythme du Serpent

Observons cette carte spécialement associée à l’univers graphique du colloque... Afin d’ENTRE/VOIR *Les Fabriques des Histoires* comme une question de cartographie ?+) Evidemment, le premier cœur à gauche, est un i+D/signe récurrent dans la Société i Matériel.<sup>30</sup> (-! i-LUSTRE ?+) il permet tout d’abord ici de faire lien entre *LA Carte* et le @-MIX<sup>31</sup> de Carole Brandon posté sur son mur Instagram, ou les autres i+D/signes.<sup>32</sup> Le second cœur, à droite et en PART-i amputé, interroge non seulement le cœur à gauche, mais @-ENVOIE à la question de l’écriture manuelle. Les biffures, le délié, les caviardages, suggèrent également un rythme, des passages, des interrelations entre TEXTE et IMAGE.

<sup>29</sup> Roland Recht introduit cette citation ainsi : “En 1924, dans une notice préparatoire à sa conférence sur le voyage chez les indiens Hopi connue sous le titre apocryphe *Le Rite du serpent* et qu’il tiendra devant les patients et les médecins du sanatorium de Kreuzlingen, Aby Warburg parle du rôle que doit jouer sa bibliothèque“... @-VOIR à ce propos également “Aby Warburg, *Schlangenritual, Ein Reisebericht*, avec une postface de Ulrich Raulff, Berlin, Wagenbach, 1988 : le texte est une version due à Gertrud Bing et à Fritz Saxl, qui ont assemblés différentes notes de travail“...

<sup>30</sup> <https://www.imateriel.org>

<sup>31</sup> <https://www.instagram.com/cboxyz/>

<sup>32</sup> <https://www.pinterest.fr/marcveyrat1/i%2Bdsignes/>

JE doit avoir des doutes. Cet Autre, comme *autre* cœur se mêle, se ME-LE<sup>33</sup> au premier. Il bave... Il est bavard. Et c'est bien ici la texture eSPACE appliquée sur l'ensemble permet de transformer ce fragment @-MIX en ce que nomme Roberto Barbanti un *ultra-instrument*. C'est-à-dire un eSPACE ouvert, ENTRE la signification apportée par *l'image de l'image de l'image*<sup>34</sup> (! i+D/signé > < signature !-) et la manière dont JE se voit obligé de la @-LIRE pour l'associer finalement à la texture qui la @-COUVRE. Il est donc nécessaire de décrypter cette expérience du réseau qui se met *doucement* à l'œuvre dans cette carte i-REAL à partir de ce que Georges-Louis Le Sage nomme en 1761 des *corpuscules ultramondains*... encore résumés ainsi par Henri Poincaré :

“Supposons que, dans les espaces interplanétaires, circulent dans tous les sens avec de très grandes vitesses, des corpuscules très ténus. Un corps isolé dans l'espace ne sera pas affecté, en apparence, par les chocs de ces corpuscules, puisque ces chocs se répartissent dans toutes les directions. Mais, si deux corps A et B sont en présence, le corps B jouera le rôle d'écran et interceptera une partie des corpuscules qui, sans lui, auraient frappé A. Alors, les chocs reçus par A dans la direction opposée à celle de B n'auront plus de contrepartie, ou ne seront plus qu'imparfaitement compensés, et ils pousseront A vers B”.<sup>35</sup>

Entre ces deux *corps / cœurs* se met alors en place une forme de résistance, une vitesse, une tension explicite agencée en *force de frappe*. Se prénommant Creeper et Zombie Boy, ils obligent ce *Nous errant délocalisé* à l'intérieur de la carte et de carte en carte à @-INTERROGER, désosser chaque mot en brique de sens. “The written word is a lie”<sup>36</sup> éructe Johnny Lydon — leader du groupe Public Image Limited — dans *Rise. Le rythme du serpent* i-REAL exige une @-CONSTRUCTION permanente, à travers une stratégie de détournement et de contournement. Les obstacles bougent ; des briques s'effondrent, s'effacent, disparaissent. L'expérience de l'eSPACE reste aléatoire. Il doit se lire “à la fois comme *classement* et comme *combinatoire*”.<sup>37</sup> Are We Still in a GAME<sup>38</sup> ?+) Au milieu du XVIIIe siècle, les savants comme les hommes de lettres “écrivent sur des bandelettes, des feuilles volantes, des fiches ou encore sur le verso des cartes à jouer”.<sup>39</sup> Ce n'est pas seulement alors un simple passage du livre à la carte, qui annoncerait finalement l'ordinateur. C'est la transformation profonde d'une lecture i+M/POSÉE par *l'ordre du livre* vers une lecture aléatoire, *éternellement, définitivement en désordre*, à l'image de celle que JE pratique sur les réseaux sociaux. Une *Fabrique des Histoires* en continu, instable, @-JOUANT l'ENTRE comme lieu du désir. Un JE(U) @-COUVRANT les *corps de casse* avec un manteau de la volonté de ÇA-VOIR, par tissage des interstices. Un JE(U) U-Topic bien sûr, mais dans l'i+D d'inventer sa *phénoménologie utopiste*,<sup>40</sup> d'expérimenter ensuite son programme (! l'ordinateur n'est qu'une coquille vide ; il est urgent, impératif d'y @-INSTALLER des systèmes ouverts !-). Car, dans cet i-REAL qui @-COMPOSE désormais sans cesse notre quotidien, puisque *le verso devient recto* ; puisqu'il n'y a ni début ni fin, il faut vite échafauder un plan pour ne pas tomber de l'échafaudage. Afin de tenter d'effacer ainsi les frontières entre illusions et environnement i-MATÉRIEL. *Brouillage* i-REAL. Confort moderne de l'État données. *Brouillage* i-MATÉRIEL, il s'efforce ainsi d'en révéler le réseau souterrain. *Brouillard* i-MOBILE des lignes de force, liens il se mélange auX supportS pour en @-PENSER peut-être les grilles et les modèles d'ordre, transférer des informations classées dans un désordre apparent, sauter de pierres en pierres sur le ruisseau des images, pour souligner, à l'instar de Jérôme Game dans *Salle d'embarquement* que tout est peut-être d'abord “affaire de recadrages comme de contrechamps”.<sup>41</sup>

Marc Veyrat, 2018

<sup>33</sup> François Bouillon, *7 limaces noires chantent ME/LE*, 1989, Éditions 127, 7 cahiers, 70 x 35 cm recto verso sous chemise carton à rabats. “Ce livre à propos d'une œuvre de François Bouillon témoigne d'une réflexion menée à l'École Régionale des Beaux Arts de Valence, sur les modes de circulation et de présentation des œuvres d'expression plastique tels l'exposition, le livre ou le film sur l'art. L'ouvrage s'est construit à partir d'expériences plurielles, de *regards* graphiques ou plastiques, portés sur l'œuvre à travers le texte, l'image et le son. Il utilise en particulier les éléments d'un court métrage *FILMELE* tourné pendant la réalisation de l'œuvre. Traduisant le projet d'un film conçu comme une *équivalence* de l'œuvre, le livre restitue la mémoire de l'événement et révèle d'autres espaces de sens. Produit à partir des principes mêmes de l'œuvre qu'il décrit, le livre fait retour sur l'imaginité du film, transformant l'acte référentiel en fiction par ses systèmes de lecture”. Dominique Abensour / Michel Curtenaz. Avec le soutien des Grands Travaux et du Bicentenaire.

<sup>34</sup> Roland Recht, *Point de fuite. Les images des images des images*, Essais critiques sur l'art actuel, 1987-2007, Paris, Beaux-arts de Paris-les Éditions, 2009.

<sup>35</sup> Henri Poincaré, *Science et Méthode*, Éditions Flammarion, Paris, 1906, p.279-280. Cité par Jean-François Bert, *Comment pense un savant ? Un physicien des Lumières et ses cartes à jouer*, Éditions Anamosa, Paris, 2018, p.11.

<sup>36</sup> “Chaque mot écrit est un mensonge” : Public Image Limited, *Rise*, in *Album*, 1986, Virgin records.

<sup>37</sup> *Ibid* <sup>29</sup>, p.48.

<sup>38</sup> Dernière réplique du film de David Cronenberg, *eXistenZ*, (US) 1999, 01h37'.

<sup>39</sup> *Ibid* <sup>35</sup> p.7.

<sup>40</sup> *Ibid* <sup>27</sup> p.51. Roberto Barbanti nous rappelle que “cette notion, comme celles d'utopie, de phénomène utopique ou d'utopisme, n'est pas à l'abri d'une certaine généricité et ambiguïté”...

<sup>41</sup> Jérôme Game, *Salle d'embarquement*, Éditions l'Attente, Bordeaux, 2017.