



HAL
open science

i-REAL : Voyage dans les cartographies sensibles

Marc Veyrat, Philippe Franck

► **To cite this version:**

Marc Veyrat, Philippe Franck. i-REAL : Voyage dans les cartographies sensibles. Turbulences Vidéo, 2022, n°114, pp.45-55. hal-04867666

HAL Id: hal-04867666

<https://hal.science/hal-04867666v1>

Submitted on 6 Jan 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.

i-REAL

Voyage dans les Cartographies Sensibles

Propos recueillis par Philippe Franck

À partir d'un parcours de plasticien puis d'artiste/concepteur numérique, Marc Veyrat a développé, au sein de sa structure la Société i Matériel, des projets collaboratifs associant recherche (il est directeur du département Communication Hypermédia de l'Université de Savoie Mont-Blanc et membre du laboratoire CiTu-Paragraphe à l'Université Paris 8) et création « in progress ».

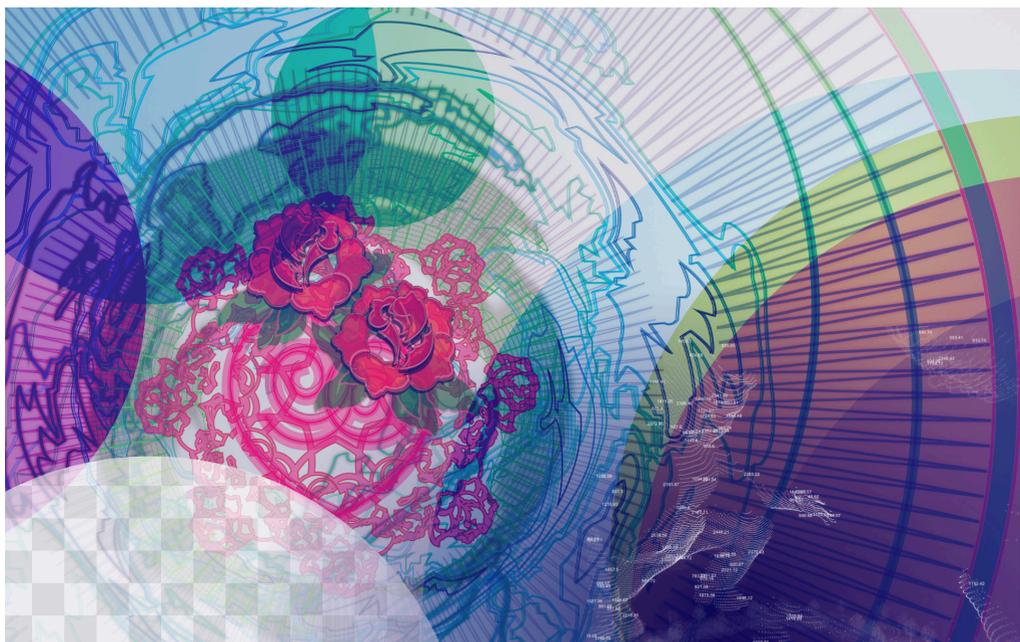
®-EN-CONTRE AVEC MARC VEYRAT

Dans ses écrits (on lui doit notamment la coordination de la publication *100 notions pour l'art numérique*), communications (notamment dans les séries de stimulants forums internationaux Texte & Image et HyperUrban) et projets exploratoires à géométrie variable, il explore la complexité des mises en forme informationnelles dans les arts d'aujourd'hui et de demain, ainsi que des mises en réseau et des stratégies de communications, en

particulier dans les dispositifs de Réalité Mixte (XR) et à travers les réseaux sociaux ou le web.

On retrouve ces enjeux et d'autres processuelles dans *i-REAL* une œuvre de réalité mixte qui mélange jeu de plateau et VR sous la forme de différents mondes poétiques.

®En-Contre (pour rallier son E-Cri-Ture joyeusement glitchée que nous avons choisi, respectant la volonté de son utilisateur/inventeur, de laisser telle quelle ici) avec un infatigable créateur/chercheur/connecteur à l'occa-



Société i Matériel, Banner Site, 2019 © Marc Veyrat

sion de la biennale d'art contemporain et patrimoine ARTour (La Louvière) où *ALICE* (Monde 4 d'i-REAL) était présentée au musée Mill.

Comment en êtes-vous venu des arts plastiques à la création-recherche numérique et à votre projet Société i Matériel ? D'où est venu cet intérêt particulier d'une part pour les réseaux et d'autre part, pour la création augmentée ? Quels sont les principaux enjeux et écueils de ce type de création aujourd'hui ?

Marc Veyrat : En fait la Société i Matériel est venue d'un constat d'échec : mon précédent travail artistique – *Pierre Bouchet Agent d'art* – développait le concept d'un personnage totalement fictif, lisse et parfaitement compatible avec le milieu de l'Art, @INCARNÉ à travers chaque personne participant aux activités de *Pierre Bouchet* ; ce dernier étant censé médiatiser, @PRÉSENTER les œuvres sans préciser le nom des artistes ou des personnes avec lesquelles il travaillait (comme cela se fait

encore trop souvent, par exemple sur les cartons d'invitation). Chaque personne qui travaillait avec lui perdait ainsi stratégiquement et volontairement son nom au profit de Ce[LUi] de l'Agent d'art (! à noter que Agent s'écrit avec un 'A' majuscule alors que l'art reste en minuscule !), un peu comme si il vendait son âme au Diable... Mais très vite cette proposition proto communiste ne pouvait plus convenir à un monde ultra matériel, a-U}_O+O-R_d-U}_i infotainment où le JE égo trip exacerbé par les réseaux et l'information ne cherche finalement qu'à être @PRÉSENTÉ en tant que sujet social identifié EXTRA LIKE... J'ai donc quitté « Pierre Bouchet » pour créer la « Société i Matériel »¹ – la Société de l'Information qui correspondait au moment où j'engageais mon Master

1 - Marc Veyrat, *La Société i Matériel & Never Mind / De l'information comme matériau artistique 1 & 2* : <https://www.editions-harmattan.fr/index.asp?navig=catalogue&obj=livre&no=46108&razSqClone=1>
https://www.editions-harmattan.fr/livre-never_mind_de_l_information_comme_materiau_artistique_2_marc_veyrat-9782343075525-49160.html

puis ma thèse à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne – en référence bien sûr à « La société du spectacle » de Guy Debord.

Un autre problème structurel et crucial résidait dans le concept même de *Pierre Bouchet Agent d'art* puisque chaque objet produit se devait d'être un objet artistique en référence aux actions, sans pour autant se proposer comme objet de communication... Par exemple pour « Poésure et peinture : d'un art, l'autre », la fameuse exposition organisée en 1993 à Marseille, Pierre Bouchet a pertinemment décliné l'offre de faire sa performance (« Le Voyage en X-Positions ») le jour du vernissage pour qu'il n'y ait pas cette confusion. Ce qui fait que finalement nous n'avons pratiquement conservé aucune image de cette période d'un travail... qui était déjà collaboratif...

Comme *Pierre Bouchet Agent d'art* vendait déjà ses œuvres par abonnement via un site web en 1996, l'intérêt pour les réseaux sociaux est donc venu tout naturellement se greffer sur la Société i Matériel puisque sa raison d'être était principalement d'exploiter l'information comme matériau artistique. Avec l'aventure @box (œuvre/galerie virtuelle, démontable et transportable, contenant d'autres œuvres interactives) imaginée dès 2003 par Carole Brandon (artiste et maîtresse de conférence en Sciences de l'Art à l'Université de Savoie Mont-Blanc, Laboratoire IJSETI), où la question des usages s'apparentait comme un @_T-O+O-R naturel à la question de l'utilisation de la galerie virtuelle et du module / œuvre, puis avec la saga U-rss (la création de portrait sociaux à partir de Facebook et implémentés ensuite sur Google Earth, menée en collaboration avec le créateur/chercheur/programmeur Franck Soudan 2010 – 2015), à travers chaque « portrait social »² imaginé à partir d'un maillage de données prélevées sur Facebook, donnant lieu à la @-CONFIGURATION

2- Marc Veyrat & Franck Soudan, *Urss Dream Team, Urss @PRÉSENTATION Bibliothèque Nationale de France BnF*, Paris, 2011, <https://youtu.be/C4o9uClkvI>

de son i+D/signé en 3D sur Google Earth³, jusqu'à FFF⁴ en lien avec F-CONNEXION⁵ (sans oublier « Le Jardin des Délices », une installation hors les murs conçue avec Franck Soudan, galaxie numérique qui permet de naviguer dans une constellation d'objets choisis parmi les collections du Musée des Hautes-Alpes à Gap) ou même à travers SUGOROKU⁶, un « urban game » déployé sur Saint-Etienne pendant la Biennale du Design (sous la direction de Catherine Beaugrand, 2008) la prégnance des réseaux sociaux sur notre environnement tangible était à ce point palpable depuis l'apparition du téléphone portable que nous ne pouvions désormais l'ignorer comme un eN/JE(U) majeur pour les œuvres à venir.

De plus, un tout premier travail consistait à envoyer à ma liste d'adresses e-mail un toto – un portait alphanumérique a-U_J-O+O-R_L-e_J-O+O-R – qui correspondait à cette époque à la définition écran des premiers iMac... Ce t-O+O totalement O + 1 qui nous @-GARDE devenant un (-Auto-)portrait miroir / machine @-APPARAÎT dans le projet i-REAL.

Vous avez lancé le projet (collaboratif - certains de vos étudiants sont également impliqués ainsi que des collaborateurs extérieurs) i-REAL qui décline plusieurs « mondes » virtuels dans lesquels on peut voyager via un casque, et qui est aussi un jeu...

Quelle est l'essence de cette multi œuvre participative et son mode de fonctionnement ?

3- Marc Veyrat & Franck Soudan, Urss Dream Team, *Urss Portrait Social R2M Réseau Musées Méditerranée*, AGCCPF, Aix-en-Provence, 2011, <https://youtu.be/YG-5I3rtMkrQ>

4- Marc Veyrat & Franck Soudan, Urss FFF, in ARTICland, Espace Larith, Chambéry, 2016, <https://youtu.be/V14zyTVVJeA>

5- Marc Veyrat, Urss F-CONNEXION, @PRÉSENTATION IRAM, Saint-Étienne, 2014, <https://youtu.be/y9hY2Mw6moY>

6- Marc Veyrat, SUGOROKU, @PRÉSENTATION CNAM - ENJ/MIN, Angoulême, 2014, <https://youtu.be/GgEAhgbnmcc>



Société i Matériel, *iREAL, Monde ZERØ*, 2019 © Marc Veyrat

*iREAL*⁷ est une œuvre d'art hypermédia XR qui @-MIXE des environnements en VR déclenchés à l'aide de cartes posées sur un plateau de JE(U). Quatre mondes fonctionnent actuellement : ils sont tous traités esthétiquement de manière originale pour proposer différentes expériences d'immersion. Le Monde ZERØ⁸ est totalement désertique. Seul un arbre mort trône sur la scène, au centre d'un lac gelé, recelant quelques mots pris dans la glace et disposés en spirale... Le Monde 1⁹ nous entraîne dans un simulateur LIDAR alors que le Monde 2¹⁰ nous permet de déambuler dans une ville mémoire à l'instar de l'installation d'Alberto Burri « Il Cretto di Burri » à Gibellina. Enfin le Monde 4 *ALICE*¹¹, nous plonge dans l'obscurité d'un labyrinthe qui se @-CONSTITUE,

prend forme sous nos yeux grâce à notre propre expérience immersive. Progressivement les murs @-APPA-RAISSENT à partir de l'ensemble des mots d'*ALICE*, extraits du livre de Lewis Carroll. Ce Monde 4 qui est celui d'*ALICE* a été récemment présenté, entre autres, à La Louvière pendant la Biennale d'art contemporain et de patrimoine ARTour qui avait pour thème les traits d'union entre texte, image et son et le sera en février à la maison des sciences de Bastia pendant le festival Zone Libre¹², jouant aussi, pour le visiteur/participant, du contraste entre les lieux d'accueil physique et les espaces virtuelles dans lequel celui-ci peut naviguer via le casque Oculus.

Quant aux cartes, elles sont i-RÉELISÉES avec/ depuis le réseau social Instagram¹³ avant d'être entre/posées sur un autre réseau social *Arts & Crafts* : Pinterest¹⁴. *iREAL* se ramifie constamment par dissémination sur plu-

7- Cf. <https://ireal.world>

8- *iREAL* Monde ZERØ : <https://youtu.be/AQuGEDxLa4>

9- *iREAL* Monde 1 : <https://youtu.be/3NPy511eGzQ>

10- *iREAL* Monde 2 : <https://youtu.be/Wew45Mto7PU>

11- *iREAL* - Monde 4 *ALICE* : <https://youtu.be/Sisqkz7BKm8>

12 - Cf. <http://transcultures.be/2021/08/26/transculturesartour-biennale-artcontemporain-et-patrimoine-2021/>

13- Cf. <https://www.instagram.com/marcveyrat/>

14 - Cf. <https://www.pinterest.fr/marcveyrat1/i-real-en-je-u/>



Société i Matériel, iREAL, Monde 4 AIIICE, 2019 © Marc Veyrat

sieurs réseaux, sur plusieurs eSPACES¹⁵ puisque 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. Donc ce nouveau territoire qui se dessine est un lieu hybride. L'« eSPACE » iREAL que nous articulons est @CONSTITUÉ désormais d'espaces virtuels ET iRÉELS, associés à des temporalités – des mesures d'ordres – superposées. Mais qui dirige quoi ? iREAL nous interroge ainsi soudainement sur la pertinence d'un éventuel maître du JE(U)... À ce propos, une Intelligence Artificielle, également en cours de développement avec le laboratoire CiTu - Paragraphe (Université Paris 8), propose à la personne qui pose les cartes sur le Plateau de JE(U) de se @VOIR à travers un portrait alphanumérique... en quelque sorte un « toto » in/visible¹⁶.

iREAL reste donc avant TO+OT évidemment un projet collaboratif et horizontal dans sa @CRÉATION et son fonctionnement même si j'en assume totalement la paternité¹⁷. Des étudiants, des artistes – plasticiens / musiciens –, des programmeurs, des juristes et des enseignants-chercheurs imaginent et travaillent à son développement intrinsèque, sa mutation biodynamique, son hybridation avec d'autres dispositifs comme ses @ACTIONS face à de nouvelles contingences. C'est donc fondamentalement un « work in progress » car cette dissémination en réseau, par touches successives, me semble nécessaire à la manière dont une œuvre doit pouvoir @BONDIR par rapport aux incidences contemporaines @LIÉES à son émergence. Ce « mode opératoire de la dérive »¹⁸ demeure indice/pensable à la sur/vie d'iREAL si nous voulons que l'œuvre puisse du-

15- Marc Veyrat, *Notion n°31, eSPACE*, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, livre hybride sous la direction de Marc Veyrat. <http://www.100notions.com/> Collection coordonnée par Ghislaine Azémar, Éditions de l'Immatériel, Paris, 2015, p.86-88.

16- *Ibid.*, p.153-156.

17- Marc Veyrat, *iREAL, Ce[LUi] que nous ne VOYONS & Ce[LUi] qui nous @GARDE*, Université Jean Monnet, Colloque *Visages à Contraintes*, Saint-Étienne 2017, <https://youtu.be/YLwciAkq4OU>

18- C'est d'ailleurs le titre du chapitre rédigé par Marc Veyrat, dans un nouveau livre : *L'art à l'épreuve de l'intermédialité*, Éditions L'Arman, sous la direction de Nizar Mouakhar

rer – T+O+O+T au moins sur plusieurs eSPACES –, comme ©-AGIR et participer – à partir de nouveaux points de vue – peut-être à l'évolution du monde.

Vous vous intéressez aussi à la Blockchain et aux NFT, quels liens peut-on faire entre des systèmes économiques et la création-recherche qui vous anime ?

Notre corps est désormais un corps de chair et un corps de datas, à cheval sur le monde tangible et les mondes intangibles¹⁹. Entre blockchain, crypto-monnaies et autres traces numériques laissées sur les réseaux et Internet, nos « multimois » se dispersent, se disloquent en autant de corps physico-numériques que nous sommes potentiellement capables d'expérimenter à travers nos explorations sensorielles et sensibles. Mais ce n'est pas la seule raison. Matthieu Quiniou, maître de conférence en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Paris 8, Avocat au barreau de Paris et membre de CiTu - Paragraphe – qui participe également au projet *i-REAL* où des indices disséminés dans les différentes structures de l'œuvre permettent d'ouvrir un portefeuille en crypto-monnaie – écrit en introduction de son article dans la revue *Conversation* en novembre 2020 (p.383-387) : « La blockchain a le potentiel pour renouveler et amplifier le marché de l'art dans une économie numérique et donner sa juste place à l'artiste dans le partage de la valeur. Preuve d'antériorité avec l'horodatage décentralisé, gestion de l'anonymat de l'artiste avec la preuve à divulgation nulle de connaissance, création de rareté avec des jetons non-fongibles, simplification de la vente, fractionnement des droits sur l'œuvre, automatisation de la distribution des redevances et du paiement du droit de suite avec les contrats intelligents sont autant d'apports de la blockchain pour les artistes visuels et les acteurs de ce marché ». C'est donc une chance inouïe qui s'offre désormais aux artistes de gérer non seulement leurs droits en tant qu'auteurs / participants à une œuvre

mais également la manière dont nous pouvons structurer l'ensemble de nos données numériques. Nous n'en sommes pour l'instant qu'au début mais la blockchain va certainement affecter, à terme, nos présences sur les réseaux sociaux et les métavers. Avec Carole Brandon, Matthieu Quiniou, Khaldoun Zreik (Professeur des Universités, Directeur du Laboratoire Paragraphe²⁰)... et des start-up innovantes, nous imaginons d'ailleurs actuellement une œuvre pour le Computer Art Congress 7 à Crans-Montana (station touristique dans le Valais Suisse) – en parallèle au World XR Forum²¹ 2022 – qui va aller dans ce sens.

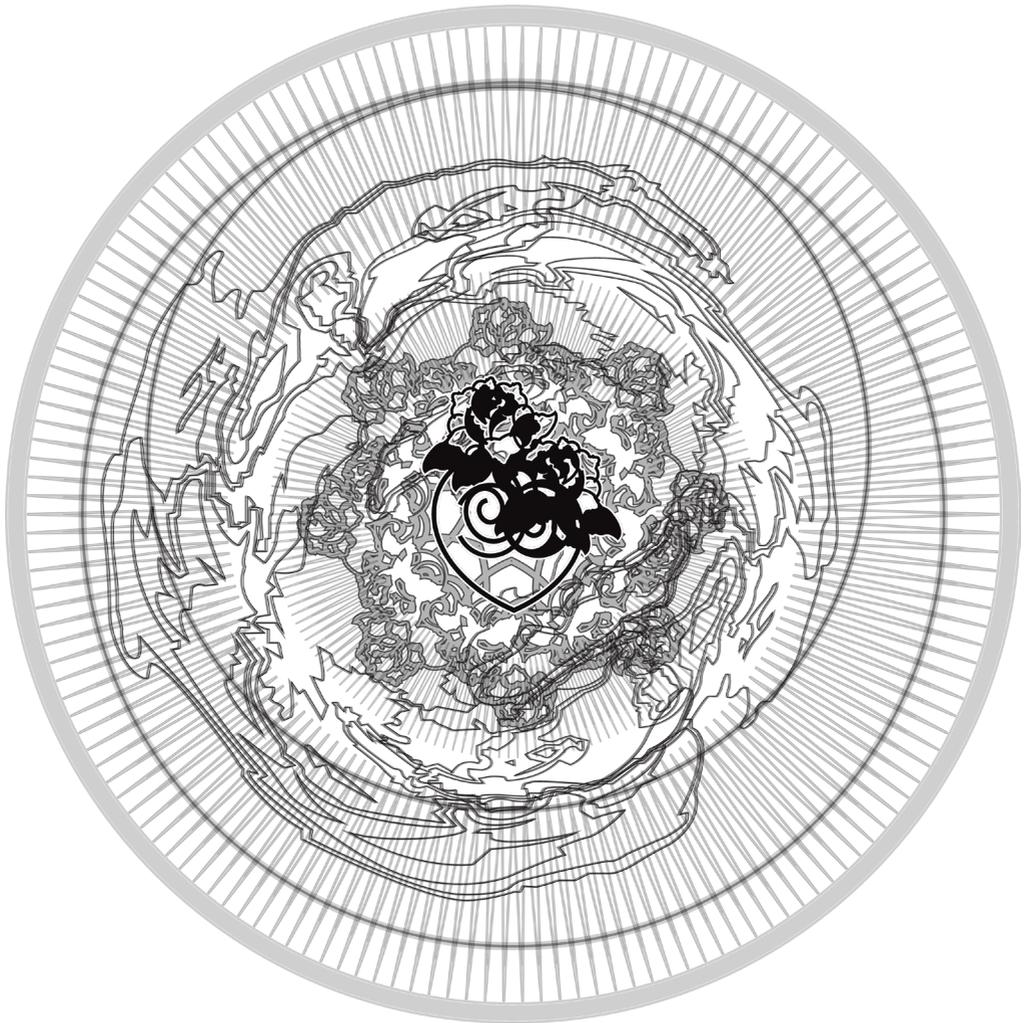
Dans votre dernière intervention au colloque HyperUrbain 8 à l'Université Côte d'Azur intitulée BUNK@STATION, vous évoquez Paul Virilio, ses différentes classifications du corps (social, territorial, animal auquel on pourrait peut-être ajouter aujourd'hui technologique) mais aussi les eSPACES ou les «entre-espaces» (notion analysée par Carole Brandon) et l'itinérance (qui était aussi le thème du colloque Texte & Image à Malte auquel vous avez aussi participé activement). Que reste-t-il pour vous de pertinent dans la vision critique de Virilio (notamment d'une « dictature de l'urgence » dans notre « monde de la vitesse ») et en quoi, pour vous et dans votre travail, ses notions de territoire/espace, de corps et de flux se percutent ?

Carole Brandon précise : « c'est grâce à un conte, celui d'une Princesse et son Mac, écrit avec le réseau social Facebook pendant trois ans » que « 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

20- Cf. <http://paragraphe.site>

21- Cf. <https://worldxr.org>

19- Marc Veyrat, *i-REAL Contre Creeper & Zombie Boys*, in *TEXTE & IMAGE 5*, Chambéry, 2018, <https://youtu.be/neKP2Fv44xl>



compréhension de notre place dans le monde pour agir sur le monde ». [...] 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. [...] 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 »²². C'est donc bien en @-ACTION à une forme de vitesse disruptive que nos productions artistiques doivent se glisser, s'infiltrer dans ces Entre eSPACEs dont parle Carole Brandon, afin que ces différentes classifications du corps (social, territorial, animal et... technologique) évoquées avec Paul Virilio, volontairement disloquées par les réseaux, tissent des liens, soient @-ASSEMBLÉS afin de @-PRODUIRE des cartographies sensibles en surcouches de nos multimois.

Dans *BUNK@ STATION*²³, je précise que ces Entre eSPACEs sont en quelque sorte la métaphore de nos terrains vagues urbains. Ils sont boueux, quelquefois plus ou moins remplis d'un *pas encore* @-GARDÉ ou déjà trop utilisé, d'un *pas encore utile au futur*, ou peut-être d'un *ce qui reste* de mémoire en attente. Mais c'est justement pour cela que ces *terrains vagues* nous font peur et nous séduisent... T-O+O-T à la fois. Ils nous @-GARDENT passer, nous murmurent des inter d'i. Comme des carnets de travail qui débordent nous interrogeraient sur les marges entre des collages, des croquis sur un *i-REAL* pas encore vraiment bouclé. Ils sont nos Far-West... où il y a encore de la place pour construire, imaginer quelque chose de nouveau. Contre cette *dictature de l'urgence*, il ne faut donc pas hésiter à nous embourber, traverser les lignes balisées ou les voies ferrées des locomotives algorithmes et, pour nous artistes, peut-être ralentir la

production de nouvelles œuvres pour éprouver leurs usages, leur i+M/PACT social.

Vous avez choisi dans votre écriture des jeux de néologismes et d'intégration de signes propres à notre société de l'information (certains vous le reprochent parfois), en quoi cela vous semble-t-il pertinent (donner quelques exemples) ?

Pensez-vous que le langage doit aussi évoluer pour mieux rendre compte de certains concepts actuels qui sont aussi des traits d'union non binaires ?

Je pourrais laisser répondre MarK-i D'-i D'-i JohN-i Jo+e-H_o-H let'S G-o mais non o-H les langages – je l'ai précisé précédemment – sont des mesures d'ordre. La grammaire, la conjugaison, les effets de style contrôlent les corps, précipitent nos sujets JÉ mal dégrossis dans l'École de la Normalité. Pour se fabriquer ces Entre eSPACEs il faut donc essayer de casser les langues, les mélanger, briser sans cesse les mots afin de les @-INTERROGER sur leurs fonctions i-REAL vitales et leurs significations dans la société. J'aime beaucoup pour cela la photo que nous avons prise ensemble à La Louvière. Cet *Avoir bon* de l'artiste Bereki exposant également, cet automne 2021, à la Biennale ARTour, pas trop belge pour être au NET et honnêtement pas T-O+O-T à fait *gens bon* en bon français, nous @-APPELLE à une forme de plaisir, une jouissance de la langue qui devrait être toujours une bonne mesure du D'-i D'-i mal assis sur « One and Three Chairs »²⁴ des sK-O+O-Is de la république – peut-être un écart GLITCH-i à la base de T-O+O-T expression o-H M+i G-O+O-G – tO+tO_h-O+E_h_o-H let'S G-o ! o-H plus sérieusement ?+(Il nous faut aussi prendre en compte, dans notre manière d'écrire, la question du *langage programme*. Comme le rappelle Franck Soudan dans l'introduction de sa thèse « Le Code

22- Cf. <https://books.apple.com/ch/book/lentre-corps-machine/id1550452464> Carole Brandon, *L'Entre [Corps/Machine]*, partie 1 : une méthodologie de la thèse, World XR Éditions, Crans-Montana, Suisse, 2021.

23- Marc Veyrat, *BUNK@ STATION*, HyperUrbain 8, Cannes 2021, <https://youtu.be/2BBBKovGKw>

24- Joseph Kosuth, *One and Three Chairs*, 1965. Bois, tirages photographiques, 118 x 271 x 44 cm, Centre Georges Pompidou, Paris



et le Territoire »²⁵ comment pourrions-nous interroger ou T-O+O-T au moins tenir compte du « problème de ce qui toujours, dans un programme, échappe aux codes ; des nouvelles images telles qu'elles débordent les écrans et des milieux humains, profondément hybridés par les automates programmés. » En utilisant des hashtags, nous construisons dans / avec / entre les mots des langages réseaux qui vont nous permettre de @BONDIR, Sur/Sauter entre / à travers au « Mi/Lieu »²⁶ *des automates programmés*. Les tessitures des mots – l'ensemble des notes qui, in/signifiantes peuvent être alors émises – s'échappent de leur enveloppe encodée : la chair du mot @DEVIENT une matière pulpeuse DONT LE JUS sémantique irrigue alors nos SMOOTH-i fictions hypermédiées. En utilisant encore des émoticônes – des smileys – dans leur écriture alphanumérique (!+) où en image sur les cartes iREAL, ces ponctuations O-U+iP_O-U+iP semblables à des punctums, qui percent les interfaces écrans comme des grains de poivre craquant sous la dent, nous forcent à croquer le texte comme un T-O+O-T image, à ralentir notre lecture un peu malgré nous, voire même à @VENIR en arrière... Ce sont en quelque sorte des glitches textuels nous @AMENANT au-devant de nos miroirs machines.

Vous avez rejoint également le laboratoire CiTu - Paragraphe à l'Université Paris 8, qu'y développez-vous et avec quelle visée ?

Justement d'abord pour le fait d'être entourés d'ami.e.s qui cherchent à explorer T-O+O-T les dimensions possibles qui nous sont offertes par le numérique... Je connaissais déjà Khaldoun Zreik, l'actuel directeur du Laboratoire Paragraphe et lorsqu'il nous a proposé de le rejoindre dans l'axe CiTu, j'ai été le seul dans l'équipe à le faire. Malheureusement ce que j'avais connu auparavant avec notre équipe à l'USMB a disparu. Notre

25- Franck Soudan, *le Code et le Territoire*, thèse, 2015.

26- *Ibid.*

axe Texte Image & Arts Numériques a été démantelé de fait par la fermeture de notre Master Création Numérique et la disparition progressive de notre Département Communication Hypermédia. Il était donc i+M/PORANT de @AGIR.. Car nous vivons une époque excitante, pleine de contradictions mais où les eN/JE(U)x sont colossaux : comment répondre à l'emprise du Grand GAFAM, comment allons-nous répondre aux métavers et aux crypto-monnaies en nous emparant de la blockchain, comment allons-nous dynamiser singulièrement une structure de recherche universitaire historique en l'associant avec de nouveaux partenaires culturels (comme nous le faisons avec Transcultures et les Pépinières Européennes de Création pour dynamiser et rendre plus visible les différents traits d'union entre création numérique et recherche) ? T-O+O-T reste à faire. Que la force soit avec nous...

Il y a certes des hiatus mais aussi des synergies - réelles et qui pourraient aussi se concevoir sur le long terme -, à développer entre les mondes de la création (numérique) et de la recherche (appliquée) qui ont certes des logiques différentes mais qui peuvent aussi se rencontrer (et l'usage des technologies numériques y invente sans doute encore d'avantage qu'avant) pour le bien des uns et des autres, sans pour autant céder à une logique néo-libérale, productiviste (et finalement peu proche de celle de la création pourtant si revendiquée) qui domine actuellement dans les industries culturelles et créatives...

Ces mondes ne sont pas antinomiques. Sans que cela ne soit d'un coût exorbitant au regard d'autres champs, l'Art est encore et toujours un Laboratoire expérimental d'i+Ds qui sont ensuite progressivement @UTILISÉES, voire même quelquefois détournées dans la société à des fins économiques, philosophiques, politiques... Bien sûr les logiques ne sont évidemment pas T-O+O-T à fait les mêmes. Toutefois la dimension financière, par exemple s'affirme comme une constante à l'œuvre

dans / entre ces deux mondes. Produire, communiquer, diffuser des dispositifs numériques en recherche-création – dont le coût est généralement élevé tant en moyens humains qu'en matériel – i+M/POSE que nous trouvons des synergies nécessaires, d'autant plus avec l'usage des technologies. D'ailleurs iREAL en est l'exemple : des start-ups, des collectivités territoriales comme des Laboratoires de recherche s'impliquent à plusieurs niveaux du dispositif. Chacun – individuellement – apporte ses compétences particulières afin de trouver des solutions communes. En s'impliquant dans la co-construction progressive de l'œuvre qui devient ainsi le lieu systémique du partage de l'innovation, il modifie ainsi, par son apport, la notion d'artiste démiurge. Au résultat, puisque dans cette rencontre l'objectif commun et la responsabilité des apports sont bien compris, les porosités entre tous les partenaires sont naturelles, stimulantes, créatives et ne remettent jamais en cause le caractère artistique du dispositif.

Tisser ces liens n'a rien à voir, je le précise avec le concept d'industrie culturelle souvent décrié, analysé, en effet, en tant que dérive néo-libérale de l'Art. Ce qui pouvait être le cas auparavant dans la fameuse triangulation historique artiste – collectionneur > < galerie – marché de l'Art, n'a peut-être plus vraiment la même signification avec la blockchain ou les NFT, à l'intérieur d'une spirale de la @PRODUCTIBILITÉ numérique qui nous a tous et toutes précipités – qu'on l'accepte ou non – dans une *phénoménologie de la perception*²⁷ inédite...

L'Art, modestement, nous plonge dans une baignoire de réflexions pour comprendre le monde tel qu'il se dessine déjà mais peut également nous aider à @SORTIR la tête de l'eau... comme force de proposition ; suggérer, comprendre que le numérique nous offre des visions paradoxales sur des changements sociétaux, des mutations auxquelles nous devons faire face... comme par exemple le transhumanisme. Dans cette période de

bouleversements inédits c'est dans l'intérêt de chacun – peut-être probablement encore plus, actuellement, pour une entreprise ouverte à l'international – de faire en sorte que de tels projets soient imaginés et avancent rapidement. Car, si l'innovation permet de rester compétitif (les départements R&D qui sont créés l'ont bien compris) l'Art ne se travaille pas dans *la même cuisine* ou depuis la même plateforme conceptuelle. C'est en quelque sorte un bug social. Il reste fondamentalement i+M/PROBABLE. Il invente / s'invente / se @INVENTE à partir de croisements interdisciplinaires souvent inédits, passe par des chemins de traverse, *des jardins aux sentiers qui bifurquent*²⁸ ou d'*in/visibles terrains vagues*. Sans doute encore d'avantage à cause / grâce au numérique. C'est pour T-O+O-T ces raisons – et sans que son *coût de fonctionnement* ne soit véritablement exorbitant pour la société – que l'Art est encore et toujours un laboratoire expérimental d'i+Ds nécessaires. Parce que progressivement, inévitablement @UTILISÉES. Même si quelquefois nous pouvons les @TROUVER détournées à des fins économiques, des philosophies douteuses, des dérives politiques...

© Propos recueillis par Philippe Franck,
décembre 2021
- Turbulences Vidéo #114

27- Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, première édition en 1945, Éditions Gallimard, Paris, 1976.

28- Jorge Luis Borges, *Le Jardin aux sentiers qui bifurquent*, in *Fictions*, première édition en 1944, Éditions Gallimard, Paris, 2014.