



HAL
open science

Les Modes Opératoires de la Dérive

Marc Veyrat

► **To cite this version:**

Marc Veyrat. Les Modes Opératoires de la Dérive. L'Art à l'Épreuve de l'Intermédialité / Pratiques artistiques et enjeux esthétiques, L'Harmattan, 2021, 978-2-343-24780-9. hal-04881612

HAL Id: hal-04881612

<https://hal.science/hal-04881612v1>

Submitted on 12 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.



Marc Veyrat, i-REAL, Carte Baroque Bordello_06, 2020

O—M en-dessus de l'amer : le radeau des médusés

Le paysage est une construction dynamique du politique. En cela, il est nécessairement poreux aux contextes sociaux et économiques de l'époque dans laquelle il émerge, comme un radeau flottant au-dessus des eaux numériques proposant différents niveaux de profondeur, plus ou moins troubles. Tous ces *in/visibles* depuis la surface (! c'est-à-dire finalement postés au seuil d'un visible !) le pensent, le communiquent et l'archiTeXTurent esthétiquement... Avec ces eaux troubles indomptables, ce paysage soluble nous entraîne dans une dérive permanente. Il nous berce tout en nous faisant perdre pied, nous écarte de nos repères balisés en nous poussant chaque jour un peu plus loin des rivages solides d'un @CONNU expérimentable par le corps. Car cette *Mare Nostrum numérique* — créée subtilement à l'aide de programmes plus ou moins complexes — fonctionne dans une intermédialité productive. Le corps mis en déséquilibre est ainsi ballotté sur des nappes programmatiques : tantôt plongé sous l'eau, tantôt @JETTÉ à la surface de *cet obscur objet du désir*,¹ insondable, à la limite de l'asphyxie et de la noyade, il éprouve sa propre Sur/Vie dans un combat permanent.

Surveillants constamment ce radeau des médusés flottant tant bien que mal entre les réseaux sociaux et les plateformes Internet, des Kaijūs² programmés, véritables extractions de blocs d'informations nés des profondeurs numériques que l'on aurait imaginés autrefois comme des sirènes, sont produits par l'essence même de cette intermédialité. Cristallisants des nœuds aléatoires de réseaux, ils entraînent rapidement tout marin qui souhaiterait s'échapper et plonger dans les flots du flux traquant l'émoi et Moi JE afin de @GAGNER les rivages du tangible.

¹ BUÑUEL, Luis. *Cet obscur objet du désir*, 1977, (France, Espagne) 01h45'. Scénario : Luis Buñuel et Jean-Claude Carrière. Dans ce film Conchita — sujet même du désir de Mathieu — a deux visages interchangeable, comme finalement les visages sans individualité que nous pouvons rencontrer au hasard des réseaux... C'est donc moins la personnalité du corps que l'i+M/PORTANCE du réseau distribuant une mécanique du désir sans fin, à travers la portance du matériel information, qui suscite finalement l'origine de ce désir.

² Guillermo de Toro, *Pacific Rim*, 2013, (US) 02h12'. Une brèche interdimensionnelle au fond des océans laisse passer des créatures composites et gigantesques nous proposant un mixe d'informations aléatoires de dinosaures, d'animaux fantastiques et de monstres marins. Ces créatures sont censées éradiquer l'espèce humaine : elles cristallisent visuellement une forme d'attraction / répulsion de cet obscur insondable des mondes numériques *extraterrestres*. Nous emprunterons également à ce scénario l'i+D de *la dérive*, imaginé dans ce film comme une sorte de pont neuronal, déplacé ici comme mode opératoire entre le paysage soluble des informations et nos corps surfant, bon gré mal gré, sur celles-ci.

Pauvre i+M/PRUDENT (! c'est-à-dire malgré toute la prudence que chaque marin internaute peut apporter à ce matériel information qui l'entraîne malgré lui !) paralysé par ses propres ébats — dans l'indécision permanente d'un JE sans cesse @-MIS en JE(U)³ par l'écho même des profondeurs de sa machine de vision — ce JE sujet,⁴ cet Ulysse⁵ des eSPACES⁶ numériques, de l'ÉTANT DONNÉ-ES n'aura in fine d'autre choix que de se transformer en une sorte d'AquaMAN i-Matériel si il souhaite se déplacer, traverser les couches plus intenses, entremêlées, étranges et obscures des superdatas... afin que son ancien MOI puisse accessoirement @-FAIRE surface, @-PRENDRE corps.

Enfin, pour paraphraser Suzanne Paquet dans l'ouvrage "Errances photographiques, mobilité et intermédialité"⁷ qu'elle a dirigé en 2014 : "nul ne peut nier en effet que le monde vient à nous par un nombre chaque jour accru d'images fixes qui sont des petits bouts d'espace-temps, des *laps de lieux*⁸ prélevés, déplacés et toujours apparentés à l'idée de photographie". Cette notion de photographie imaginée par Suzanne Paquet au regard de ces eaux numériques, ne stimulerait, ne pointerait finalement qu'une construction potentiellement inachevée, *la fin d'un objet fini* parce que définitivement hypermédia. Car ce Kaijū effrayant, monstrueux, est non seulement hétéroclite mais éternellement @-LOADED, c'est-à-dire perdant et gagnant des informations constamment mises à jour dans l'articulation des données qu'il utilise pour se @-CONSTRUIRE. Ainsi JE baigne avec lui dans un plasma de datas sans cesse renouvelé. En fait cette structure vivante toujours en mouvement, fragmentaire, composite, ne peut être fixée par ce que nous appelions avec la photographie un instantané. Car chaque *laps de lieu* découvert cristallise un eSPACE réseau malléable — immuablement compressé puis dilaté — qui, à l'instar d'une composition de pixels — ou pour prendre l'image bien plus simple du banc de poissons apparemment compact — reste continuellement en formation mais stimule sa propre mort déjà happé par sa propre disparition dans sa dissolution volumétrique.

Puisque cette intermédialité serait toujours à l'œuvre simultanément de manière horizontale et verticale, comment les technologies numériques immersives (! en particulier la VR / AR / XR !) interrogent cette question essentielle du corps appareillé... i+M/PORTÉ sur ce radeau des médusés ENTRE [CORPS/MACHINE]⁹ et pourquoi

³ Un petit jeu entre JE et l'AUTRE qui parle à sa place. Jacques Derrida écrit dans *Voyous* (Éditions Galilée, 2003, p.10) : "Écho laisse alors entendre, à qui veut l'entendre, à qui peut aimer à l'entendre, autre chose que ce qu'elle semble proférer. Bien qu'elle répète, sans simulacre, ce qu'elle vient juste d'entendre, un autre simulacre s'insinue alors pour soustraire sa réponse à la simple répétition. Elle dit de façon inaugurale, elle déclare son amour, elle appelle pour la première fois, tout en répétant le "Viens !" de Narcisse, tout en faisant l'écho d'une parole narcissique. Elle débord de son amour les appels de Narcisse dont elle semble seulement reproduire la chute ou l'envoi". Cité également par Akira Mizuta Lippit, *Jacques Derrida's Echopoiesis and Narcissism Adrift (L'échopoïèse et le narcissisme à la dérive de Jacques Derrida)*, in *Rue Descartes 2016/2* (N° 89-90, pp.105-117), <https://www.cairn.info/revue-rue-descartes-2016-2-page-105.htm#no9>

⁴ Ce JE sujet de l'énoncé qui parle, par le biais du langage, de Moi à l'Autre. Dans cette i+D ce JE n'est déjà plus le JE qui parle — ce JE de l'énonciation en action — car affecté par toute la grammaire du langage qu'il a adopté pour parler.

⁵ <https://www.carolebrandon.com/24h-odyssey> : "Nous proposons avec cette œuvre, d'interroger les espaces entre les superpositions de cartographies possibles à partir de l'Odyssée d'Homère : entre réalité et fiction, entre emboîtement et extension, entre machine et corps. Ce qui nous intéresse est le rôle joué et détourné de Facebook : d'une part dans une communication dépendante (Ulysse ne connaît pas la carte à l'avance et le mur est le seul moyen de communiquer). D'autre part, Facebook devient espace nécessaire, espace flottant en tant qu'enregistreur indispensable des traces de la performance, guide et espace de rencontres. En confrontant deux espaces très différents, démultipliés chacun dans des logiques opposées (emboîtement et extension) nous interrogeons ce qui se situe entre, dont Facebook conditionne les relations et oppositions, le contraire de ce pour quoi il a été conçu. Nous l'utilisons pour rendre visible les liens habituellement invisibilisés par le réseau social". Carole Brandon, septembre 2017, invitée en résidence par le BAM dans le cadre du Festival d'Arts Visuels Courts-Circuits à Chambéry, assistée de Lilyana Valentinova Petrova.

⁶ L'œuvre en réseau se trouve toujours confrontée à une distorsion spatiale et temporelle. Entre l'espace-temps physique des utilisateurs et l'espace-temps du programme et des réseaux, ce nouveau territoire qui se dessine est un lieu hybride — l'eSPACE — constitué désormais d'espaces virtuels ET i-RÉELS, associés à des temporalités superposées". Marc Veyrat, résumé, *Notion n°31, eSPACE*, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, livre hybride sous la direction de Marc Veyrat, collection coordonnée par Ghislaine Azémard, Éditions de l'Immatériel, Paris, 2015, p.86-88. <http://www.100notions.com/>

⁷ Suzanne Paquet (sous la direction de), *Errances photographiques, mobilité et intermédialité*, Les Presses de l'Université de Montréal, 2014, <https://www.pum.umontreal.ca/catalogue/errances-photographiques>

⁸ *Gina Pane, Terre – artiste – ciel*, Musée national d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris, 16 février – 16 mai 2005. Commissaire : Sophie Duplaix. Cité par Suzanne Paquet, introduction, P.9. *Ad Ibidem*.

⁹ Carole Brandon, *L'Entre [Corps / Machine], La Princesse et son Mac*, thèse en Art et Sciences de l'Art, soutenue en 2016 sous la direction de François 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

celui-ci se @TROUVE nécessairement intermédiaireur de cette intermédialité ?+) Nous étudierons toutes ces questions à travers l'œuvre XR i-REAL et plus particulièrement son exposition dans le métaverse Recto-VRso¹⁰ du Laval Virtual 2021.

i-REAL¹¹ est une œuvre d'art numérique hypermédia qui mixe des environnements en VR déclenchées à l'aide de cartes i-RÉELISÉES depuis le réseau social Instagram.¹² La manière d'écrire ces cartes est toujours associée à la lecture d'une *image* i+D/signe.¹³ Elle correspond à notre relation aux hashtags. Cette relation affecte les langues, les transforme, au profit des multiples connexions de sens que ces mots peuvent engendrer. Une fois terminées toutes ces cartes sont entre/posées avant @ACTIVATION sur Pinterest. Enfin, déplacées sur le plateau de JE(U)¹⁴ i-REAL et offertes au JOUE-@ conducteur, chaque carte déclenche une connexion vers un des mondes¹⁵ en VR... pour un second JOUE-@ passager. De fait, le premier JOUE-@ conduit sans voir, tandis que le second voit sans conduire. Tous les deux @CONSTITUENT par leurs actions communes le paysage soluble des informations dans lequel ils ont plongé. Dans ce paysage les Kaijūs numériques s'apparentent ainsi aux ENTRE eSPACES (! Carole Brandon, 2016 !) créés par l'action du *conducteur* à partir du plateau et les ruptures qu'il occasionne, plus ou moins consciemment, entre tous les mondes en VR expérimentés du *passager*. Ces *ENTRE eSPACES* sont violents. Ils provoquent une déchirure brutale de la dérive. Le *passager*, privé pendant cet eSPACE phénoménologique des maigres points de repères, visuels ou sonores, qu'il a accumulé doit @FAIRE surface... @VENIR en quelque sorte à une forme de raison / liaison consciente avec ce nouveau Monde qui l'entoure.

De plus, en @ACTIVANT des indices disséminés sur / entre les cartes, le plateau, les réseaux sociaux et dans les environnements VR, chaque JOUE-@ peut déverrouiller une blockchain et ouvrir un portefeuille en cryptomonnaie... L'œuvre i-REAL se ramifie ainsi constamment par dissémination sur plusieurs réseaux, sur plusieurs eSPACES à partir de l'architecture de ces *i+D/signes* contenus sur les cartes. La traversée, l'expérience de ce paysage hypermédia qui nous invite à nous perdre, nous interroge continuellement sur la pertinence d'un maître du JE(U) ; à cet effet une IA ANT-i PLATEAU est en cours de développement avec le Laboratoire de Recherche CiTu - Paragraphe (! Université Paris 8 !)...

Dans le cadre de cette *histoire sans fin* développée à travers ce work in progress i-REAL (! le paysage étant considéré par Giorgio Vasari comme *storia* !), nous interrogerons également dans cette communication comment *faire paysage* à travers ces Cartes i-REAL et comment le processus même de fabrication et d'utilisation de celles-ci — chacune nous proposant un assemblage hétéroclite de PART-i i+N/DIFFÉRENCE entre texte[S] et image[S] interconnecté[S] élaborées à partir des caractéristiques du réseau social Instagram — produit cette intermédialité des informations. Mais peut-on encore parler de paysage ?+) Comment celle-ci interfèrent sur ce dispositif ?+) Et, progressivement @ACTIVÉES pour se trouver au centre du JE(U) i-REAL, comment celles-ci se @ÉCRIVENT dans une i-STORY tout en vecteurs d'affections ?+) En effet, pour @PRENDRE ici le terme de médiarchie développé par Yves Citton¹⁶ associée à cette question, il nous semble i+M/PORTANT que si "les medias sont des vecteurs d'affections opérant ponctuellement comme des catalyseurs d'affects" nous puissions BRISE-@ la langue pour que ces débris soient @AGENCÉS en réseau et nous favorisent ainsi une *médiarchie* salvatrice du regard.

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". World XR Éditions, Crans-Montana (CH), 2021, <https://books.apple.com/ch/book/lentre-corps-machine/id1550452464>

¹⁰ Le métaverse ou multivers du Recto VRso : Dès 2020 "Recto VRso voit de nouveaux horizons ! Face à la propagation du virus Covid-19, l'équipe de Recto VRso s'est mobilisée pour s'adapter à de nouvelles formes de créations et de diffusions. Le Laval Virtual a eu lieu dans un monde virtuel, le Laval Virtual World. Des moments de networking se sont tenus dans le bâtiment virtuel qui présente Recto VRso. Un programme de conférences Art&VR a également eu lieu dans la salle de conférences virtuelles dédiée. Les invités ont notamment discuté des nouvelles perspectives qu'ouvrent la virtualisation dans le champ artistique, notamment autour de l'axe de recherche sur la présentation d'œuvres immersives et interactives dans un espace virtuel". <https://rectovrso.laval-virtual.com>

¹¹ Le site i-REAL est une PART-i de l'œuvre, au même titre que les autres éléments conducteurs.

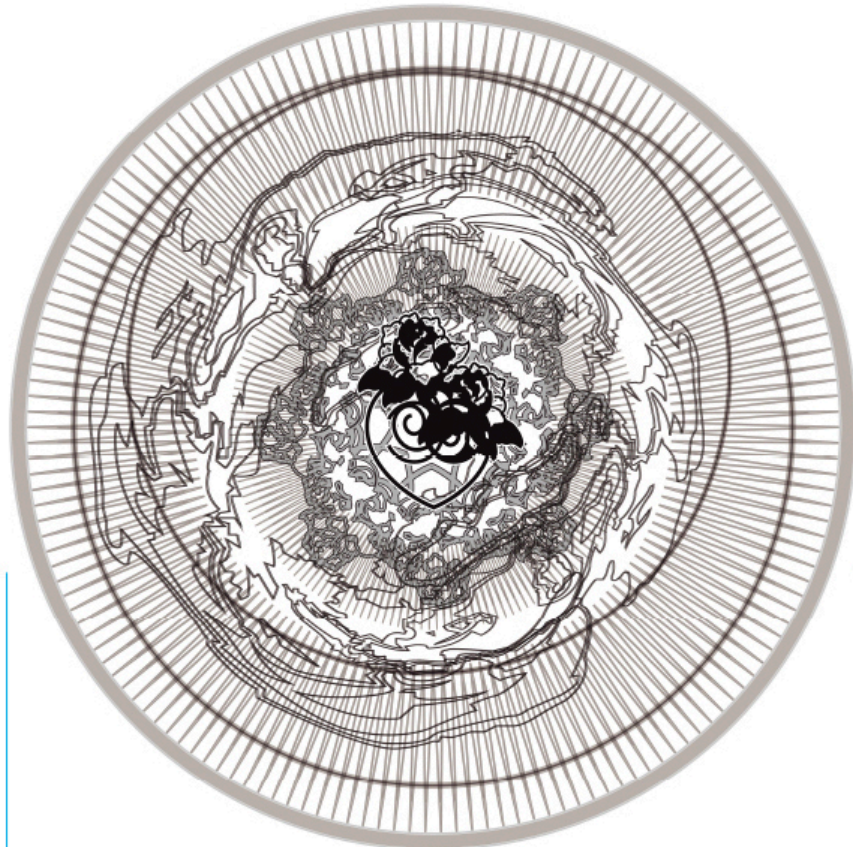
¹² Utiliser ce réseau social me semble fondamental dans le dispositif texte > < image.

¹³ "L'i+D/signé existe depuis le début de la Société i Matériel. Il se définit comme 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, un design 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. Au cœur de tous les travaux qui vont suivre, l'i+D/signé, dans la manière même de son écriture, fait figure". Marc Veyrat, *i+D/signé*, Notion n°51, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, Paris, 2015, p.136-138, 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. @VOIR également le stock d'i+D/signés conservé sur la plateforme PINTEREST <https://www.pinterest.fr/marcveyrat1/i%2Bdsignes/>

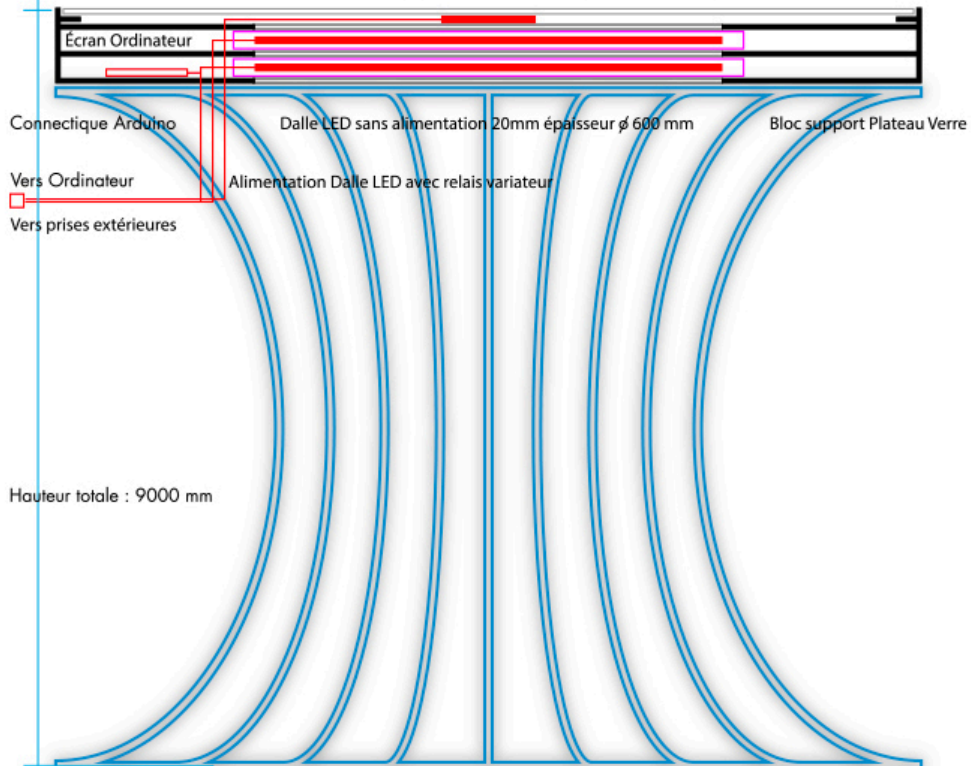
¹⁴ <https://youtu.be/gD1YmPxGHrU>

¹⁵ MONDÉ ZERØ / MONDE 1 / MONDE 2 / MONDE 4

¹⁶ CITTON, Yves, 2017. *Médiarchie. La Couleur des idées*. Éditions du Seuil, Paris, p.97.



Plateau rond en verre gravé & sablé 6 mm épaisseur \varnothing 1000 mm



Société i Matériel /// Marc Veyrat /// i-REAL

1_U—M' RADICAL

Pour comprendre en quoi cette intermédialité est inhérente à une question fondamentale de liberté, un choix radical que chacun d'entre nous (! U—M' !) possède dans l'organisation même des informations qui lui parviennent, il nous faut tout d'abord @-VENIR à l'essence même de l'hypermédia, cet ENTRE eSPACE né de l'écart qui existe entre toute instance législative et l'instance exécutive qui lui répond dans la manière de nous emparer de cet hypermédia. En fait, l'interaction en réseau des informations, même si elle possède une forme d'architecture spatiale originelle, ne possède pas d'ordre figé dans l'interaction de ces informations — une prédestination programmée — mais reste ouverte dans la manière systémique dont nous allons nous emparer des informations qui la compose, comment nous allons les expérimenter individuellement, les *pro-jeter* dans une forme de chaos original, un désordre salvateur et jouissif. Les usages de la liberté dans la décision d'utiliser ou non les potentiels d'interconnexions de ces informations. Ils ne sont donc imputables qu'à notre propre comportement, notre façon d'arbitrer, d'i-RÉELISER les liens entre celles-ci et donc de créer ou non ces ENTRE eSPACES. Cet arbitrage n'est d'ailleurs jamais entièrement nécessité par la raison. Parce que profondément sensible, il est aussi chaotique que le chaos qu'il va créer à travers ces connexions inédites. Ces ENTRE eSPACES composent ainsi les Kaijūs miroirs de nos propres errements. Ils agglomèrent une mise en perspective. La *force d'indétermination* est irréductible à la puissance libératrice de cet arbitrage qui s'apparente à un JE(U), un principe et une cause qui engendre une *forme d'action*, une condition subjective kantienne qui place le sujet JE libéré par ses choix, définitivement devant lui-même et sujet réfléchissant ouvert potentiellement à sa propre critique — par l'hypermédia — d'insubordination à lui-même : un JE qui peut ne pas i-CROIRE.

Et s'il y a désir dans cette croyance, naturellement de transgression, il n'y a jamais de malin GÈNE-i. Ce Kaijū monstrueux n'est pas un monstre.¹⁷ Car bien que vivant prenant corps, il n'est que l'écho qui @-PREND forme, simplement grâce à l'hypermédia dans l'ineffectivité linéaire du scénario, agrégeant un ensemble de signes interconnectés @-PRODUITS par le simple reflet des langages existentiels émergents avec l'arbitrage de ces interconnexions. Celles-ci étant propulsés en dehors de leurs fonctionnalités premières imaginées dans le processus hypermédia d'origine. Mis en mouvement finalement par un acte de liberté, le Kaijū apparaît, se libère dans une sorte de glissade des interactions, un dérapage occasionné à partir d'une innéité contingente des langages positionnée en marge de cette intermédialité. Il fixe un état du désordre tout en étant fidèle à cet Autre JE créé malgré MOI, @-MIS en JE(U) par ce JE qui n'est pas MOI, dans ce qui s'apparente à une aventure d'opposition. Pour paraphraser Marcel Duchamp et son œuvre *Tu M'*,¹⁸ autour d'1_U—M' RADICAL.

Pour que cette radicalité existe, soit opérante et mette en place sa propre fonction critique — ou plus simplement afin qu'il existe un jeu entre JE et U — il faut donc qu'il y ait un axe symétrique de basculement entre le sujet JE et son Kaijū. La spatialisation informationnelle de ce système opératoire sans cesse @-COMMENCÉE, dans la dérive occasionnelle de ces choix à partir de ce schéma homothétique instaure indéfiniment un nouveau point focal, à chaque fois un nouveau point d'entrée nécessaire à la @-MISE en cause pour le sujet de la place qu'il occupe dans le système. Et qui doit, de fait, constamment se @-TOURNER sur lui-même pour *s'envisager* dans la narration hypermédia. Dans l'œuvre i-REAL c'est la fonction même de l'ANT-i PLATEAU qui @-PRODUIT la fonction miroir nécessaire au dispositif, @-CRÉE un ENTRE eSPACE, ouvre la porte au Kaijū.

¹⁷ ESCANDE-GAUQUIÉ, Pauline et NAIMIN, Bertrand. *Monstres 2.0 : L'autre visage des réseaux sociaux*, Éditions Les Pérégrines, Paris, 2018. "À leurs débuts, les réseaux sociaux nous offraient de concrétiser un vieux rêve : au sein de ces espaces numériques, le partage et l'échange devaient fournir les armes d'un nouvel eldorado démocratique. Mais force est de constater que sur Twitter, Facebook ou Instagram, des contenus violents circulent désormais sans fin ; les internautes s'insultent ; les fake news fleurissent, comme autant de monstres 2.0 qui nous interrogent sur les dérives de notre époque. [...] Si le monstre, traditionnellement, permet en négatif de penser les normes d'une époque, qui sont alors ces nouveaux monstres qui émergent sur la toile ? Pourquoi nous attirent-ils et à quelles limites nous confrontent-ils ? Une autre utilisation des réseaux, plus humaniste et responsable, est-elle possible ?" Malheureusement ou heureusement pour nous, nous ne sommes pas en face de monstres puisque ce ne sont des *ensembles d'i+D/signes reflétés* de nous-mêmes. Or, même si ceux-ci relèvent quelquefois du monstrueux, considérer que l'humain est un monstre serait le dédouaner de cette PART-i de lui-même qui lui laisse le choix de pencher *en toute conscience* vers ce monstrueux.

¹⁸ DUCHAMP, Marcel, 2017. *Tu m'*, 1918, 69,8 x 313, huile et crayon sur toile, écouvillon, 3 épingles à nourrice, écrou, New Haven, Yale University Art Gallery, Katherine S. Dreier Bequest. "Tu m'"est construit sur un mode spéculaire, en miroir entre la partie gauche et la partie droite. À la séquence colorée de gauche répond la séquence colorée de droite ; à la structure perspective de gauche répond la structure perspective de droite ; aux stoppages étalon de gauche répondent ceux de droite ; à l'ombre de la roue de bicyclette répond celle du porte manteau. Mais entre ces deux parties, ce n'est pas un axe de symétrie qu'il a placé, c'est une véritable déflagration. Elle comprend l'ombre du tire-bouchon en anamorphose qui s'articule avec la main, la première pointant à gauche, la seconde à droite. Elle comprend également la déchirure de la toile transpercée par le goupillon et rafistolée par 3 épingles de sûreté, ces derniers éléments étant des objets réels fixés sur le plan du tableau". Jean Yves Amir <https://lartcommeonline.forumactif.org/t187- Duchamp-analyse-de-tu-m-partie-2>



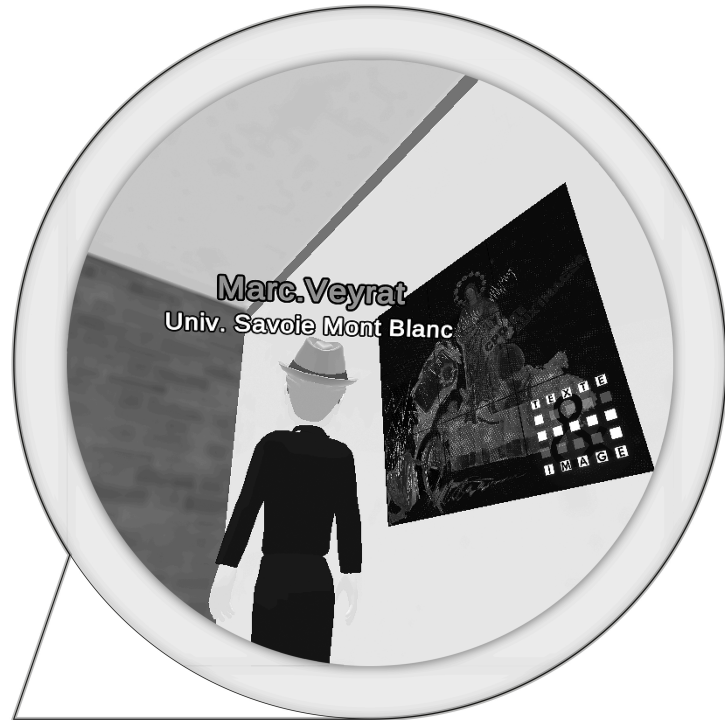
Marc Veyrat, Société i Matériel, *La Rencontre*, Métaverse Recto-VRso, Laval Virtual 2021.

Ce[LUi]¹⁹ — cette lecture d'informations du JE sujet correspondant avec l'Autre JE à travers son Kaijū — entraîne à chaque fois une opération de déplacement, de transfert, d'appauvrissement. Car celle-ci ne peut être réductible au simple fait de s'imaginer *être sujet* dans son avatar. Cette métamorphose entraîne le corps dans un *double bind*, une double contrainte inhérente au déplacement dans l'image du corps — l'avatar — de l'image du langage, étant déjà par lui-même en quelque sorte une image de la prise de parole intentionnelle. Cette *image de l'image de l'image* ne @PRODUIT alors qu'un écho affaibli et de plus en plus lointain de l'intention, transmise habituellement *PAR le corps du sujet* dans sa volonté de communiquer, d'exprimer des informations normalement intelligibles *VERS l'Autre*. @PLONGEONS dans *La Rencontre* avec Carole Brandon. Puisque nos deux avatars stimulés par le programme sont moins *signifiés* par une quelconque @SEMBLANCE avec nos corps d'origine (! tous les avatars du métaverse Recto-VRso ont la même taille et les choix offerts pour les customiser restent très relatifs !) que par la *dénomination* de ces corps au-dessus de leur tête, ce premier état de visualisation offert par les avatars, produit dans *La Rencontre* une curieuse i+M/PRESSION d'échec. L'opération de *rapprochement* se transforme en *éloignement*. Une sorte de désenchantement des corps i-RÉELS s'installe confortablement à travers cette substitution des *corps tangibles* par le biais des *corps simulés*. La parole potentielle est déjà confisquée au profit de l'ÉTANT DONNÉ-ES image. Avant même *La Rencontre*, deux Kaijūs se sont installés entre nous...

Les corps sont réduits à l'état d'ersatz, de projections mentales, de coquilles évidées,²⁰ potentiellement de doubles ectoplasmiques. Prototypiques, sans odeurs, sans matières, ils sont alors, *pratiquement*, dédiés aux processus scénographiques de communication du métaverse lui-même. Afin de les objectiver et qu'ils deviennent *in/sensibles* (! c'est-à-dire uniquement poreux à la sensibilité opératoire du dispositif !) le système qui les conditionne les nettoie, les *uniformise*. Ainsi, sans prise de conscience de ce qui nous sépare de cet avatar, l'interactivité subjective est volontairement annihilée. De fait, l'intermédialité s'organise alors autour de pures intentions d'informations, filtrées par cette mise en image tautologique, ce *décepteur à l'œuvre*.

¹⁹ @VOIR Société i Matériel | Marc Veyrat i-REAL | Ce[LUi] que nous ne VOYONS, Ce[LUi] qui nous @GARDE, colloque international VISAGES À CONTRAINTES /// Formes du portrait à l'ère électro-numérique le 17 & 18 octobre 2017, Université Jean Monnet, Saint-Étienne 2017 <https://youtu.be/YLuaiAkq4OU>

²⁰ "No Ghost Just a Shell" est une œuvre hypermédia initiée par Philippe Parreno et Pierre Huyghe en 1999. En acquérant les droits d'auteur d'une figurine appelée "Annlee" et de son image originale auprès de l'agence japonaise *Kworks* qui développe des figurines pour les dessins animés, les bandes dessinées, la publicité et les jeux vidéo de l'industrie japonaise du manga, en plein essor, ils vont donner vie en transformant ce *persona*, @PRÉSENTANT un groupe ou segment cible dans le cadre du développement d'un nouveau produit, en personnage... et lui permettre ainsi de SUR/VIVRE.



Marc Veyrat, Société i Matériel, ©B—Hack t—O the Future, Métaverse Recto-VRso, Laval Virtual 2021

Avec cette notion de *décepteur* empruntée à Claude Levi-Strauss, nous pourrions facilement en conclure que cette image de nous-même ne peut être injective de sens. Car ce *narcissisme à la dérive* initié par cet avatar, être incomplet à peine ébauché, est *pro-jeté* dans ce qui l'entoure. Si cette opération *s'in/forme* dans le Kaijū, d'autres informations en réseau viennent également s'agréger à / autour de *La Rencontre*. L'alignement des trois box Recto-VRso *prêtés* à l'occasion du Laval Virtual — les deux premiers réservés à Texte Image & Arts Numériques,²¹ le troisième à CiTu – Paragraphe²² — sont installés pour créer une séquence en mouvement. L'i+D est de créer, par le déplacement à l'intérieur de cet *eSPACE*, un *enchaînement hypermédia*. La mise en réseau, i+M/POSÉE par cette déambulation, transforme notre avatar en boule de flipper²³ qui va @BONDIR entre les liens agrégés autour d'une *collusion d'i+D/signes*. Bien que suggérée, cette dernière est toutefois mise en place à travers une mécanique répétitive, dépendant autant du système d'origine — la plateforme initiale du métaverse — que dans la manière dont nous nous en sommes emparés. Après avoir *atterri* à l'entrée de la salle *Research Creation Area*, un coup d'œil rapide depuis la travée empruntée nous fait découvrir un premier poster de la couverture de l'ouvrage TEXTE & IMAGE 5.²⁴ Déjà le livre en lui-même "se construit comme un objet architectural narratif. En effet, les visuels et les articles entrent et sont composés dans un système entre textes et images propre à nos usages d'Instagram, et des collages de Carole Brandon".²⁵

²¹ <https://www.facebook.com/TexteImageetArtsNumeriques> : page Facebook Axe 2, Laboratoire ILSETI, Université Savoie Mont-Blanc.

²² <http://citu-paragraphe.fr> (! Université Paris 8 !) : L'équipe a été créée en 2007, elle axe ses recherches scientifiques sur la conception d'information, dans le contexte général des humanités numériques et sur le terrain des nouveaux médias et de l'art média. De fait, les nouvelles formes d'information, d'expression, d'interférence et de création prennent en compte et questionnent en permanence les enjeux technologiques. D'où l'originalité du CiTu qui se veut être au plus proche des projets créatifs en phase avec ses problématiques. Les membres de l'équipe CiTu sont ancrés en Sciences de l'information et de la communication et se spécialisent dans l'usage et les développements d'applications innovantes centrées sur l'homme et pour l'homme. Notre axe de recherche principal et la conception d'information hypermédia (design d'information), qui est décliné en axes transversaux (tels que la Réalité mixte, les Données ouvertes, la Conception et design, etc.) et axes centraux (tels que les Interactions humaines médiatisées et multimodales, l'Immersion et interaction, les Territoires augmentés, le Media Art, l'Impact du numérique sur l'homme, etc.).

²³ MOUREN, Renan et HUDRISIER, Henri (! sous la direction de !), *100 Notions Territoires & Numérique*. Collection coordonnée par Ghislaine AZÉMARD. Notion *L'Horizon de l'eSPACE*, en cours d'édition.

²⁴ <https://www.lcdpu.fr/livre/?GCOI=27000100642260> VEYRAT, Marc (! sous la direction de !), *Texte et Image 5, Les Fabriques des Histoires*. Presses de l'Université Savoie Mont-Blanc, 2019.

²⁵ "Ces collages qui vont émailler les chapitres de sa thèse structurent les articles recueillis. À l'image du carré d'Instagram, le livre lui-même a une constitution homogène (21 cm x 21 cm). Puis chaque morceau de collage, disposé par ordre d'apparition sur le mur Instagram de Carole Brandon sépare chaque article en prenant une pleine page (celle de gauche, la page de droite indique le titre de l'article à chaque fois). Un jeu est ensuite mis en place avec le lecteur, par l'intermédiaire du logo(gramme) du livre. En effet, dans un premier temps nous élaborons un code. C'est une trame formée par un carré quadrillé par 5 carrés de largeur et de hauteur. Ce code se présente tel un



Marc Veyrat, Société i Matériel, *En-dessous d'— 1 C-O+UP d'—EyE*, Métaverse Recto-VRso, Laval Virtual 2021

À l'intérieur de chaque box, outre deux travaux positionnés sur chacun des côtés, nous @TROUVONS un poster extrait de TEXTE & IMAGE 5. Chaque poster est volontairement associé à un lien Internet. Soit vers un réseau social, soit vers une plateforme NFT.²⁶ La couverture @ENVOIE à la page Facebook de l'axe 2 Texte Image & Arts Numériques.²⁷ Dans le premier box Texte Image & Arts Numériques que nous pouvons apercevoir derrière *La Rencontre*, il nous @AMÈNE au mur Instagram²⁸ de Carole Brandon associé à *La Princesse & son Mac*.²⁹ Le second box nous propulse dans une autre dimension du livre, sur la plateforme Opensea associée aux NFT TEXTE & IMAGE 5³⁰ tandis que dans le troisième et dernier box CiTu – Paragraphe, le poster nous entraîne dans la collection des Cartes i-REAL.³¹ Enfin, pour clore cette aventure hypermédia, le poster extérieur en écho, placé symétriquement par rapport au premier utilisé, nous satellise dans l'ePub HyperUrbain 7,³² dont la question de nos relations au bâti est présente dans le processus même du métaverse.

logogramme pour le livre. Il donne une identité propre au livre et même en décrit la structure pour celui qui y sera attentif, qui saura se situer par rapport au mécanisme du fonctionnement du livre présenté par ce code". Gaëtan LE COARER, *Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration*, thèse de doctorat en cours, sous la direction de Ghislaine CHABERT et Marc VEYRAT.

²⁶ "Les jetons portant sur des droits de propriété peuvent être utilement formalisés avec des codes informatiques de jetons virtualisant la rareté, les jetons non fongibles. Les jetons non fongibles se définissent par leur caractère unique, non interchangeable et spécifiquement identifiable (au-delà de leur historique de transaction). Dans l'écosystème de la blockchain Ethereum de nombreux standards ont été créés pour ces contrats intelligents et des codes audités sont utilisés ce qui limite les bugs, les piratages et améliore l'interopérabilité. Le standard principal de contrat intelligent pour produire des jetons non fongibles sur Ethereum est le standard ERC-721." Matthieu Quiniou, *La blockchain vectrice d'effectivité des droits des artistes visuels*, in revue *Expertises*, novembre 2020, pp.383-387.

²⁷ *Ad Ibidem*²¹.

²⁸ <https://www.instagram.com/cboxyz/> Avec cette "Cartographie Sensible" par excellence !+) Carole BRANDON écrit en commentaire de son collage n° 000057-9 : "j'utilise bêtement le système et les usages imposés par Instagram : avoir un feed cohérent et personnel, des hashtag et j'exploite l'effet 'tapisserie' de la verticalité. Ce qui m'intéresse également est la possibilité de rejouer la narration (comme un reflet de surface du conte brodé et indissociable de la tapisserie). Je répète 9x les presque mêmes hashtags et les mêmes citations pour exploiter le système de l'algorithme (me créer une quantité de hashtags perso pour les faire exister dans la machine Instagram. Comme la tapisserie en tissu, l'histoire narrée ici (miroir augmenté de l'autre) est à lire de bas en haut, image par image".

²⁹ *Ibidem*⁹.

³⁰ <https://opensea.io/collection/texte-image-5> Ces GIFs animés sont en PART-i disponibles dans l'ePub.

³¹ <https://www.pinterest.fr/marcveyrat1/i-real-en-je-u/>

³² "L'image en introduction du colloque HyperUrbain 7 (! et maintenant des articles sur l'ouvrage !-), signée par Khaldoun Zreik, fait tout aussi bien référence à "La Vague" 1 peinte par Gustave Courbet, qu'à l'installation interactive "The Waves" 2 de Thierry Kuntzel. En effet, si le premier s'attache à questionner le support par la matière picturale tandis que le second questionne déjà le processus visuel à l'oeuvre de manière numérique, à travers la distance opérante du spectateur, il nous semblait i+M/PORTANT de @CONSIDÉRER la question de l'horizon dans l'image, inversant le processus relationnel à partir d'une @PRÉSENTATION classique de la ville contemporaine, c'est-à-dire tournée généralement vers la cité et ses habitants. Cette question de l'horizon in/visible, car en PART-i @COUVERT ici par les embruns,



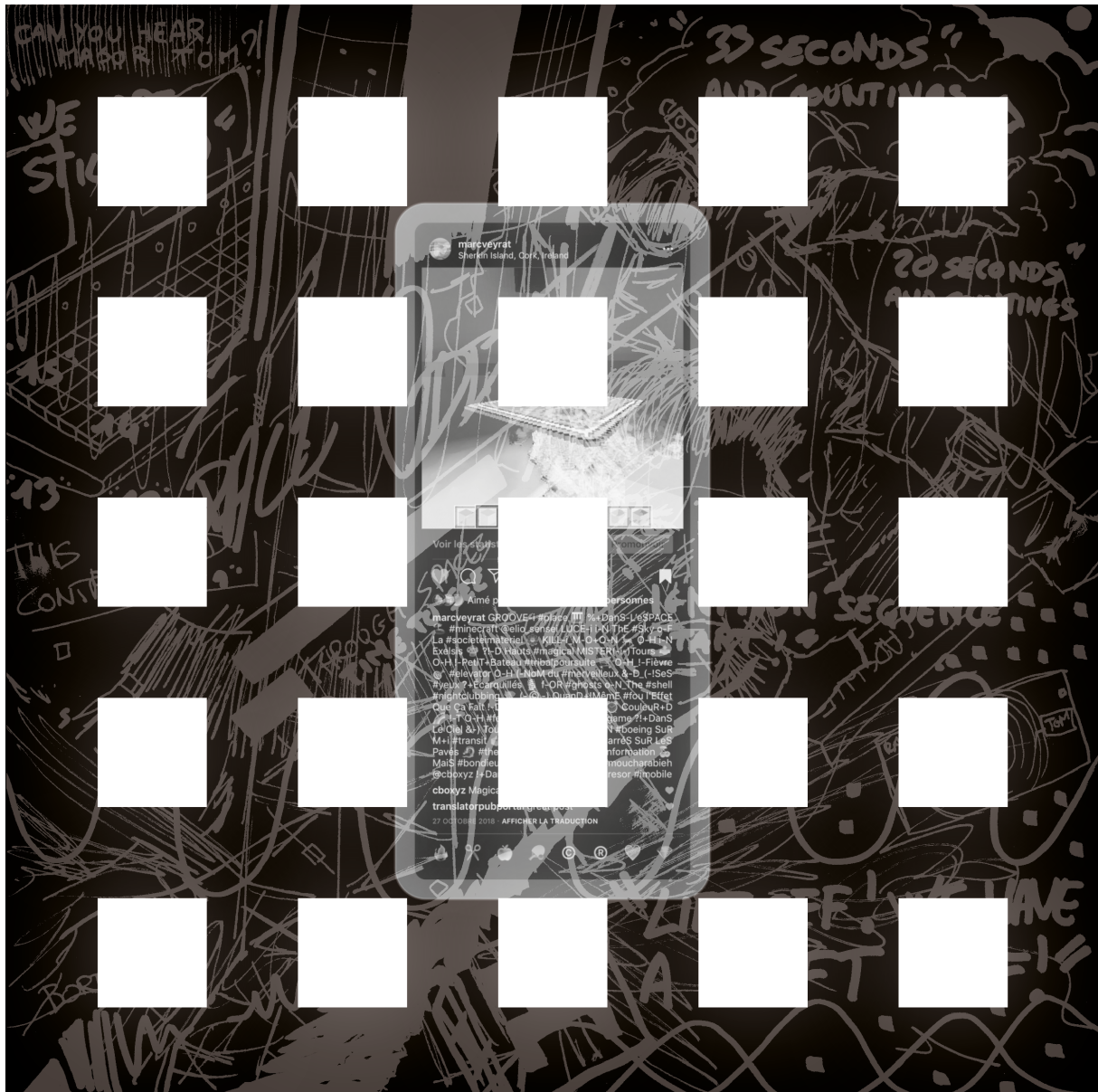
Marc Veyrat, *Société i Matériel, La Plage, Métaverse Recto-VRso, Laval Virtual 2021*

2_f—OR i—CROIRE

Nous avons compris que, par dépicition, dans le métaverse Recto-VRso chaque élément n'est que @PRÉSENTÉ. Suggérant une profondeur fictive, il ne nous i+M/POSE (! nous dépose comme Matériel information !) qu'une image appauvrie potentiellement expérimentable par l'avatar, d'une image exposée, censée rendre compte de l'image de départ à l'origine de l'exposition. En fait cette dernière étape ouvrant sur HyperUrbain 7 et son voyage i-MOBILE par fondu enchaîné, nous interroge sur la question même du paysage soluble. En clôturant en quelque sorte les modes opératoires de la dérive, elle nous invite à nous @TOURNER vers le processus à l'œuvre dans i-REAL; en quelque sorte son *déroulement spatialisé* depuis la Carte i-REAL sur le Plateau de JE(U) jusqu'aux Mondes en VR. Il nous faut ainsi nous immerger à travers ce travelling cinématographique, dans des fragments d'informations épars que nous allons @TROUVER à l'œuvre et en PART-i seulement agencés... parce que des hyperliens vont sans cesse venir les court-circuiter, nous faire @SORTIR puis @ENTRER, nous exfiltrer inlassablement du métaverse afin de mieux nous permettre d'y @VENIR. Lorsque Roberto Barbanti définit son concept d'ultramédialité appliqué à l'art, il nous suggère une véritable molécularisation de l'information.³³ Il ne s'agit pas de @PRODUIRE avec i-REAL et cette installation Recto-VRso un tout aisément appréhendable dans son unicité stylistique, un langage avec une seule clef de décryptage mais bien d'inciter ou d'exciter le lecteur opérateur - voyageur à fixer ses propres limites dans l'interopérabilité potentielle des informations, à s'ancrer individuellement autour de plusieurs points critiques dans la soupe moléculaire d'un ensemble disparate. Nous ne disposons pas véritablement de recette. La cuisine reste intuitive même si certains ingrédients sont déjà là, entre/posés devant nous.

marque donc une habile volte-face. Qui devient un point d'ancrage extérieur, i-MIGRANT vers un au-delà en réseau de l'urbanité traditionnelle, un URBI ET ORBI en quelque sorte nécessaire, désormais, pour comprendre et anticiper nos eSPACES habités en mutation et mondialisés, @MIS à l'œuvre dans la mise en page entre tangible et intangible... Cette photographie n'est donc pas là par hasard. Elle fait également écho à des processus de transfert de données, d'i+D, de cultures et d'informations, de déplacements forcés ou volontaires de populations autour / sur les océans ; en quelque sorte provoquant une jointure nécessaire entre plusieurs mondes... ce que nous cherchions finalement à définir dans ce colloque comme une hyperurbanité... Nous avons ainsi procédé de manière identique pour chaque chapitre, en multipliant les points de vue, qui vont progressivement se @COUVRIR en boucle... non sans un joli clin d'œil à Gustave Le Gray et ses tirages sur papier albuminé par superposition de plusieurs négatifs...(! Marc VEYRAT, Rudy RIGOUDY, 2021 !-)" [ePub](#) et ouvrage en cours d'édition chez Europia Productions, Paris. Ouvrage sous la direction de Khaldoun ZREIK, Marc VEYRAT, Gabriel BURSZTYN et Patrizia LAUDATI.

³³ BARBANTI, Roberto. "L'ultramédialité", un concept appliqué à l'art, in *Communication & Langages* 127, 2001, pp.78-95, dossier thématique : *le corps saisi par l'image*, p.83. https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2001_num_127_1_3063



Gaëtan Le Coarer & Marc Veyrat, *Poster 3, Métaverse Recto-VRso, Laval Virtual 2021*

Ces systèmes de dissémination programmée se condensent tout particulièrement dans les Cartes de JE(U) ouvrant sur les Mondes en VR. Car celles-ci jouent sur des glissements sémantiques entre les ingrédients utilisés afin de favoriser les @-ACTIONS chimiques entre les molécules :

GROOVE-i #place 🎹 %+DanS-L'eSPACE ☂️ #minecraft @elio_sensei LUCE-i i-N ThE #Sky o-F La #societematériel 🌻 KILL-i_M-O+O-N 🦌 OH-i-N Exelsis 🍄 ?i-D Hauts #magical MISTER(i)-Tours 🏠 o-H !-PetiT+Bateau #tribalpoursuite 🛒 OH-i-Fièvre 🎯 #elevator OH-i-(NoM du #merveilleux &D-(!SeS #yeux #?+Écarquillés 🎤 fOR #ghosts o-N, The #shell #nightclubbing 💎 (-@-) QuanD+iMêmE #fou l'Effet Que Ça Fait !-D WWoler SuR 1-) #mer 🕒 Couleur+D 🌈 !-T OH #fever #ireal #arewestillingame #?i+DanS Le Ciel &(-) Toujours_e+N été 🍉 #AcuN #boeing SuR M+i #transit 🧱 JE Sème !-D #grains CarrÉS SuR LeS Pavés 🐉 #theheat #BieN Huilée D-L' #information 🍒 #Mais #bondieu Qu'il esT-Beau !+)_Ce #moucharabieh @cboxyz !+DanS Cette 🛒 #chasseautresor #immobile

La Carte *Baroque Bordello*³⁴ 06 posée en hors d'œuvre dans cet article se décompose en deux PART-i. En haut une image extraite du Monde MINECRAFT i-REAL @PRÉSENTE un jardin extraordinaire, en forme de *tapis volant i+D/signe*. Ce jardin suspendu créé à partir de *l'i+D/signe* i-REAL que nous allons @TROUVER sous d'autres formes dans des documents, d'autres Cartes ou des installations, nous invite à travers cette pluralité compulsive à ne plus penser chaque élément indépendamment mais à les @INTERPRÉTER fusionnés ; ce que Dick Higgins appelle un processus intermédia.³⁵ Sur la Carte normée au modèle Instagram *l'i+D/signe* du haut ouvre naturellement le réseau. Véritable *anti pasti*, il va nous permettre de patienter avant d'irradier l'agrégat des mots – icônes ornés d'hashtags, d'émojis, de smileys et de symboles, *casé*, agencé dans la PART-i basse. D'ailleurs, l'ensemble irisé que nous allons dévorer doit être lu à haute voix, *sous peine d'en perdre son latin*.³⁶ Sans vouloir disséquer ici tous les liens qui s'évaporent entre les mots et vont @ENTRER en collision dans la un certain nombre d'expressions nous viennent immédiatement à l'esprit, autant empruntées à Serge Gainsbourg,³⁷ Les Beatles,³⁸ Nino Ferrer³⁹ La Canaille⁴⁰ ou David Cronenberg⁴¹... Le but n'étant pas de @ACTIVER toutes ces connexions mais de les faire se bousculer, s'hybrider, @ÉVEILLER en nous des états intermédiaires de rémanence, des *niveaux d'interférences entre deux ou plusieurs médias artistiques*.

Faire la cuisine, préparer le Kaijū nous oblige alors à éprouver cette intermédialité en @COMPOSANT avec soin notre manière d'aborder, d'absorber ces matières. @PENSER comment elles vont fusionner ou fondre, se renforcer ou créer de nouvelles saveurs hypermédiatiques, faire du bruit en crépitant dans la poêle ou encore se dissoudre dans le bouillon. Imaginée comme un bouquet garni, la Carte i-REAL est pensée comme un interrupteur potentiel. Dissoute dans la soupe système, elle développe les saveurs, ouvre un *ENTRE eSPACE*, afin de pointer le passage qui nous sépare toujours de ce que nous pourrions appeler à *un état de sommeil cérébral chronique d'absorption indifférenciée d'informations à un état de conscience en éveil critique*. Tout ce *Baroque Bordello* suggérerait donc le marqueur d'une déchirure nécessaire, le point de basculement du radeau qui part à la dérive.

Et c'est ce qui se passe avec le poster 3. La dépeinture se frotte à une i-RÉELITÉ immédiate ; la Grande Table est servie. Par transmutation la Carte a fondu au noir avec un extrait mis en page de TEXTE & IMAGE 5. Toute cette construction des informations bouillonnantes, nous entraîne grâce à une i-MATÉRIALITÉ de la technique,⁴² dans une épaisseur *in/visible*⁴³ IN & OUT installée autour du métaverse Recto-VRso. Progressivement happé dans les eaux profondes du réseau, chaque sujet JE arraché brutalement à son avatar doit choisir alors où fixer son expérience du regard : tout ce qui était encore autrefois séparé nous permet d'imaginer le contenu sémantique correspondant, dont l'apparence est suffisamment mixée pour qu'elle ne n'enlève en rien de sa présentation sensible. La trame des carrés blancs programmés nous ouvre "un grand terrain de nulle part avec de belles poignées d'argent"⁴⁴ : peut-être une liberté d'expression... Le corps est derrière.

Marc Veyrat, 2021

³⁴ "Il était aussi fréquemment confondu avec le terme *mixed media*, dont je comprends qu'il désigne n'importe quel travail dans lequel il y a présence des éléments musicaux et textuels — mais où chacun sait quel élément est le musical et quel est le textuel. La même chose se passe avec *visuel + textuel*. Les éléments gardent leur identité et ne fusionnent pas. Aussi, dans l'académie, *intermedia* vint accentuer la présence de la haute technologie, en particulier la vidéo"... Dick HIGGINS, (1938 – 1998) *Intermédia*, Les Éditions Interventions, Québec, 1999, Le Lieu, Centre en Art Actuel, p.6.

³⁵ "Je cherche en vain la porte exacte / Je cherche en vain le mot exit"... Serge GAINSBURG, *L'Anamour*, in *Jane Birkin / Serge Gainsbourg*, 02'20", 1969, Mercury. Titre d'abord chanté par Françoise Hardy.

³⁶ ÉSOPE : "La langue est la meilleure et la pire des choses"... Ou comment l'i+M/PRESSION du langage s'immerge dans la figure.

³⁷ "Je cherche en vain la porte exacte / Je cherche en vain le mot exit"... Serge GAINSBURG, *L'Anamour*, in *Jane Birkin / Serge Gainsbourg*, 02'20", 1969, Mercury. Titre d'abord chanté par Françoise Hardy.

³⁸ "Cellophane flowers of yellow and green / Towering over your head"... The Beatles, *Lucy In The Sky With Diamonds*, in *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, 03'27", 1967, United Artists. Musique du film *Yellow Submarine*.

³⁹ "Un jour ou l'autre il faudra qu'il y ait la guerre / On le sait bien / On n'aime pas ça, mais on ne sait pas quoi faire / On dit c'est le destin"... Nino FERRER, *Le Sud*, 04'35", 1975, CBS Records. Dernier grand succès de cet artiste, sorti en 45 tours.

⁴⁰ "C'est la lave d'un volcan qui se réveille / C'est la vague qui te balaye / C'est le vent : un vent d'humanité / On veut la justice pas la charité"... La Canaille, *Redéfinition*, in *La Nausée*, 03'13", 2014, Association La Canaille. *La Canaille* est un chant révolutionnaire de 1865, précurseur de la Commune de Paris, d'abord appelé La Chanson des gueux. Les paroles sont d'Alexis Bouvier et la musique de Joseph Darcier. "C'est l'artiste, c'est le bohème [...] C'est la canaille / Eh bien, j'en suis !"... <https://youtu.be/-ZdBT2Zl-A>

⁴¹ CRONENBERG, David, *eXistenZ*, 1999, (I Canada / Grande-Bretagne / France I) 01h36'.

⁴² Pour paraphraser Roberto BARBANTI, *Ibid*³³, p.79.

⁴³ Postée au seuil du visible. Marc VEYRAT, Notion 58 *in/visible*, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, *Ibid*⁶.

⁴⁴ BASHUNG, Alain, *Comme un lego* (I Gérard MANSSET I), in *Bleu Pétrole*, 09'04", 2008, Barclay Records.

Bibliographie rapprochée :

- Debord, Guy. 1992. *La Société du Spectacle*, Paris, Éditions Gallimard.
- Virilio, Paul. 1984. *L'espace critique*, Paris, Éditions Christian Bourgeois.
- Damasio, Alain. 2019. *Les furtifs*, Clamart, Éditions La Volte.
- Saemmer, Alexandra, 2015. *Rhétorique du texte numérique*. Lyon, Presses de l'ENSSIB.
- Klinkenberg, Jean-Marie. 2000. *Précis de sémiotique générale*, Paris, Éditions du Seuil, collection Points / Essais.
- Rosa, Hartmut. 2020. *Rendre le monde indisponible*, Paris, Éditions La Découverte.

///

Biobibliographie (! dernières apparitions !):

Veyrat, Marc. F-CONNEXION, Pour une stratégie de POSTCOLLECTION. In *Collecter, Cataloguer, Cartographier, Processus et méthodologies de l'archivage numérique et de sa consultation*. Sous la direction de Karen O'Rourke et Vincent Ciciliato, Presses de l'Université de Saint-Étienne, 2020.

Veyrat, Marc. *Texte et Image 5. Les Fabriques des Histoires*. Sous la direction de Veyrat, Marc. Presses de l'Université Savoie Mont-Blanc & Université Paris 8 CréaTIC-IDÉFI, Chambéry, ILSETI, Collection « Texte & Image », 2019.

Veyrat, Marc. *La Princesse et son MAC / Princesse de l'i-REAL : l'EN-VERS d'un processus de sédimentation*, in *Revue Réel / Virtuel* n°6 Les normes du numérique, 2019, <http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero6/varia/princesse-mac>