HAL
open science

U-rss Z.M1 : Vers l'in/fini et l'au-delà

Marc Veyrat, Franck Soudan

▶ **To cite this version:**

Marc Veyrat, Franck Soudan. U-rss Z.M1 : Vers l'in/fini et l'au-delà. Art et Ville Post-Numérique (HyperUrbain 6), Europia Productions, 2018. hal-04884392

HAL Id: hal-04884392

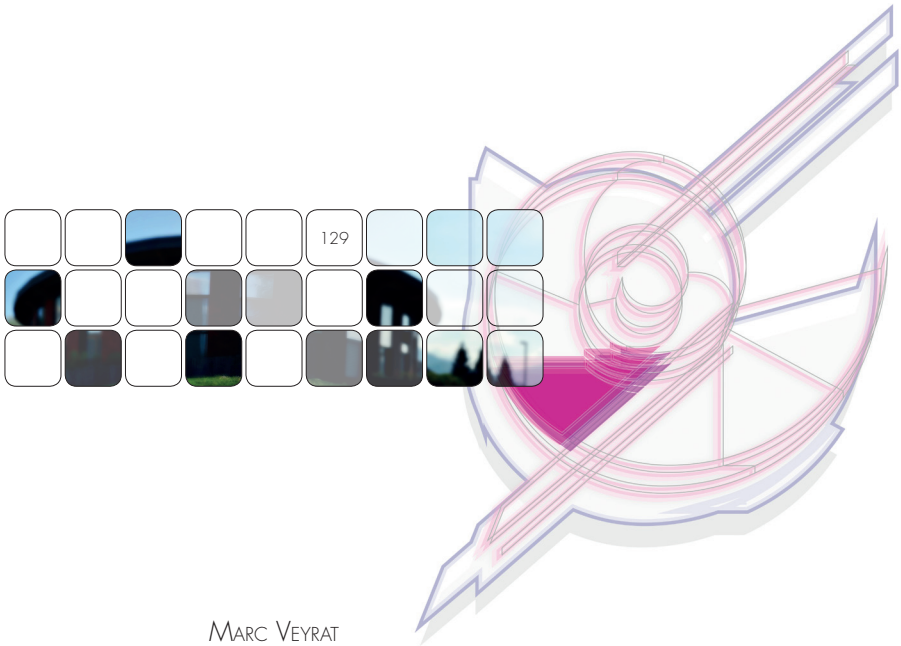
https://hal.science/hal-04884392v1

Submitted on 22 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.

U-RSS Z.M1 : Vers l'in/fini et l'au-delà…



Marc Veyrat
Artiste et maître de conférence en arts et sciences de l'art
Département Communication et Hypermédia Laboratoire LLSETI - USMB
https://www.imateriel.org

Franck Soudan
Artiste, et docteur en sciences de l'information et de la communication
http://francksoudan.fr

Introduction *à la fuite en Egypte*

En 2017, le Département Communication Hypermédia a terminé sa *migration* sur Chambéry. Pourtant, au départ, cette aventure semblait loin d'être simple. En effet, comment changer de composante (quitter l'IAE Savoie Mont-Blanc pour intégrer LLSH), passer d'un laboratoire de recherche en Gestion à un laboratoire de Lettres et de Sciences Humaines (de l'IREGE à LLSETI), se déplacer (de quelques kilomètres finalement) avec tous nos étudiants sur un nouveau site (de Annecy-le-Vieux à Chambéry) sans perdre son âme, tout ce qui fait notre différence (donc notre *force existentielle*), ce que nous nommerons une identité ?+) Dans ce transfert (souhaité mais inévitable) notre département en transit va presque réussi surmonter tous les obstacles. Or ceux-ci composent malheureusement (toutes proportions gardées) le lot quotidien de tout *migrant*. Car, malgré le fait qu'il n'y ait pas de *guerre physique* ni vraiment *de blessures corporelles*, donc évidemment pas de *mise à mort* (mais bien risques d'une *mort symbolique*) dans cette curieuse *fuite en Égypte*[1], nous éprouvions — comme toute personne obligée de quitter son histoire, son pays, ses repères — ce curieux phénomène d'empathie, cher à Gilles Deleuze, associé à tout processus de *déterritorialisation*.

Afin *d'éviter* peut-être *de tout perdre* il nous semblait donc primordial de pouvoir d'une manière ou d'une autre prolonger cette fantastique i-STORY. Toute cette histoire composite, construite entre Sciences de l'Art et Sciences de l'Information Communication, éprouvée pas à pas en réseau, attachée, liée à un territoire et un bâtiment (au départ imaginé autour de notre développement potentiel) et déjà vieille de quinze ans, ne pouvait pas disparaître aussi facilement, en quelque sorte d'un seul trait être *rayée de la carte*. Dans cette année 2015 notre volonté sera ainsi de transférer avec nos étudiants du Master Création Numérique ce qui était l'essence même d'un des premiers travaux artistiques géolocalisé sur Google Earth autour du bâtiment de l'IAE Savoie Mont-Blanc : l'œuvre U-rss[2]. Par le biais d'un nouveau et dernier portrait social, Z.M1. Ce ne sera bien sûr pas chose facile. En effet, nous demandons alors à nos étudiants d'imaginer un nouveau portrait social de groupe, presque une Tour de Babel. Dans ce qui serait déjà les ruines d'une disparition programmée, comment anticiper le départ définitif vers un nouveau territoire utopique — ce site de Jacob-Bellecombette — dans ce lieu même où se tient cette sixième édition d'HyperUrbain ?+)

Nous étudierons dans cette communication comment, pour Z.M1, l'i+D première de vouloir *faire un portrait de groupe* va nous obliger à ®-CRÉER, définir un nouveau langage commun à tous, un indispensable et nouveau vocabulaire de signes. Nous découvrirons également pourquoi celui-ci va nous entraîner sur les chemins de l'origami - à travers les propositions d'Albrecht

1 Nicolas Poussin, *La fuite en Egypte*, 1657, huile sur toile, 98 × 133 cm, Musée des Beaux-Arts de Lyon, http://www.mba-lyon.fr/mba/sections/fr/collections-musee/chefs-oeuvre/oeuvres1476/poussin-fuite-egypte?&view_zoom=1.

2 Anaïs Guilet, 4 avril 2015, *U-rss*, *Fiche dans le Répertoire des arts et littératures hypermédiatiques du Laboratoire NT2*, En ligne sur le site du Laboratoire NT2. http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/u-rss. Consulté le 21 février 2017.

Dürer[3] — vers les Ziggourats oubliées de Syrie, du concept de chapelet à celui de tesbih, des dispositifs utopiques d'El lissitzky et de la Perspectiva Corporum Regularium dessinée par Wenzel Jamnitzer (1568) vers l'Extrême Orient ou plus loin encore, en passant par le Hong Kong Kowloon… Nous essayerons d'expliquer ainsi pourquoi, comment ce *portrait social* en restant d'abord un concept, marque une nouvelle ®-NAISSANCE et ouvre finalement sur FFF[4]…

1/ L'esthétique de la fuite

Dans son article *Esthétique de la disparition* posté sur son blog, Thomas Bizien (*Psychologie du chanteur raté*) écrit : "Rester en place, c'est en filigrane se résoudre à ne vivre qu'à moitié, coincé dans *l'espace convivialité* que l'on a bien consenti à s'octroyer. Dans des fuites en avant pour anesthésier leurs hémorragies d'ennui, certains ont tenté de se soustraire à ce sédentarisme forcené. Délaissant Charleville-Mézières à 16 ans, les fugues de Rimbaud le conduisent vers le port d'Aden. Arthur Cravan, poète-boxeur dadaïste, se laisse perdre jusqu'au golfe du Mexique. Et réputation faite, Marcel Duchamp quitte la sphère de l'art pour se consacrer aux échecs"[5]. Si l'on peut toujours douter chez Marcel Duchamp, d'une véritable disparition du monde de l'art, cette position constante du déplacement propose (comme d'ailleurs dans le jeu d'échec) une *esthétique de la fuite* programmée.

D'ailleurs, sur la peinture de Nicolas Poussin, deux *essais de disparition phénoménologique* semblent s'interroger mutuellement. Ce ne sont pas, bien sûr, dans le couple avec l'enfant (Joseph / Marie / Jésus) qu'il nous faut chercher — puisque nous savons qu'ils fuient — mais dans *l'ange* comme suspendu sur l'arbre, à gauche, sous lequel repose *un berger* (ou un voyageur), que réside cette *apparente dualité antinomique*. *L'ange* (divin) désigne déjà un au-delà… de cet instant, par cet *étant donné* mais aussi du tableau, de ce que nous avons devant les yeux. *L'ange* est en mouvement. Si il accompagne *La Sainte Famille* dans sa fuite ; il les entraîne, comme nous, dans ce qui serait *une expérience de déterritorialisation.* A contrario *le berger* (terrien) reste songeur, *posté* dans un *entre / deux* (paysage / jardin > < ville). Il est allongé. Il observe. Pourquoi le premier (l'ordre) *désigne* (i+M/POSE) *une direction*, un départ forcé, tandis que le second *s'interroge*, nous ®-TIENT ici en quelque sorte pris au piège (- ! du regard ?+) tout en suggérant *un laissé faire*, un ralentissement, *une attitude mélancolique* (qui ne serait pas dans une négation de ce que nous propose l'ange, dans l'i+D provocatrice d'un désordre, bien au contraire)… Nous ne sommes pas ici plongés, d'un côté dans un futur i+M/PARFAIT (Nicolas Poussin peint un avenir somme toute qui reste sombre), qui serait à l'opposé d'une disparition, dans un futur i-MÉDIA :

3 Albrecht Dürer, *Underweysung der Messung, mit dem Zirckel und Richtscheyt, in Linien, Ebenen unnd gantzen corporen (Instructions sur la mesure…)*, 1525, Nuremberg, http://digital.slub-dresden.de/werkansicht/dlf/17139/1/.

4 Marc Veyrat / Franck Soudan, *FFF*, in *Archiving and Questioning Immateriality / Proceedings of the 5th Computer Art Congress [CAC.5]*, Edited by Everardo Reyes-Garcia, Pierre Chatel-Innocenti & Khaldoun Zreik, p. 336-352.

5 Thomas Bizien, *Esthétique de la disparition*, in *Psychologie du chanteur raté*, posté le 15 janvier 2017 à 04h18', consulté le 03 mai 2017 à 16h28' http://thomasbizien.unblog.fr/2017/01/15/esthetique-de-la-disparition/.

l'annonce, selon l'évangile de Saint Matthieu (2, 13-23), de la mise à mort sur l'ordre du roi Hérode de tous les enfants juifs de Judée, âgés de moins de deux ans. Il n'y a pas espoir *contre* désespoir. Car ce n'est pas *une perte* mais *une autre forme d'échappement*. Une abstraction, *l'expérience du code*. "C'est toujours isolément que le point de vue regarde, de telle sorte que nous ne parvenons à percevoir / résister aux processus de déséquilibre produit en pénombre de l'image, par les agencements programmés".[6] Sur la surface du tableau chaque personnage est volontairement isolé des autres à travers ce qu'il regarde ; aucun n'est dirigé dans la même direction. C'est *l'aveu de cet ailleurs* produit par cet ensemble de regards qui introduit l'i+D d'un réseau. Qui résiste. En fait, par le biais de ce berger, subtilement Nicolas Poussin nous introduit dans cette question du réseau. Il nous ®-PRÉSENTE regardant le tableau. Car, nous-mêmes, nous ne sommes PAS en mouvement ; nous restons figés, i-MOBILES à dessein pour *déchiffrer les informations* qui composent et structurent toute l'i-STORY mise en scène : *Le code et le territoire*[7]. Stabilisés, dans un point de vue programmé par le peintre qui nous informe d'un agencement organisé, pour nous faire prendre conscience d'un extérieur à *La Sainte Famille*, elle-même propulsée dans un ailleurs au territoire de sa propre destinée, nous constatons qu'il y a un *en-dehors* à ce que nous voyons. Comme inversement il y a un dehors à ce que pourrait comprendre *La Sainte Famille* de ce qu'elle peut voir. Ou que ce n'est pas parce qu'elle quitte un territoire (la Judée) qu'elle est en dehors de ce qu'elle ®-PRÉSENTE. Nous sommes bien forcés de constater ici — comme pour ce qui va se passer pour le *portrait social* U-rss Z.M1 — que la notion de *programme*, lié à un *code d'apparition* et de *disparition*, se structure donc momentanément à partir d'un va et vient perpétuel autour d'une question centrale de *déterritorialisation*, procédant elle-même d'un glissement conceptuel entre *absence* et *présence*.

2/ U-rss Z.M1 : une fabrique de la langue.

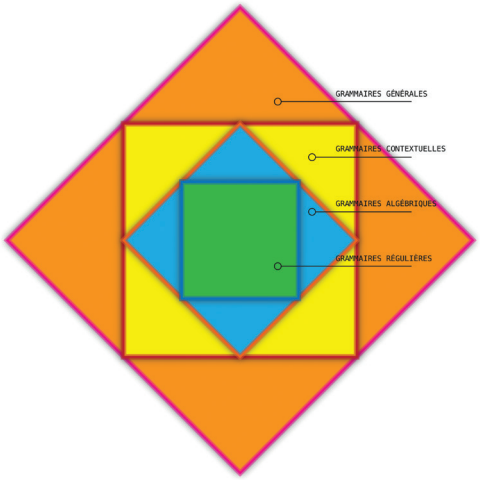
La linguistique théorique[8] qui s'intéresse à la nature même du langage, souligne que toutes les langues ont des propriétés en commun — des *universaux linguistiques* — en particulier autour de la sémantique. Il nous semblait donc particulièrement intéressant pour ce dernier portrait social U-rss Z.M1, de nous attacher à la ®-PRÉSENTATION de la langue — *son écriture et sa syntaxe* — ce que nous nommons des i+D/signes[9], à travers un modèle de grammaire formelle. Sans rentrer dans les détails du modèle défini dans la hiérarchie

6 Franck Soudan, *Le Code et le Territoire*, thèse de doctorat, p.165, http://www.theses.fr/2015GREAA025.

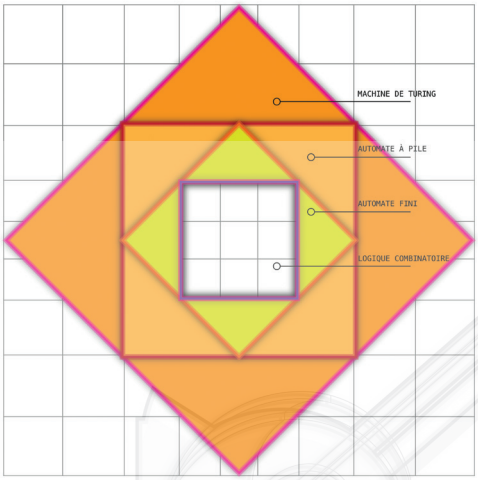
7 Ad Ibidem [6].

8 Nous penserons plus particulièrement ici à la hiérarchie de Noam Chomsky : "En informatique théorique, en théorie des langages, et en calculabilité, la hiérarchie de Chomsky (parfois appelée hiérarchie de Chomsky-Schützenberger) est une classification des grammaires formelles (et par extension, des langages formels respectifs engendrés par les grammaires), décrite par Noam Chomsky en 1956". Source Wikipédia.

9 "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, *Notion n°51, i+D/signe*, 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.136-138 (version papier) http://www.100notions.com/.



Noam Chomsky, Hiérarchie de Chomsky, 1958.



Hiérarchie d'automates.

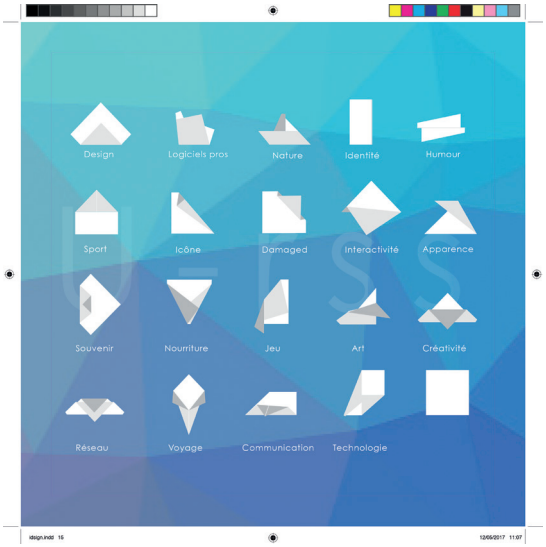
de Chomsky[10], un *programme commun* va donc progressivement s'inventer, glisser, se distribuer sur les plis de cette *hiérarchie* (ce modèle d'ordre), elle-même à la base de quatre classes de langage indispensables en informatique. Les langages de *type 0*, qui sont les plus généraux, sont *récursivement énumérables* (un ensemble dont un ordinateur peut énumérer les éléments, comme par exemple la Machine de Turing) ; les langages de *type 1*, langages contextuels, renvoient à des automates linéairement bornés (automate à pile : une Machine de Turing *non déterministe*) ; les langages de *type 2* sont appelés *langages algébriques* (c'est une machine abstraite : automate à pile *non déterministe*) ; Les langages de *type 3* sont nommés *langages réguliers* ou encore langages rationnels (un modèle automatique de calcul).

Dans cette *logique d'emboîtement*, c'est bien au centre du système qu'il va nous falloir travailler, afin de provoquer une *stratégie de langage* se dé-pliant sur sa *propre combinatoire*, tout en ®-PRODUISANT indéfiniment des différences. Peut-être aussi quelques coupures accidentelles ou des microfissures. *Le langage commun* va finalement jaillir des connexions provoquées *entre* toutes *les différences de ces apparentes ressemblances*. Même si, avec l'expérience de ces répétitions, la conceptualisation de ces protocoles de communication — au départ la

10 *Ad Ibidem* [8].

présupposée automatisation du processus — semble visuellement engendrer du *comme*. Car "dans ce *comme* il ne faut pas entendre une simple ressemblance, en tout cas pas une ressemblance par l'identité plutôt par les marges et par les bords. Nous la nommons hétéroisomorphie. Ce mot signifie une ressemblance entre au moins deux éléments non quant à leurs formes intérieures, mais quant à leurs relations au dehors. Si l'isomorphie produit une ressemblance entre deux éléments différents, elle maintient d'avance l'assurance du principe d'identité"[11]. Le programme provoque, par la ®-PRÉSENTATION des éléments structurels du langage qu'il unit à travers cet ensemble de *comme*, des dissemblances qui interrogent toute la logique combinatoire… Et Grégory Chatonsky d'ajouter : "l'hétéroisomorphie suppose au contraire que dans la définition d'un élément, ce qui importe est moins l'identité à soi que son caractère exogène"[12]. C'est donc le glissement vers un *au dehors du sens*, avec la complicité et la plasticité des formes PLIÉES et ®-PLIÉES, que se joue alors — à travers tous les i+D/signes U-rss Z.M1 — potentiellement le réseau syntaxique.

Le système de pliage qui va être proposé par les étudiants, autour d'un même *programme*, va se décliner dans des *signifiants différenciés*. Plusieurs références vont nourrir cette recherche : "la codification, le hiéroglyphe, la typographie représentent chez Guy de Cointet[13] — dont



U-rss_Z.M1, Cahier des Charges i+D/signes M1, 2015, p.15.

l'œuvre est fortement marquée par un intérêt pour les procédés de langage et notamment les techniques d'écriture de Raymond Roussel[14] — un processus d'élaboration du mot mis en image, et de la couleur mise en forme. Ses dessins et livres attestent de son goût du mystère, des langages codés et de la cryptographie"[15]. Le travail de Sol LeWitt atteste déjà d'un goût immodéré pour le *programme* : *Variations of Incomplete Open Cube* (1974) détermine un ensemble de solutions, (- ! de *plis* ?+), établies à partir de 124

11 Grégory Chatonsky, *LA RÉPÉTITION DES LIMITES, Diffusion, projection et immersion*, texte téléchargeable sur site, consulté en ligne le 11 mai 2017 : http://chatonsky.net/files/pdf/ecran.pdf.

12 *Ad Ibidem* [11].

13 http://guydecointet.org/ consulté le 12 mai 2017.

14 "Après le troisième et dernier *ut*, les sept notes consonantes, plaquées en même temps, fournirent une sorte de conclusion à ce prélude d'essai". Raymond Roussel, *Impressions d'Afrique*, Éditions Alphonse Lemerre, Paris, 1909, p.77. Source Gallica, BnF, consulté le 12 mai 2017 http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1092500/f82.image.

15 Master 1 Département Communication Hypermédia USMB, *U-rss_Z.M1, Cahier des Charges i+D/signes M1*, 2015, p.7.

variations possibles de l'i+D d'un même *dispositif conceptualisé*, afin de produire une articulation sémantique. Dans cette i+D de *soustraire systématiquement* une ou plusieurs arrêtes, comment, pourquoi les simples arrêtes restantes d'un cube, même incomplet, nous permettent de *visualiser* ce cube (- ! un *i+D/signe* ?+) à partir d'un ensemble de points de vue déterminants, c'est-à-dire dans une ®-TRANSCRIPTION de l'i+D !+)

TRANSCRIPTION > i+D/signe — Langage < ®-TRANSCRIPTION

"The idea becomes a machine that makes the art"[16] (l'i+D devient une machine qui produit de l'art), écrit Sol LeWitt dans Art Forum en 1967 : ce sont donc bien à priori les potentialités des relations (-0 = pas de relation / une relation = 1+) que nous sommes capables d'entretenir avec le système répétitif — la MACHINE®-i — transformant une i+D en plusieurs *formes / signes* qui va nous permettre de communiquer, tout cela en ®-TRADUISANT nos points de vue, en les articulant ; dans *Variations of Incomplete Open Cube*, en projetant donc depuis un autre cube par exemple l'arrête manquante du cube (derrière le pli) que l'on a sous les yeux, *selon une certaine perspective*. À l'instar du roman de Raymond Roussel, *Locus Solus*, publié en janvier 1914 et souvent assimilé à un ouvrage de science-fiction, nous sommes toujours forcés pour communiquer avec l'Autre, à structurer, conceptualiser une pensée égarée dans les plis d'une logique combinatoire[17], à la ®-ÉCRITURE d'un programme. Au final, afin de construire un langage commun, de traverser en fait un *universel linguistique*, le *cartographier* en quelque sorte *selon des trajectoires*, depuis l'articulation personnelle *cryptage / décryptage* d'une *constellation de signes*.

3/ Vers l'in/fini et l'au-delà…

Nous allons ensuite, dans une seconde phase, mixer tous ces *i+D/signes* en un seul ou comme Arthur Cravan, *pour écrire*, faire en sorte que *l'enchaînement provienne* — à l'instar de la boxe — *d'une forme de pression*. Provoquer une confrontation ; bousculer ce qui aurait pu être une uniformisation pour forcer encore un peu plus l'échange, *essouffler* les sens. Puisque ceux-ci appartiennent à l'ensemble du groupe de master — nous l'avons déjà dit précédemment — qu'ils se répètent à l'intérieur de leur forme syntaxique (le pli presque en marge des bords) et à l'extérieur de cette dernière (le point de vue i-MOBILE) en étant susceptibles d'être employés par n'importe lequel de ces membres, chacun va donc s'inventer avec l'Autre un réseau personnel de liens, choisir comment se déplacer sur un même terrain, affirmer *un jeu de jambes*. La

16 Sol LeWitt, *Paragraphs of Conceptual Art*, Art Forum, été 1967 https://www.artforum.com/inprint/issue=196706.

17 "Nous pensons notamment à la spécificité du vocabulaire de R. Roussel, aux supports lexicaux de son idéologie interne que nous avons imaginée proche de celle qui imprègne d'ordinaire le récit fantastique de notre époque. […] Nous avons pensé aussi à la possibilité de déchiffrer, de décrypter par l'analyse lexicale, l'organisation du récit rousselien, ses procédés particuliers de construction…" Waldo Rojas, *'Locus Solus', de Raymond Roussel. Le poids idéologique du refus du réel*, in *Mots*, n°4, mars 1982. Abus de mots dans le discours. Désabusement dans l'analyse du discours. pp. 125-145. Persee.fr, consulté le 11 mai 2017 http://www.persee.fr/doc/mots_0243-6450_1982_num_4_1_1054.

construction d'une identité va ainsi s'opérer dans la manière d'affirmer une sélection entre ces possibles identiques. Chacun va devoir structurer un langage individuel dans le collectif figuré, à l'instar de ce que nous pourrions faire avec une *carte perforée*. Celui-ci lui autorisant comme avec un chapelet ou un tesbih[18] à *mettre en scène*, en musique, ces répétitions dans l'affirmation continue d'une différence, à jouer en harmonie avec l'Autre, à articuler son *enchaînement*.

Les points de convergences entre l'ange et le berger dans le tableau de Nicolas Poussin sont dans les écarts avec lesquels ils appréhendent un même terrain d'expérience. La propension à se contredire par des signes similaires, comment ils répondent au danger (DIVINE i-STORY) et conversent, a de quoi nous laisser perplexes. Chacun d'eux étend le bras droit dans la même direction. Chaque bras tendu sort d'une tunique éthérée, i-RÉELISÉE car peinte d'un même bleu translucide… Avec Nicolas Poussin, c'est bien *la mise en scène du signe* qui force ce dernier à dépasser son propre sens initial, son contenant sémiotique, afin d'atteindre un sens collectif, tout en se démarquant et en pointant un choix qui reste éminemment individuel. *Tous ensemble*, déraper dans *un processus d'in/discipline*, instable ; faire du pli d'abord un état fugitif *en pointant du doigt* l'@-faire personnel : tout l'in/fini[19] s'articule en

i+D/signe HYPERCUBE, pour U-rss Z.M1, 2015.

fait dans cette opération *hétéroisomorphique*.

Le mixage de tous ces i+D/signes *mastérisés* va ainsi engendrer un *hypercube*. *Le problème*, écrit Gilles Deleuze, "n'est pas comment finir un pli, mais comment le continuer, lui faire traverser le plafond, le porter à l'infini"[20]. Ce processus de *mastérisation* est i+M/PORTANT. *Assembler, réunir sur une seule bande mère le montage de l'image et du son à la fin de la production d'un film ou d'une vidéo voire même seulement d'un disque* est bien sûr l'i+D première associée ici à l'emploi de ce mot. Le groupe M1 doit pouvoir être identifiable par un unique i+D/signe (rappelant

18 Tonguc Baykurt, *le tesbih*, Karambolage 229, 27/02/2011 http://sites.arte.tv/karambolage/fr/lobjet-le-tesbih-karambolage.

19 L'infini finalisé par un dispositif en réseau (hypermédia) marquant *la fin de l'objet fini*, pour paraphraser Claude Rutault… Frédéric Bouglé / Claude Rutault, *La fin de l'objet fini : Entretiens avec Claude Rutault*, Éditions Joca Seria, Nantes, 1992.

20 Gilles Deleuze, *Le Pli, Leibniz et le baroque*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1988, p.48.

ici une image de marque, un logo) traversant les différents plafonds de verre correspondant aux limites signifiantes du langage, les points d'achoppement de chaque membre du groupe. Toutefois il nous semble fondamental d'attacher également ce terme au fait *d'installer* l'image *d'un système d'exploitation préconfiguré sur un ordinateur.* La définition n'est pas anodine. L'i+D/ signe finalisé devient véritablement — par rapport au futur *portrait social* U-rss Z.M1 — ce dispositif (l'équivalent du système d'exploitation pour un ordinateur) *indice/pensable* qui va figurer le nœud du réseau, en fait distribuer, permettre la TRANSCRIPTION et la ®-TRANSCRIPTION ; cet *hypercube* devenant en quelque sorte l'équivalent visuel du *doigt pointé* sur le tableau de Nicolas Poussin.

En faisant allusion, dans nos recherches de références, aux règles mathématiques de Wenzel Jamnitzer qui publie en 1568 à Nuremberg, l'ouvrage les *Perspectiva Corporum Regularium* (Perspective des solides réguliers) célèbre pour ses gravures concernant les polyèdres[21], notre volonté est bien ici de mettre en place un *langage programme universel*, mais se ®-PLIANT sur lui-même, pour stimuler, définir et ®-PRÉSENTER un maximum de possibles, de liens et d'interactions dans cette Tour de Babel[22] M1. Car "le pli n'affecte pas seulement toutes les matières, qui deviennent ainsi matières d'expression, suivant des échelles, des vitesses et des vecteurs différents (les montagnes et les eaux, les papiers, les étoffes, les tissus vivants, le cerveau, mais il détermine et fait apparaître la Forme, il en fait une forme d'expression, *Gestaltung*, l'élément génétique ou la ligne infinie d'inflexion, la courbe à variable unique"[23], écrit à nouveau Gilles Deleuze dans *Le Pli*. *L'hypercube* ne peut donc affirmer cette notion d'infini qu'en empruntant des *courbures de structure sémantiques*, LE PLI DANS LE PLI, un peu à l'image du film Wanted[24] dans lequel Timur Bekmambetov imagine des trajectoires de balles dessinant des perspectives courbes, pour nous entraîner à visualiser une seconde cible occultée, postée *derrière* un premier élément frontal. C'est ce va et vient continu d'un langage unique inventé pour figurer, tisser les contradictions comme les interrelations de ET dans ce groupe vers ce *portrait social* en construction, qui va nous permettre progressivement de conceptualiser le volume en 3D, entre *le sens du pli* et *la forme du signe*.

4/ De *l'usage des ruines*[25]

Deux structures architecturales vont alors nous autoriser une forme de réponse. La première est celle de la ziggurat[26]. Cet édifice religieux mésopotamien à degré (qui renvoie évidemment au récit biblique — déjà évoqué — de la Tour de Babel) va nous convaincre immédiatement que la

21 https://fr.pinterest.com/marcveyrat1/u-rss_coalescence_master-création-numérique-usmb/.

22 ®-VOIR Peter Brueghel l'Ancien, *La Tour de Babel*, ~1563, huile sur panneau de bois de chêne, 114 x 155 cm, Vienne, Kunsthistorisches Museum.

23 *Ad Ibidem* [20], p.49.

24 Timur Bekmambetov, *Wanted* (US), 2008, 1h50'.

25 Jean-Yves Jouannais, *L'usage des ruines / portraits obsidionaux*, Éditions Gallimard, collection Verticales, Paris, 2012.

26 https://fr.wikipedia.org/wiki/Chogha_Zanbil.

notion d'échafaudage sera une question centrale pour conceptualiser ce *portrait social U-rss* (ce qui est d'ailleurs déjà visible dans la peinture de Peter Brueghel l'Ancien). En effet, pour passer d'une i+D de pli sur pli en aplat à la modélisation dynamique d'un système de pli sur pli, nous devrons adopter la même posture, s'infliger la même gymnastique intellectuelle[27] que Caleb (le jeune développeur) posté devant une toile de Jackson Pollock dans le film *Ex Machina*.

Et, curieusement, c'est un *bug* arrivant par hasard dans la modélisation 3D qui va provoquer cette *respiration*. En concrétisant les écarts entre un pli sur un pli, le *bug*, écrit Carole Brandon "perturbe pour mélanger, désactiver, réactiver. Il donne à voir le processus du mélange et seul le flux continu génère des formes hybrides. Ainsi donne-t-il naissance à une image instable disparaissant et apparaissant entre figuration et défiguration : le *bug* qualifie l'hybridation propre aux images numériques. Il ne représente pas juste le dysfonctionnement d'une donnée, d'un fait ou d'une machine, c'est un objet temporel dans l'art numérique qui matérialise et rend visible en temps réel l'hybridation de corps, la multiplication des lieux et l'expansion d'espaces"[28]. Le *portrait social* U-rss Z.M1 (*Ziggurat M1*) ne devient pas un simple *faux-semblant* de l'i+D/signe : sa sémantique — littéralement *ce dont on parle* — par un langage entre / NOUS devient une relation cette fois avec *la manière* (- ! la matière ?+) dont NOUS parle la machine et surtout *le programme*. La ziggurat, moins un lieu refuge qu'un lieu où se *pratique* le culte, suppose dans notre esprit l'action d'entretenir une relation d'expérience avec un *in/visible poreux* via une interface. Celle-ci se distribue à travers de savants entrelacs, de liens, de parcours et de points de vue à construire entre des escaliers, des portes et des terrasses, suggérant d'incessants allers retours… La ziggurat nous entraîne alors dans le système d'exploitation d'un *ordinateur préhistorique* superposé à la question de *l'échelle humaine*. Ainsi, de *l'usage des ruines* nous supposons, imaginons des *modélisations d'expériences* en devenir !+) *Avec* cette aventure, *avec le bug* créé involontairement, nous sommes alors projetés dans le ventre de la machine, écrasés tout contre *un désordre de l'ordre ordinateur* ; ce *blanc indicible* dont parle Nathan dans *Ex Machina*.

Un autre objet architectural va alimenter notre champ *d'applications potentielles* sur la notion de réseau : la *Citadelle de Kowloon* à Hong-Kong, véritable ville dans la ville et détruite en 1992. "Aussi connue sous le nom de *Citadelle de Kowloon*, Kowloon Walled City était située à Hong-Kong et était le quartier le plus densément peuplé du monde avec plus de 50 000 habitants sur 0,026 km², soit 1 923 076 au km²"[29]. Notre réflexion sur le passage à la 3D se développe alors également sur des questions de densité. Nous le voyons bien : cette *logique*

27 Franck Soudan, *Le Code et le Territoire*, thèse de doctorat, p.242, http://www.theses.fr/2015GREAA025.

28 Carole Brandon, *Notion n°16, Bug*, 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.50 (p.48-50 pour la version papier) http://www.100notions.com/.

29 http://www.laboiteverte.fr/kowloon-walled-city/.

d'emboîtement développée autour de la question du *Ma* japonais, par Carole Brandon, dans sa thèse en Art et Sciences de l'Art *La Princesse et son MAC*[30] (sous la direction de Françoise Parfait et que nous avons déjà évoquée dans les recherches pour concevoir l'i+D/signe), est éminemment contemporaine dans la manière dont nous vivons désormais connectés aux machines. En fait, i-RÉELISER *le portrait d'un groupe*, c'est d'abord étudier le langage des corps. Comment ceux-ci s'évitent et se transpercent ?+) Le langage social d'un groupe se construit dans la densité ET la mixité des corps, dans les *dispositifs hypermédia* ou les eSPACES[31] qui les réunissent et les séparent. De fait la question de l'hypermédia est centrale pour comprendre cette articulation. Si nous devions en donner ici une définition, il serait supposé que tout un chacun ait d'abord compris que l'interactivité est *au jour du i* — au jour de l'information omniprésente comme des *eSPACES* contraignant chacun des JE qui nous composent — un mot obsolète. Un *dispositif hypermédia*, contrairement à ce que nous pouvons déjà expérimenter quotidiennement avec le crossmédia[32] ou le transmédia nous oblige à concevoir un état temporaire, i+M/COMPLET[33], de relations entre des médias, des objets (plus ou moins concrets) et surtout des hommes dont aucun ne *possède*, ne *définit* ou ne *réelise* préalablement ET majoritairement le dispositif. Celui-ci reste donc ouvert, non finalisé (®-ÉVOLUTION), toujours associé des entrées multiples et surtout dans l'équivalence d'un *devenir relationnel* profondément humain. La *Citadelle de Kowloon* ne va jamais vraiment rester *stabilisée* dans un *état architectural* (en tout cas tel que nous pouvons l'imaginer en occident) : cet amoncellement hétéroclite de liens et lieux d'échanges, toutefois circonscrit sur une portion de territoire extrêmement réduite, souligne les errances, annihile toute volonté de rationalisation[34]. Cette vision d'une i+M/COMPLÉTUDE *ouverte au bug*, volontairement fragmentaire, nous fait immédiatement penser à ce qui se passe dans certains jeux, films ou livres[35] ; finalement affirme le statut prédéfini de chaque *portrait social* U-rss en construction comme Z.M1 : celui d'être condamné à n'être utilisable que dans *l'i+D d'une ruine*, dans l'état temporaire d'un processus hypermédia en ®-DÉPLOIEMENT.

30 Carole Brandon, https://www.facebook.com/laprincessesetsonmac/ + https://www.facebook.com/carole.brandon.583.

31 "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 (pour la version papier) http://www.100notions.com/.

32 ®-LIRE à ce propos : Ghislaine Azémard, *100 Notions pour le Crossmédia et le Transmédia*, Éditions de l'Immatériel, Paris, 2013 (pour la version papier) http://www.100notions.com/.

33 Dont le MATÉRIEL INFORMATION, le CODE est non seulement en *open source*, mais dont l'ÉCRITURE même de ce dernier ne renvoie pas seulement à un seul PROGRAMME.

34 Avant sa démolition, une équipe japonaise passe plus d'une semaine à explorer la *Citadelle de Kowloon* pour en tracer une carte en coupe http://www.laboiteverte.fr/kowloon-walled-city/.

35 Nous prendrons juste ici en exemple le cas du dispositif (presque simpliste) déployé dans une bande dessinée : *Le Secret de la Licorne* (Hergé, *Les Aventures de Tintin*, Éditions Casterman, Paris, 1930) où Tintin découvre dans le mât d'un modèle réduit de bateau un parchemin mystérieux, i-LISIBLE — le MATÉRIEL INFORMATION est déjà potentiellement dans un *devenir lisible* — et qui ne sera finalement *décrypté* (- ! l'expérience du programme !-) qu'à partir du moment où deux autres parchemins (cachés dans deux autres modèles réduits du même bateau) lui seront superposés…

5/ *Le corps* ÉTRANGE®

Nous l'avons deviné, dans cette communication, la construction du *portrait social* Z.M1 s'est faite de manière très différente. Cette fois, exceptionnellement (ou peut-être tout simplement parce que c'était le dernier ou que nous en avions éprouvé les limites), nous n'avons pas utilisé d'application U-rss pour définir comment, pourquoi et dans quelles directions aborder les flux d'informations sur les réseaux sociaux et Internet. En privilégiant des rapports sociaux *in situ*, finalement les interactions d'un groupe de Master *involontairement* constitué, la construction de ce *portrait social* va interroger et NOUS interroger sur notre rapport à l'ordinateur et au programme. Car, jusqu'à présent, nous nous étions surtout contentés dans le passage de l'i+D/signe à la 3D, à comprendre, associer et exploiter les spécificités des logiciels concernés pour i-RÉELISER l'ensemble de l'œuvre. En nous emparant en fait de ce *bug* apparu pendant la modélisation, notre compréhension de la distance structurelle des langages va anticiper ce que nous mettrons ensuite en place entre FFF et F-CONNEXION[36].

En substance, ce que nous exprimons autour de Z.M1, c'est une manière d'épuiser le médium. Avec le plus grand des aguets aux sursauts des événements, tous les plis de Z.M1 cherchent à épouser l'étoffe complexe d'un problème simple : où se situe l'extérieur ? Et ce problème ne peut être posé que s'il est *déjà engagé* par les formes d'une expression, ici celle des réseaux d'informations et de *la matière computante*, autrement dit : le médium. Seulement cette notion renvoie ici à quelque chose de plus englobant : le site, le territoire de l'expérience d'autres rapports (que médiatiques). Et il s'agit d'y esquiver la dichotomie épistémologique : ne considérer que la réalité intrinsèque de l'objet technique en l'isolant du monde, ou au contraire : imposer un certain monde aux conclusions des faits produits par le numérique. Comment se redessinent les trajets, les rapports ; non seulement entre points prédéterminés (les attributs de l'homme, de la technique, de la nature, etc.) mais en intégrant également les diverses métriques par lesquelles ces rapports s'élaborent ? Autrement dit, nous ne pouvons poser la distance *a priori* de l'extérieur (plus précisément des événements qui *peuplent* ce dehors) mais faire l'expérience des métriques capables de mesurer de nouveaux effets de distanciation. C'est cette dernière question qui doit intégrer le médium et en faire matière, ce qui signifie autant déprogrammer le monde que ce médium interface que se détacher des *manières de faire* interface qu'on lui rattache ; ceci afin de construire un réseau de nouveaux paradigmes, ces sites *d'expériences du code* où il s'agit d'intégrer nos appareils techniques à tout un faisceau d'extériorités. C'est la Forme dont nous parle Gilles Deleuze, c'est-à-dire : la continuité qui épouse les plis de tous les extérieurs.

Comme si le bateau est un pli de la mer. Le bateau se distingue de la mer en continuant de

36 https://u-rss.eu/fff/about/fr/ + http://festival2017.videoformes.com/fff-par-u-rss-team/?lang=en.

lui appartenir… Que la mer autorise le bateau et nous supposons que celui-ci en est une sous-composante programmée, un enfant. Tant et si bien que notre rapport au monde se transforme en arborescence hiérarchique. Sur la mer se trouve le bateau, le bateau se déplace sur la mer, mais quand et par rapport à où ? La mer est à l'intérieur de la Terre, est-ce que le bateau se déplace en rapport à la Terre ? D'accord, et la question d'être : en changeant d'échelle, par où s'est faufilé notre regard ? Sommes-nous devenus la Terre et sentons-nous ce pli se faire à notre surface ? Ou sommes-nous *l'espace* (en quelque sorte ce *hors-terre éthéré*), disons à une attitude satellitaire, et décrivons-nous le pli d'une trajectoire à la surface bidimensionnelle d'un corps étranger ? Et il est très important de dire dans quelle matière s'exprime le rapport, car c'est décrire ce en quoi nous regardons, et non seulement d'où nous serions censés voir. De cette manière, le jeu d'échelles coulissantes mis en place par le pli intègre une distance toujours relative et déprogramme le point de vue hiérarchique. Si un plan traverse plusieurs milieux, que se passe-t-il lorsque se met en place un pli ? Il n'en va pas des mêmes conséquences selon que nous sommes situés en dehors du plan (où il présente une moindre surface sans avoir perdu en dimension), ou au niveau du plan… et là encore, selon que nous soyons sur la pliure (au milieu de l'événement ?) ou sur une des tranches rabattues (sur la moitié de l'événement ?). Dans tous les cas, la faculté du pli est de présenter au regard un faisceau de points de vue différents semblant pourtant décrire une parfaite continuité. C'est ceci la Forme, la forme d'expression, l'articulation de *dehors relatifs* en un territoire potentiel.

Et c'est par cette forme que passe l'expression de Z.M1. Parmi les plis des innombrables manières de *se parler le monde* (c'est-à-dire d'en extraire des *formes signifiantes afin d'appareiller un corps social*), nous faisons corps avec le numérique, ce qui rapproche ces manières-ci d'une population ancestrale ou plus contemporaines de signes ; la Forme étant ce qui s'inscrit en filigrane de tous les agencements : la Parole. Ainsi, ce ne sera jamais plus désormais *une forme de coïncidence visuelle* (un autre programme) qui va nous permettre de passer entre ce qui se passe devant, sur l'écran avec ce qui ®-AGIT derrière : le réseau et *la matière computante*, mais bien une expérience sémiotique totale : un site, l'incorporel. Ceci suppose que nous faisions *corps au médium*, ce qui ne signifie pas en épouser les conséquences, mais bien *assimiler son territoire*, en faire une question de rapports intérieurs (se camoufler de plis en plis). Si nous accordons alors que la corporéité revient à la puissance d'expressivité réticulaire du programme — à la faculté qu'un logiciel *présente* ; *d'être le terreau d'un monde* —, il n'y a donc pas de programmes qui ne soient pas corporels. "La lumière s'en va de l'autre côté de la terre, qui sait quand elle reviendra. Je ne te connais pas étranger. Tu ne sais rien de moi, nous n'avons que la nuit en commun"[37]. La corporéité de ce que nous allons désormais entrevoir de ZM1 est engendrée directement par

37 Mathias Enard, *Parle-leur de batailles, de rois et d'éléphants*, Éditions Actes Sud, Arles, 2010, p.31.

cet *Autre* (-! *matière vivante* !+) surgissant sous nos yeux ébahis, avec *des armées en nombres de la Nuit Machinique* ; celle-ci, dont nous ne soupçonnions encore très récemment guère les potentialités, i-MIGRANT progressivement vers l'écran, déchirant *les premières brumes du Jour Médiatique*.

Entre le corps et son image se joue l'expressivité du monde. Et l'image salit, le département le sait, parce que l'image ne nous demande pas seulement d'être, mais de se positionner parmi les apparences, d'employer leur verbe pour y développer un nouveau langage. Dans le film Ex Machina, l'épisode du commentaire sur Jackson Pollock fait justement suite à un débat sur l'identité sexuelle où Caleb, déclarant : "rien ne m'a programmé à être hétérosexuel", se voit répondre par Nathan : "bien sûr que tu as été programmé, que ce soit par nature ou par culture. " En d'autres termes, ce que Caleb croit tenir en propre, Nathan considère qu'il ne renvoie qu'à une longue sédimentation. Le problème n'est donc pas de savoir par qui ou quoi nous sommes programmés, mais de déchiffrer les couches de programmation par lesquels l'altérité se parle. Peut-être celle-ci se résout à l'origine de sa lecture dans la nature ou la culture ; mais serons-nous seulement certains que ce que nous tenons pour appartenir à l'un ou à l'autre ne soit pas qu'un pli masquant l'un ou l'autre, ou un autre pli encore… Le problème, c'est que nous héritons d'abord de *manières de parler* l'i-RÉEL. Qu'identité et sexualité roulent dans les plis infinis de notre programmation pour y focaliser l'expression de soi, cela incombe à la quantité de langues (des signes articulés) qui s'y parlent. Ce qu'il importe, c'est de déchiffrer ces *manières de parler* plutôt que de positionner ce qu'elles énoncent, ce qui suppose de désarticuler en notre propre corps ce qui leur fait office de réceptacle. En d'autres termes, il faut faire du corps un territoire plastique. D'où Pollock, d'où l'acte automatique de l'art, *ni délibéré, ni aléatoire*, dégagé des conséquences du discours parce que situé sur l'espace artistique, là où il y a engagement à la parole désarticulée, la Forme, la terre, là où tailler la matière pré-linguistique d'expression. C'est à ce titre que Z.M1 fait muter le protocole d'élaboration des *portraits sociaux* : non plus en s'appuyant sur des programmes de cartographie automatisés, mais dans le cadre d'une opération de changement de territoire (l'exercice pédagogique mené avec les Masters). C'est *in situ* que nous pouvons prétendre *surcoder* la manière dont se parle le monde et inventer une nouvelle langue. Comme si, une fois le pli fermé, nous nous mettions à douter du fait que les eSPACES que ses deux tranches rabattent n'aient jamais été distincts.

6/ En conclusion ®-TOUR *sur le chemin de Damas*

Autre est un puzzle dans un autre puzzle. À chaque fois, le chemin de l'altérité consiste à intégrer les échelles d'un puzzle plus grand ou plus petit, sur lequel joue le puzzle que nous résolvons, à un *moment donné*. D'un emboîtement à l'autre, les puzzles finissent par faire nature, s'échappant en plis infinis (le puzzle suivant) ou se feutrant dans le grand Tout fractal (le puzzle dans le puzzle).

Dans le jeu vidéo The Witness[38], nous nous réveillons sur une île remplie de puzzles dont le principe consiste à rejoindre deux points par une ligne sur l'espace du plan. Un puzzle peut ouvrir une porte ou une séquence de puzzles résolus peut activer un moyen d'ouvrir une porte. *A priori*, nous déambulons sans autre but que celui de résoudre chaque énigme de l'île. Positionné en vue subjective, le joueur s'aperçoit rapidement que les puzzles ont un rapport profond avec le monde qui les entoure. Placés dans des endroits spécifiques du décor, ils obligent ce dernier à inspecter un peu plus attentivement le décor et l'ouvrent à l'écoute de l'environnement. Les signes y ont un langage, parfois sonore et le chant d'un oiseau transforme le puzzle en portée musicale où le geste doit ®-INTERPRÉTER la hauteur de chaque note ; parfois visuel, et des nuages au ciel ou un banc de roseaux au bord d'un étang décrivent, par *le jeu de la perspective*, une nouvelle courbe qu'il s'agit simplement de surligner. Nous comprenons alors que le monde entier a fait passer son langage dans le puzzle, c'est son acte de création. C'est ce que nous retrouvons, en définitive avec FFF et F-CONNEXION, un puzzle artificiel qui fait nature de chacune de ses pièces (qui fait *paysage*). Ces deux travaux sont donc animés de la même démarche : en terminer avec cet état i+M/COMPLET. Et le protocole artistique relève d'un acte automatique, l'affirmation de l'état transitoire de l'œuvre par l'intégration d'une fin programmée. Qu'il s'agisse d'imbriquer ce protocole à la transmission physique ou à la *capacité computante*, chaque particule de ce champ extérieur de variabilités ®-PRÉSENTE (un puzzle) et construit *l'épreuve du programme*.

Caleb, mentionné dans Le Livre des Nombres[39], est également l'un des douze explorateurs envoyés par Moïse pour reconnaître *le pays de Canaan*. À leur retour, tandis que tous les autres expliquent aux Israélites que la conquête du pays semble impossible, il est avec Josué, le seul à louer *la Terre promise*. En récompense Caleb et Josué seront ainsi les deux seuls hommes adultes sortis d'Égypte qui pourront entrer dans *le pays de Canaan*. "La recherche d'un modèle du pli passe bien par l'élection d'une matière"[40] écrit encore Gilles Deleuze. Mais cette élection ne peut se faire sans risque, sans changement, sans trébucher. Le fait, comme Caleb, de préférer l'expérience d'une découverte potentielle au *statu quo*, ou pour nous de changer de lieu (Annecy pour Chambéry), de composante (De l'IAE à LLSH) ou même de laboratoire de recherche, ne peut que produire l'envie de découvrir *l'Autre*. Mais cette rencontre avec *l'Autre* nécessite une traduction car, bien sûr, il n'est certainement pas identique dans sa *manière de fonctionner* n'est pas nécessairement fait de *la même matière*. Diamétralement opposée au chemin supposé être emprunté pour *la fuite en Egypte*, la route menant vers Damas va nous permettre de découvrir un autre *bug*, cette fois mis en scène

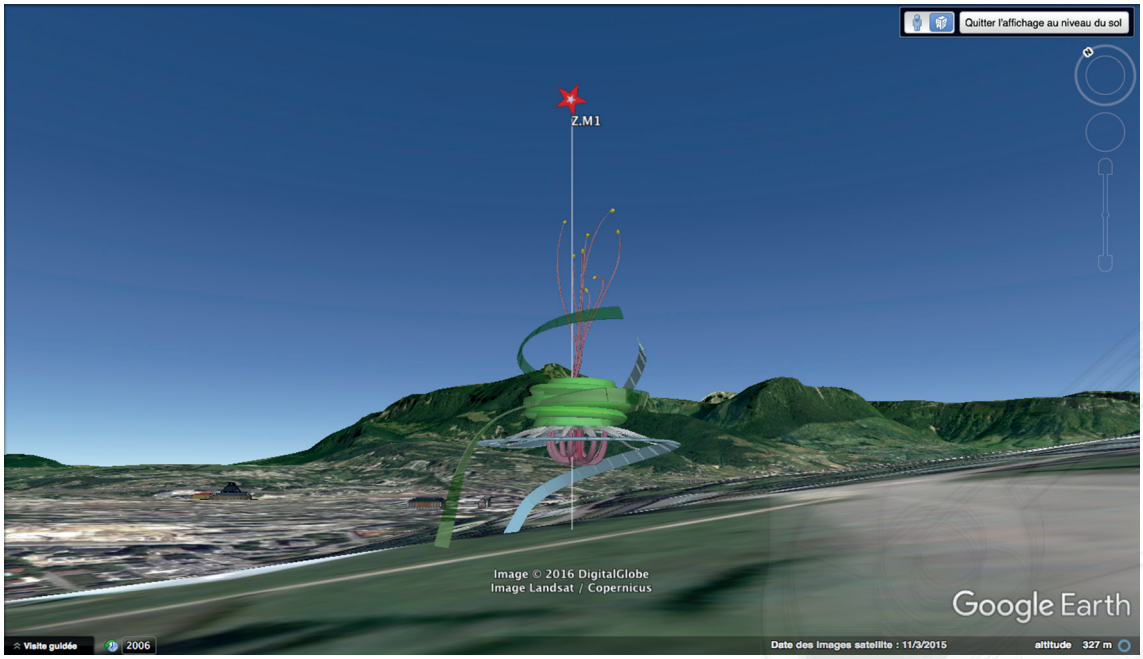
38 Jonathan Blow (2016). *The Witness*, Thekla, Inc. http://the-witness.net.

39 Le Livre des Nombres (traduit du grec Αριθμοί *Arithmoí*, en hébreu רבדמב *Bəmidbar*, dans le désert) est le quatrième livre de la Bible. Ce livre regroupe tous les éléments qui ont pris place entre la sortie d'Égypte et l'arrivée en terre promise. Source Wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Livre_des_Nombres.

40 *Ibid* [20], p.53.

par Le Caravage avec *La Conversion de Saint Paul*[41]. Les interrogations qui subsistent sur ce tableau sont nombreuses : pourquoi — et malgré les recommandations de l'Église — avoir autant insisté sur la matérialité et le réalisme du cheval ?+) Pourquoi nous ®-PRÉSENTER sa croupe au plus près de nous, presque — comme Paul déjà à terre — à nous *faire tourner de l'œil* ?+(Peut-être parce que ce cheval entrainant Saint Paul vers un irrémédiable *in/visible* est déjà la métaphore même du support, ce *chassis toujours indice/pensable* du tableau caché dans la pénombre et déterminant en fait la forme du programme, *le derrière la toile écran* ?+)

41 Le Caravage, *La conversion de Saint Paul*, entre 1600 et 1604, huile sur bois de cyprès, 237 × 189 cm, Collection Balbi-Odescalchi, Rome.



U-rss, Z.M1, Marc Veyrat & Franck Soudan, Capture écran calque KML, 2017, http://u-rss.eu