



HAL
open science

100 Notions pour l'Art Numérique - Notion n°31 eSPACE

Marc Veyrat

► **To cite this version:**

Marc Veyrat. 100 Notions pour l'Art Numérique - Notion n°31 eSPACE. 100 Notions pour l'Art Numérique, Éditions de l'Immatériel, pp.86-88, 2015. hal-04925665

HAL Id: hal-04925665

<https://hal.science/hal-04925665v1>

Submitted on 10 Feb 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.

31

eSPACE

Marc Veyrat, Artiste et Maître de Conférence en Art et Sciences de l'Art

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.

Le concept d'eSPACE définit le territoire opératoire d'une temporalité asynchrone, la mécanique d'un lieu augmenté par la disjonction intentionnelle entre un espace physique et un espace programmé semblant lui être associé, voire superposé. Cette disjonction programmée (aléatoire ou non) s'applique lorsqu'il y a immersion dans un dispositif lié aux technologies de l'information et la communication, comme ce que nous pouvons observer dans un *urban game* avec l'utilisation du téléphone portable.

L'eSPACE pointe des lieux hybrides, projetés dans un *entre/temps* (cf. **Moucharabieh***). Ce sont les temporalités d'une œuvre en réseau confrontées aux temps physiques des utilisateurs. Cette définition de l'eSPACE permet de comprendre les pertes de repères, voire même les troubles sensoriels que nous pouvons éprouver devant, dans une œuvre hypermédia appliquée à un territoire de jeu immersif comme par exemple *SUGOROKU*, premier urban gaming imaginé en France sous la direction de Catherine Beaugrand pour la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2008. Le téléphone mobile, par sa tactilité et de la taille de son écran, nous accorde le pouvoir de célébrer un instant donné par d'autres sous le regard de tous : la possession d'un téléphone portable entraîne une double vision. Ce qu'il y a dans l'écran se superpose à l'espace hors écran. Ce sont les temporalités de deux écrans (ou plus) géolocalisés dans des lieux différents et réunis par cette œuvre. Ce qu'il y a de privé (dans l'écran) « transpire publiquement » par le biais du corps de l'utilisateur. Comment ce

Je sujet qui parle se montre ? Comment est-il ici devant nous et déjà dans le là-bas des réseaux ? Un processus de distorsion se met en place. Plusieurs points de vue *a priori* antinomiques se télescopent : le proche et le lointain sont en quelque sorte séparés ET réunis par l'écran du téléphone. Il n'y a plus UN espace unifié, codifié et susceptible d'être saisi dans un état mais un temps multimodal, transporté, transfiguré entre différents lieux aperceptibles, fantasmés à travers l'objet téléphone.

Dans *SUGOROKU*, une étape préalable est toujours nécessaire : il faut s'enregistrer sur un site Internet pour jouer. À cet instant précis, le temps du programme correspond au temps du joueur. Nous appellerons cette information $i+0$. Puis, lorsque le joueur se déplace dans la ville de Saint-Étienne et flashe un QR code (SugoCode) avec son téléphone, nous *pointons* *a priori* un temps $i+1$. Le joueur serait censé découvrir avec la couverture GPS, toujours à la même place, la même information. Or le programme est conçu pour choisir dans la base de données d'associer à chaque point du réseau une information de manière aléatoire. Nous l'avons compris, nous sommes alors dans un temps $i+N$, un eSPACE / temps à N dimensions. Car cette triangulation réseau > < joueur > < lieux, projetée dans une mécanique du mouvement instable ne correspond pas toujours de la même façon (cf. **bug***), ne produit pas nécessairement les mêmes liens. Comme l'explique Maurice Merleau-Ponty dans *Le visible et l'invisible* (1964), ce Je sujet qui s'acharne à prendre la parole (qui envoie par exemple des requêtes via son téléphone

portable), assujetti à des dispositifs objectivables (le QR code est collé à un endroit précis, sur un support bien visible), est soumis ici à *un Voir du réseau*, perpétuellement en disparition. Avant de voir, *Je s'apparente* ainsi à *un étant donnée à Voir*, une donnée instable dans *un Voir en N devenirs*. De fait le téléphone portable devient un œil ouvert sur le monde où toute perspective rationnelle, cadrée et scientifiquement mesurable s'évanouie. Ce qui est visible ne lui est jamais montré directement (cf. **in/visible***).

Enrichissements sur le web

SUGOROKU, Catherine Beaugrand et Marc Veyrat, 2008. <http://labs.hyper-media.eu/tag/sugoroku> + <http://fr.pinterest.com/marcveyrat1/sugoroku/> <http://cargocollective.com/sugoroku/>

Bibliographie

- Buci-Glucksmann, C. (2002). *La folie du voir : une esthétique du virtuel*, Paris, Éditions Galilée.
- Chabert, G. et Veyrat, M. (2011). « eMOTION, Pour une mobilité multi-sensorielle », in *Revue Numérique ICCL, Images de la Culture / Culture des images*, n°1
- *HyperUrbain 4, Mobilité et Parcours Hybrides*, (colloque Valenciennes, 2013), Éditions Europia.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard.