

Marc Veyrat, Never Mind : de l'information comme matériau artistique, 2

Clara Lassoudière



Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/critiquedart/21429>

DOI: [10.4000/critiquedart.21429](https://doi.org/10.4000/critiquedart.21429)

ISSN: 2265-9404

Publisher

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Electronic reference

Clara Lassoudière, « Marc Veyrat, Never Mind : de l'information comme matériau artistique, 2 », *Critique d'art* [Online], All the reviews on line, Online since 20 May 2017, connection on 24 September 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/21429> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.21429>

This text was automatically generated on 24-September 2020.

Archives de la critique d'art

Marc Veyrat, Never Mind : de l'information comme matériau artistique, 2

Clara Lassoudière

- 1 Marc Veyrat est artiste et enseignant-chercheur à l'université Savoie Mont-Blanc. Dans ce livre, il nous propose une sémiographie cryptée dans une société qu'il nomme i Matériel. L'ouvrage fait partie intégrante de l'œuvre dont il se veut le commentaire et se mesure à son illisibilité comme une provocation adressée à la communauté des lecteurs universitaires. L'auteur construit le sommaire à l'aide de jeu de mots, « Un trop diction » ou encore « Vers @ simile ». On trouve aussi des références détournées comme « le petit ©perron rouge » pour signifier la marque déposée du conte de tradition orale. Le visage de Toto est créé à partir d'un O+O. Il est construit en fonction de la définition écran des premiers iMacs afin d'apparaître suffisamment important dans les i-mails de la Société i Matériel. « Toute société, mythologie ou religion a besoin de passeurs. Quelquefois ils prennent une apparence humaine comme les saints ou les prophètes, quelquefois ce sont des êtres virtuels, voire même des machines ou simplement des dispositifs comme la cabine de téléphone (ou le portable) dans Matrix ». Toto préfigure « l'i-®présentable » pour montrer cette peur du dedans. Dans son chapitre Part-i de campagne, Marc Veyrat prend pour référence l'Etranger d'Albert Camus. « Au jour du i toto est mort » pour terminer son chapitre par « Je pars enfin en voyage : L'étranger (l'étrangeR) c'est Moi, une machine. Intéressé par l'idée de pouvoir converser en temps réel avec plusieurs partenaires, Marc Veyrat se penche sur la conception d'un forum, d'une zone de chat qui devient indispensable. Ce forum, ce réseau social s'appelle le Pipoling Project et sera la nouvelle priorité de la Société i Matériel. Le pipoling project consiste à installer des « Village pipole » dans un espace virtuel, une grille de jeu, répétée sur huit étages. Chaque grille est divisée en 64 cases et, dès qu'un « village pipole » entre sur le terrain -la zone de chat-, il possède des coordonnées à l'écran. L'internaute peut alors imaginer original, SA trajectoire. Pour entrer dans ce forum, le « totoportrait » correspond à un login, un mot de passe pour s'identifier et entrer dans la zone de chat.

- 2 Le livre se présente comme un amalgame de références additionnées. Il est donc difficile d'en faire une lecture ainsi qu'une analyse traditionnelle. Un paysage écran se dessine tout au long du livre pour nous faire voir ce déphasage contemporain ressenti par l'homme. L'auteur souhaite faire ressortir l'idée d'analphabétisme contemporain face à cette i Société qui représente la société actuelle. Cet analphabétisme contemporain semble pourtant paradoxal dans une société dite « de connaissance ».