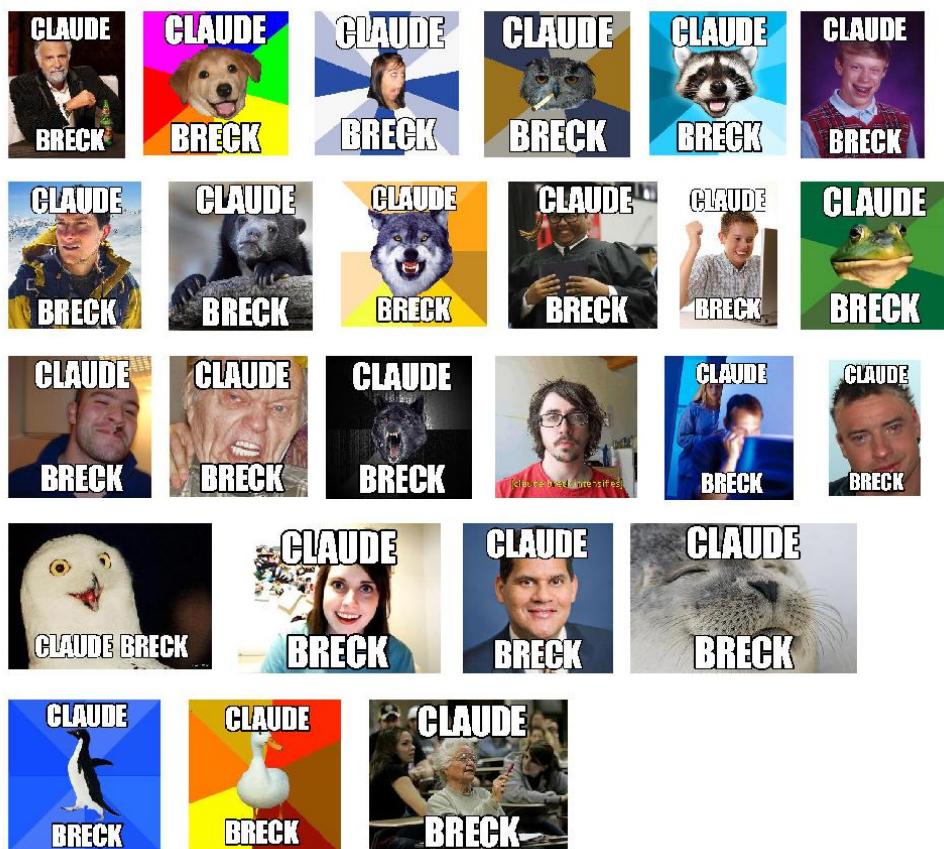


Aix-Marseille Université
UFR Arts, Lettres, Langues, Sciences Humaines
Département Arts, Section Arts plastiques

AMATEURISTE

Techniques d'émancipation artistique en milieu propriétaire et spécialisé



Mémoire de Master Recherche 2^e année

Raphaël PRUVOT

Sous la direction de Mr. Jean-Paul FOURMENTRAUX
Professeur des Universités en Arts Plastiques à AMU

2017 - 2018

Remerciements :

M.

Jean-Paul Fourmentraux

Anna Guilló

Illustration de couverture : Claude Breck, *Mèmez-moi*, 2016, images numériques, dimensions variables

Aix-Marseille Université
UFR Arts, Lettres, Langues, Sciences Humaines
Département Arts, Section Arts plastiques

AMATEURISTE

Techniques d'émancipation artistique en milieu propriétaire et spécialisé

Mémoire de Master Recherche 2^e année

Raphaël PRUVOT

Sous la direction de Mr. Jean-Paul FOURMENTRAUX
Professeur des Universités en Arts Plastiques à AMU

2017 – 2018

Amateuriste : Techniques d'émancipation artistique en milieu propriétaire et spécialisé

Avant-propos

0) Introduction

- **Perte et substitution**
- **L'amateuriste**

I) Bricolage

(L'expérimentation contre la spécialisation)

- **Déconstruire pour mieux produire**
- **L'objet technique comme outil de bricolage**
- **La valorisation des déchets**
- **La résilience de l'artefact**

II) Braconnage

(La réappropriation contre la propriété)

- **Mémétique et Copypaste**
- **La compilation, la perte, le souvenir**
- **Une hantologie plus fluide**

III) Sabotage

(Le contre-emploi comme contestation du travail et de la consommation)

- **Mal-faire volontaire**
- **En finir avec l'élitisme ?**
- **L'impact cumulatif**
- **Redonner du sens à l'ouvrage**

IV) Un chemin de production à explorer

Conclusion

Bibliographie

Glossaire

AVANT-PROPOS

Prendre des petits bouts de trucs et puis les assembler ensemble, et écouter le résultat, tranquille, dans ma chambre.

Julien Barthélémy, *La Menuiserie*, Paris, Etic System, 2011

Le mémoire qui suit porte sur les diverses pratiques créatrices liées à notre utilisation quotidienne des objets technologiques, qu'ils soient numériques ou analogiques. Ces pratiques sont autant de nouvelles formes d'expression qui permettent à n'importe quel·le utilisateur·rice de s'emparer des codes et techniques utilisé·es quotidiennement afin de délivrer un message autrement que par l'écrit. Cette forme de langage apparue dans le contexte très particulier de la démocratisation d'internet évolue de manière si prolifique, et dans des communautés plus ou moins visible, qu'il est clairement impossible d'en faire un récit actuel et encore moins exhaustif. La culture internet se développe à une vitesse telle que la lenteur de la recherche universitaire ne lui permettra que d'en établir une vision plus ou moins précise à un instant t passé, sans même être capable de prédire ses évolutions plausibles. Par conséquent, il est fortement probable que de nouvelles créations et de nouvelles subtilités en matière de culture internet viennent préciser ou nuancer les propos tenus dans ce mémoire.

De plus, le lexique employé tout le long de ce mémoire comprend beaucoup de termes et acronymes issus de cette culture numérique. Malgré les tentatives de traduction ou de clarification de ces termes par les communautés françaises, ils restent en grande majorité issus des anglophones (gardés tels quels ou traduits littéralement). Certains argots ou pratiques sont issus de l'utilisation commune de programmes et de sites (comme le *greentext* ou le *deep-fried*), ces termes seront expliqués en annexe dans un lexique prévu à cet effet. Enfin, l'entièreté de ce mémoire est rédigé en écriture inclusive (ayant recours à l'énumération, au point médian ou aux termes épicènes). Cette prise de position n'a pas de lien direct avec ma pratique du numérique, ni les thèmes abordés dans mon travail, cependant il me semble primordial que la forme de ce mémoire soit en adéquation avec la manière dont j'aborde ces mondes virtuels. En effet, j'essaie d'appréhender comment mon expérience du numérique peut s'inscrire (ou parler) de notre expérience commune dont les acteurs et actrices sont anonymes, tout comme les lecteurs et lectrices de ce mémoire. Il serait donc présomptueux de faire prévaloir le masculin dans une réflexion se penchant sur la réappropriation des outils numériques grâce au partage sur internet, c'est à dire au cœur d'un

système s'efforçant de maintenir une hiérarchie horizontale.

Enfin, les travaux personnels présentés ici sont crédités à Claude Breck, une solution hybride à la question de l'anonymat et du pseudonyme, un pseudonymat. Il est important pour moi de dissocier mon identité quotidienne de celle du travail. En effet, qu'il soit artistique et motivant ou bien alimentaire et avilissant, le travail que j'exerce se situe en parallèle de ma vie quotidienne. En art, je ne fais pas les mêmes choses que dans ma vie de tous les jours : j'endosse simplement un rôle qui me plaît. À l'instar de Pierre la Police qui a aussi fait le choix d'être aussi quelqu'un d'autre¹. Et si dans un travail on me force à porter un uniforme où il est inscrit mon identité dessus, je contourne cette soumission à l'autorité en m'appelant légalement Claude, puisque c'est mon troisième prénom.

Le choix de ce prénom vient aussi d'une volonté personnelle de me réapproprier un fantôme (je n'ai jamais connu le Claude qui est à l'origine de mon prénom), mais aussi car il permet une homophonie avec l'insulte Flamande *klottebreck* qui signifie littéralement « casse-couilles ». C'est ce rôle que je souhaite endosser lorsque je crée.

¹ « Je pars de l'idée que l'on puisse devenir quelqu'un d'autre, fuir la lourdeur inhérente à la personnalité qui creuse son sillon au fil du temps, échapper à soi-même pour élargir sa connaissance de la nature humaine. » Pierre la Police, cité par William Burren in « Mais que fait Pierre la Police? », Gonzaï, 8 octobre 2016 <https://gonzai.com/point-g-mais-que-fait-pierre-la-police/>

0) INTRODUCTION

Perte et substitution

Vers le milieu des années 1990, lorsque j'étais enfant, j'ai découvert un chat mort placé volontairement dans mon coffre à jouets, lui-même placé dans la cave commune des appartements, pour des économies de place. Divers fluides de décomposition avaient coulé sur mes jouets tandis que des morceaux du crâne explosé de l'animal s'étaient répandus dans toute la partie gauche du coffre. Mes parents, inquiets des maladies que cela pouvait propager, décidèrent d'enterrer le chat et de jeter le reste. En l'espace d'une heure, j'avais perdu la grande majorité des objets qui, aujourd'hui, auraient constitué mes souvenirs d'enfance et agis comme des ré-activateurs de ma mémoire. Quelques formes et couleurs me reviennent à l'esprit, mais jamais rien de très concret. Le seul objet qui subsiste de cette période est une VHS d'*Imagina 92-93* (compilation de clips d'image de synthèse), dont j'ai acheté une copie, plus tard, sur Leboncoin.

Dans la même période, notre premier ordinateur personnel fixe trouve sa place dans notre salon. La découverte de ce nouveau système de mémoire a pu combler ce que le coffre avait emporté avec lui. La tour de l'ordinateur devint alors le nouveau coffre, rempli d'objets numériques dont les formes et couleurs rappellent mes souvenirs d'enfance.

Un des quatre rapports que nous entretenons avec les objets, selon le psychanalyste Serge Tisseron, est le rapport à nous-mêmes. C'est à dire les souvenirs qui nous relient à cet objet et comment il existe dans notre imaginaire². Ainsi, ayant accidentellement perdu les objets physiques qui auraient dû constituer mes souvenirs et construire une partie de mon imaginaire, j'ai dû me rabattre sur une quantité d'objets numériques intangibles. Néanmoins, leurs formes nouvelles à mes yeux et leur organisation en base de données m'étaient perçues comme un coffre rempli de particules, de pièces, d'objets à découvrir et à mémoriser. L'esthétique graphique et sonore de l'environnement Windows 95, ainsi que la pâle lueur d'un écran cathodique sont mes catalyseurs de souvenirs.

L'objet numérique agit comme l'objet physique, et faire de nouveau l'expérience des caractéristiques esthétiques de cet objet permet de nous remémorer une batterie d'autres souvenirs et sensations qui nous accompagnaient en même temps que cet objet. Cette

² Serge Tisseron, *Comment l'esprit vient aux objets & Petites mythologies d'aujourd'hui*, Paris, PUF, coll. Hors Collection, 2016

période de la démocratisation des ordinateurs fixes et de la diffusions d'objet numériques (sons, clips vidéo, images de synthèse, jeux...) étant marquée par ce qu'on qualifie maintenant de basse-résolution, les images et animations de polygones rigides aux pixels grossiers, limités à 256 voire 128 couleurs ne m'apparaissent pas comme des ruines désaffectées mais comme des jouets qu'on retrouve au fond d'un coffre propre de la cave et qui ouvrent alors de pans entiers de mémoire.

Dans *L'accident originel*, Paul Virilio explique que la technologie et l'accident sont les deux faces d'une même pièce. Une nouvelle machine, une nouveau système est créé en même temps que les failles qui lui appartiennent³. Ces erreurs seront corrigées ou non en fonction de la gravité de leur impact, mais toujours est-il qu'elles n'ont pas été conçues au départ. Elles adviennent grâce aux failles du système, par l'usure de la matière qui le compose ou par une exploitation active de ses faiblesses : un sabotage. Si l'on focalise cette vision de l'erreur sur les objets numériques, comme l'a fait Rosa Menkman⁴, on peut en déduire que l'objet numérique est nécessairement lié au *glitch*, ils travaillent ensemble.

Alors l'un comme l'autre agissent tels des extensions de nous-mêmes. En effet, nous accumulons des souvenirs et nous construisons notre imaginaire au côté d'objets d'une époque vécue, mais aussi avec leurs erreurs. Ces dernières, et les objets qu'elles altèrent, cohabitent dans un certain équilibre, tant que l'erreur ne prend pas totalement le pas sur la fonction de l'objet alors il garde son utilité. Et c'est dans cette configuration que l'erreur subsiste, qu'elle vit avec l'objet, fait partie de lui et donc fait partie de nous.

Ce rapport entre technologie et souvenir, je l'exploite dans un travail numérique. *From X to Y* est une série de copies d'une même photographie (mon portrait pris par un ami), où chaque génération descendante est un peu plus altérée par le *glitch*. Ce dernier est réalisé grâce à un éditeur qui convertit le fichier en langage hexadécimal, qui est, pour simplifier, un langage intermédiaire entre celui de la machine et celui de l'utilisateur·ice.

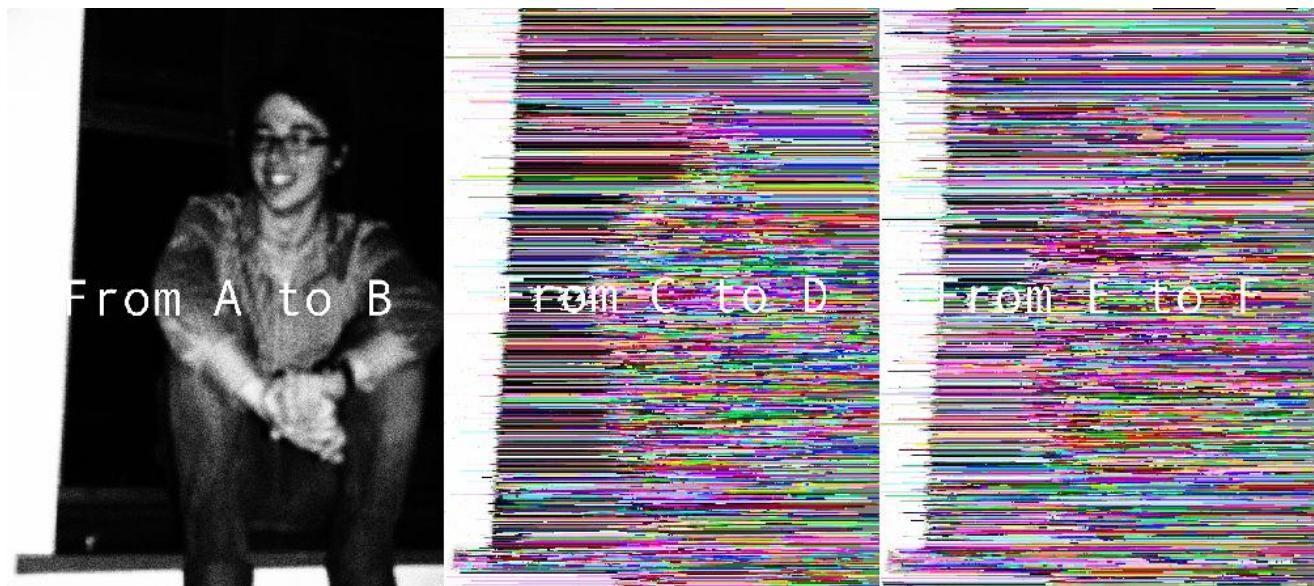
L'hexadécimal est un système numérique qui a recours à certaines lettres de l'alphabet dans sa notation (de A à F) et l'on peut, dans un éditeur, agir sur l'organisation du code du fichier, dans le but de l'altérer. J'ai alors commencé à remplacer tous les A par des B, puis tous les B par des C, les C par des D, etc. Entre chacune de ces opérations je sauvegardais une copie de

3 Paul Virilio, *L'accident Originel*, Galilée, coll. Espace Critique, Paris, 2005

4 « Mon opinion est que le flux ne peut être compris sans l'interruption, ou le fonctionnel sans l'altéré ».

Citation originale : « *I am of the opinion that flow cannot be understood without interruption or functioning without glitching.* » (je traduis), Rosa Menkman, *Glitch Studies Manifesto*, auto-édition, 2009, p. 11

l'image, encore lisible par une visionneuse, mais légèrement altérée dans sa forme. Puis par accumulation des interventions dans le code, l'altération de l'image devenait exponentielle. Néanmoins, elle restait minime et très focalisée dans le code, toute proportion gardée, et malgré une dégradation sur toute la surface de l'image, il était encore possible de distinguer les contours d'une silhouette et de surfaces lumineuses.



Claude Breck, *From X to Y* (détail), 2015, photographie numérique, databending, dimensions variables

Dans ce travail, je cherchais à exploiter la relation qui s'opère entre un fichier numérique (notamment une image) et son code. Car altérer lentement le code d'un fichier tout conservant une copie de celui-ci à chaque étape induit une temporalité. Cette suite d'objets a été créée dans un ordre chronologique évident, rappelé par le titre *From X to Y* ainsi que les variations de ce titre sur chaque image, indiquant à quelle étape de la transformation nous en sommes. Cette technique de glitch m'a permis d'aborder le rapport que nous entretenons avec notre passé et comment il influe sur notre présent sans que nous en soyons forcément conscient. En effet, la personne représentée sur la photo n'est pas moi, j'ai été cette personne pendant un temps, mais la temporalité qui nous sépare fait de nous des individus différents, notamment par l'expérience et par les changements indiscernables qui ont pu s'opérer dans mon corps, voire mon ADN. Par ce travail, je tente de rapprocher cet individu du passé de mon moi présent, en altérant ce qui le constitue, en le transformant par l'erreur.

Les artefacts d'affichage, de compressions, les clics sonores ainsi que toutes les erreurs de lecture analogique inhérentes à la VHS appellent chez moi plus de souvenirs que les jouets, que les objets physiques que j'ai perdu dans le coffre. Les glitches sont, pour moi, des catalyseurs de souvenirs. De plus, par leur esthétique exclue, leur mauvais présage et leurs apparitions de plus en plus conjurée lors de la fabrication des objets qu'ils habitent ; ils animent chez moi la volonté de les *invoquer* tels quels ou les étendre à d'autres supports, d'autres pratiques : le mal-fait, la contrainte, le contre-emploi, le sabotage, le travail d'*amateuriste*.

L'amateurisme

Le terme *amateuriste* est un néologisme qui me permet de définir ma démarche en art, elle-même liée à la manière dont j'ai appris les arts plastiques, dans un esprit qui mêle la débrouille, l'innovation et le *critique*.

Avant d'expliquer ce terme, je souhaite dérouler la chronologie de pensée qui m'a permis (ou constraint) d'en arriver là. Au début de mes études d'art, mes productions étaient essentiellement tournées vers le dessin ou la peinture, car c'étaient les deux seuls médiums où je considérais avoir assez d'assurance pour les exploiter dans des études universitaires. Cependant, au cours des années, je souhaitais développer une pratique plus polymorphe, pour contourner les limites du dessin et fuir la monotonie. L'enseignement à l'université Lille-3 comportait très peu d'ateliers qui m'auraient permis d'apprendre les bases d'autres pratiques, mis-à-part un cours de M.A.O. (Musique Assistée par Ordinateur) qui m'a fasciné. Les exercices pratiques reposaient sur l'étude du son ainsi que l'expérimentation au moyens de petits programmes appelés "modules". Chaque module avait ses fonctions et son vocabulaire propre, l'interface hermétique se révélait peu à peu et à force de bricolage on parvenait utiliser le son comme matière et à le sculpter. J'ai pris beaucoup de plaisir à voir que l'on pouvait déconstruire et transformer des sons pré-existants, que je considérais comme des flux inaltérables, au moyens de petits programmes à l'apparence inoffensives et austères. Je me réjouissais de voir ces petites choses pouvaient communiquer entre elles, digérer et régurgiter des sons jusqu'à les rendre méconnaisables et tout ça avec l'ordinateur dans ma chambre étudiante.

Je ne me suis pas spécialement focalisé sur la création sonore dans mes travaux suivants, mais les heures de découvertes et de bidouillages sur ces modules m'avaient profondément affecté. Je comprenais alors qu'il était possible de créer des formes nouvelles avec des médiums nouveaux, et cela avec peu de moyens. J'ai alors tenté la sculpture, la vidéo, l'animation, la reliure, l'intervention, etc. Et pour chaque nouveau domaine à explorer, je me créais mes propres "modules", c'est à dire des outils et des gestes, qui allaient m'aider à donner formes à mes expérimentations. Je cessais alors de me spécialiser dans un domaine, et je préférerais développer une pratique qui m'était propre, composée de différents savoir-faire dans lesquels je piochais pour solutionner les problèmes liés à la réalisation d'un nouveau travail. Les techniques que j'apprenais et que je mobilisais n'étaient que des outils qui m'aidaient à transcrire le plus fidèlement ce que je souhaitais dire. Ainsi, la peinture, la vidéo ou l'intervention n'étaient pas des fins en soi mais des moyens.

Néanmoins, l'apprentissage de nouvelles techniques, souvent expérimentales, ainsi que la nécessité de m'aventurer vers de nouvelles formes, plutôt que de camper sur des acquis, ne s'accordaient pas toujours avec les contraintes des études, notamment avec les dates limites. J'en arrivais alors à présenter des travaux que je considérais comme bancals, non-finis ou pauvres. Bien que mes notes semblaient attester le contraire. Cette dissonance entre de bons résultats et l'insatisfaction que j'éprouvais à chaque rendu m'ont longtemps fait penser que j'étais un imposteur et que mes efforts ne valaient rien puisqu'ils n'aboutissaient qu'à des assemblages de bricoles, des trucs dégradés manquant de complexité, où l'assurance du geste était absente. Et finalement, étant peu enjoué à retourner dans la monotonie de la spécialisation, j'ai préféré assumer la dimension amatrice de mon travail plutôt que de me battre contre.

Par conséquent, j'ai souhaité définir ma pratique par la notion d'*amateuriste*, afin de me détacher du terme amateur, mais néanmoins de souligner que cet aspect est poussé à l'extrême par son suffixe *-iste*. L'amateuriste trouve sa source dans deux notions qui définissent les processus créatifs retrouvés dans ma pratique personnelle, celle du *bricolage* de Claude Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage* et celle du *braconnage* de Michel de Certeau, décrite dans *Arts de faire*.

Le bricolage est une manière de produire des formes sans outils particulier et sans technique pré-établie. C'est un "univers instrumental clos"⁵ où un·e bricoleur·euse conçoit les formes

⁵ Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, coll. Agora, 1962, p.31

avec "les moyens du bord"⁶. Les outils utilisés ne sont pas faits pour réaliser un ensemble d'actions mais pour une action particulière d'un ouvrage particulier. Par la suite, il est aussi possible qu'ils soient démontés, transformés pour convenir à la réalisation d'un autre ouvrage. Les matériaux utilisés dans le bricolage sont tirés d'une accumulation d'objets, de choses qui n'ont pas vraiment d'utilité mais qui sont tout de même gardées car "ça peut toujours servir"⁷. La personne adepte du bricolage se constitue alors un trésor de récupération pour l'aider à bricoler ses formes, soit des matériaux trouvés par hasard, à même le sol, soit extraits de "déchets", soit démontés d'autres objets ou d'autres créations. Cette manière de procéder et d'investir sa dépense dans ce que l'on a déjà, plutôt que de chercher à posséder les matières et outils polyvalents nécessaires à la réalisation d'un nouveau projet sépare clairement la figure du bricoleur et de la bricoleuse de la figure de l'ingénieur·e. Ce·tte dernièr·e tente d'aboutir à un résultat le plus efficace possible avec les outils les plus appropriés, tandis que le bricolage s'efforce de ne pas tendre vers la spécialisation mais tout en cherchant à atteindre un résultat similaire à celui de l'ingénieur·e. De plus, l'utilisation d'objets de récupération et d'outils fabriqués sur le moment donnent des indications quant à l'identité de l'auteur·e. Les outils lui sont spécifiques, et les matériaux utilisés sont autant d'indices concernant son lieu de vie, ses préférences, sa manière de travailler et comment les formes créées deviennent des signes qu'il ou elle a consciemment choisi.

Aussi, le terme bricolage vient du vocabulaire de la chasse, mais on le retrouve aussi dans l'équitation ou le billard⁸. Un chien qui "bricole" est un chien qui se déplace en zig-zag, qui ne court pas directement, par le chemin le plus rapide, à la proie qu'il est sensé attraper. Idem lorsqu'un cheval est adroit pour contourner des obstacles, on dit qu'il bricole bien. Au billard, cela signifie qu'on joue avec la bande. On retrouve cette idée de ne pas relier un point A à un point B avec une droite mais avec un trait plus tortueux. Dans le langage courant, bricoler peut aussi induire la notion de ruse ou de falsification.

La seconde notion, indissociable, de la figure amateuriste est celle du *braconnage* selon de Certeau. Le braconnage consiste à avoir une pratique active dans la consommation d'objets culturels. De Certeau s'oppose à l'idée selon laquelle lorsque nous lirions des livres, visionnions des films ou écoutions de la musique, nous serions complètement passifs. Tout notre corps, nos sens et nos capacités critiques seraient alors partiellement désactivés pour que nous puissions nous abandonner totalement à ce que nous sommes en train de

⁶ *Idem.*

⁷ *Idem.*

⁸ *Ibid* ; p. 30

consommer. Certes, la production d'un média ou de tout autre objet culturel comporte toujours le risque de servir un message sous-jacent, une propagande qui utilise la forme pour détourner notre attention, désamorcer notre esprit critique et nous faire tomber dans différents biais de jugement. Mais de Certeau soutient que la consommation d'objets culturels -il prend pour exemple la littérature- se réalise avec des individus actifs, dont les capacités d'analyse, les connaissances et le vécu vont leur permettre d'extraire des éléments de ce qu'ils consomment afin de les réutiliser à leur guise.⁹

On peut prendre pour exemple les *fanfictions*, qui sont des récits reprenant tous les éléments d'un univers particulier mais mettant en scène les personnages dans d'autres situations. Les *fanfictions* sont, comme leur nom l'indique, des récits rédigés par des fans, et bien que ce ne soit pas des productions officielles de l'auteur·e, ils sont écrits et lus par une communauté très active. Ces personnes peuvent réutiliser des signes appréciés et compris par la communauté afin de pouvoir les agencer à leur guise et, par exemple, créer des récits où ils pourront mieux se projeter et permettre aux lecteurs et lectrices de potentiellement mieux se retrouver dans un univers qu'ils ou elles affectionnent. Les *fanfictions* sont très présentes dans les communautés homosexuelles, leur permettant de créer des relations entre les personnages qui vient combler les lacunes représentatives de sagas trop souvent hétéro-normées.

Par conséquent, le braconnage permet aux gens de réutiliser des signes compris par leur communauté, afin de les détourner pour en changer le sens, pour les compléter, les prolonger et permettre à cette communauté de s'exprimer par le récit ou de se projeter dedans. De la même manière que, dans le bricolage, les matériaux employés sont autant d'indices concernant l'identité de la personne, dans le braconnage ce sont les signes employés et la manière dont ils sont utilisés qui va permettre au créateur, à la créatrice, de parler de soi. La nature des signes manipulés est déjà un signe envoyé : l'attestation d'un certain degré de compréhension et d'appréciation d'un univers.

La pratique qu'on retrouve sous le terme *braconnage* est sensiblement la même que celle de la *réappropriation*. Cependant, je préfère garder le terme de braconnage et ses connotations

⁹ « Aux foules, il resterait sûrement la liberté de brouter la ration de simulacres que le système distribue à chacun. Voilà précisément l'idée contre laquelle je m'élève : pareille représentation des consommateurs n'est pas recevable. » Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*, Gallimard, coll. Folio/Essais, Paris, 1990, p. 240

très positives selon Michel de Certeau¹⁰, malgré d'autres bien plus négatives liées à l'exploitation et l'extermination d'animaux. Le braconnage définit une pratique illégale, c'est à dire l'appropriation de biens par des gens qui n'en sont pas propriétaires, dans le domaine de la chasse elle s'apparente au vol du gibier sur des terres domaniales d'un seigneur. Le terme braconnage induit, comme pour le bricolage, un aspect de ruse et d'illégalité, ce qui renforce les liens entre ces deux notions sous le terme *amateuriste*. C'est pour ces raisons que je souhaite garder braconnage, au détriment de celui de réappropriation, car il porte dans son histoire l'idée d'aller à l'encontre des règles et de la propriété.

Ce dernier point est fondamental dans le domaine du numérique, car le produit culturel autrefois vendu sous sa forme physique se transforme en bloc d'informations dorénavant partageable sous une forme dématérialisée. De plus, l'ordinateur nous permet d'être à la fois récepteur et émetteur d'informations, favorisant ainsi le braconnage et la diffusion de ces détournements. Ce double statut acquis avec la technologie ainsi que la transformation de la matière en informations nous place alors en position de force face aux propriétaires des produits culturels et de leurs diffuseurs, mais j'y reviendrai plus tard.

Néanmoins, le caractère composite du statut d'*amateuriste* est une conséquence directe de ma prise de position politique et artistique. En effet, Flichy distingue deux figures de l'amateur : « l'artisan et le connaisseur », en d'autres termes une figure qui use du savoir-faire et l'autre du savoir. Ainsi, avec un même mot, on parle à la fois de connaissance théorique et pratique et, selon Flichy, les différentes figures de l'amateur·ice s'entremêlent, contrairement à celles des apprenti·e·s et professionnel·le·s qui restent distinctes.

Ceci renvoie aux deux grandes figures de l'amateur : celui qui réalise et celui qui apprécie, l'artisan et le connaisseur. L'un fabrique, crée, invente ; l'autre sait dénicher les bonnes choses et les expliquer. [...] Contrairement au monde de l'art qui distingue l'artiste du critique, le monde de l'amateur entremêle les positions, si bien que production et discours, création et jugement ne sont jamais totalement séparés¹¹.

Ainsi, l'amateuriste brouille à son maximum les limites entre débutant et expert et englobe les deux facettes de la figure amateur·ice, celle qui sait et celle qui fait, sans pour autant vouloir se diriger vers l'expertise. C'est cet équilibre qui m'intéresse ici.

10 « Le quotidien s'invente avec mille manières de *braconner*. », Ibid. p. XXXVI

11 Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur, Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, 2010, Seuil, coll. La République des Idées, p. 11

I) BRICOLAGE

Déconstruire pour produire

On pourrait penser que déconstruction et production sont deux termes antinomiques, or ce sont deux actions conjointes au sein du bricolage. C'est ce que montre le travail de l'artiste Benjamin Gaulon, avec *ReFunct Media*, qui est un assemblage d'objets technologiques dits obsolètes. Des objets qui fonctionnent peu, soit par usure, soit parce qu'ils ne sont plus au goût du jour. La fonction des objets présents se cantonne à la captation, la diffusion et la restitution d'un signal électrique, comme des caméras, des écrans, des enceintes ou des micros. Tout ce matériel, relié par des câbles, communique et vit, comme le dit l'artiste, dans une sorte de symbiose. Comme un écosystème, les objets se transmettent le signal électrique, ils se le partagent mais le parasitent aussi. Avec ce travail, Gaulon crée une univers autonome, à l'équilibre instable, mais qui fonctionne encore.



Benjamin Gaulon installant le *ReFunct Media #7* pour thingworld : International Triennial of New Media Art 2014 au National Art Museum of China

Ce qui frappe à la vue d'un *ReFunct Media*, c'est la provenance des objets technologique qu'il utilise. Des objets qui, par leur fonctionnement et par leur formes, se relient à nous. En effet, ce qu'utilise l'artiste sont des rebuts, des objets de consommation de masse, produits en série et dont les capacités techniques et/ou commerciales sont devenues obsolètes avec le temps. Mais « obsolète » veut-il dire « mort » ?



Benjamin Gaulon installant le *ReFunct Media #7* pour thingworld : International Triennial of New Media Art 2014 au National Art Museum of China

Car nous connaissons tous ces objets à un certain degré, soit parce que nous ou nos parents les possédions à l'époque, soit parce qu'ils sont devenus emblématiques avec le temps (comme les caméra Super 8 ou les consoles de jeux rétro). Ainsi, nos souvenirs sont hantés par l'existence de ces objets, peu ou plus utilisés aujourd'hui et gardés au mieux comme des reliques. Et les voir ici, à moitié ouverts, reliés et bricolés, comme globalement en vie sur une table d'opération, communiquant entre-eux dans un semblant de fonctionnalité entre en confrontation avec la manière dont nous nous faisons idée de cet objet. C'est à dire qu'ils sont pour nous des objets qui fonctionnaient dans le passé et des reliques obsolètes de nos jours, cette vision ne peut que voler en éclat à la vue du travail de Benjamin Gaulon. Son installation est comme un tour de force qui décale les objets de leur but premier, il détourne leur fonctionnalité afin d'en créer une autre chose sans fonction précise, un agrégat de média qui fonctionnent dans le vide et communiquent en circuit fermé.

L'artiste ne propose pas *ReFunct Media* comme une réponse à l'obsolescence programmée ou aux problèmes générés par notre production et consommation d'objets électroniques, mais plutôt comme un soulèvement de questions¹². L'installation, volontairement complexe, est un socle réflexif qui permet de se questionner sur notre rapport à la technologie et quels sont les chemins vers lesquels nous voulons la faire évoluer. La dynamique que nous donnons à l'évolution technologique, par ce que nous créons et consommons, doit-elle tendre vers toujours plus de mieux ou, pour reprendre la phrase de Jean-Baptiste Farkas, « beaucoup plus de moins »¹³? Et que faire de ces déchets fonctionnels produits par l'obsolescence ? On peut évidemment les exposer comme des pièces de collections avec une valeur historique, mais que peut-on en faire ? Comment exploiter leurs fonctionnalités plutôt que l'aspect purement visuel de leur design, témoins d'une époque à l'esthétique particulière ? J'ai trouvé amusant le fait que Benjamin Gaulon se confronte ces problématiques en parlant du braconnage de Michel de Certeau, prolongeant les questionnements de ce dernier quant à la prétendue passivité des spectateur·ice·s face à des produits culturels. Car l'artiste utilise aussi ces objets comme des produits culturels à détourner, pas uniquement comme des produits de consommation cassés, en cela il est bien conscient et actif dans sa réflexion et son positionnement face à ces produits, car il va au-delà de ce que l'obsolescence lui propose : il ne va pas jeter ces objets parce qu'ils sont datés, mais va les utiliser parce qu'ils sont datés, c'est cette particularité que l'artiste exploite et qui va servir sa problématique. Mais c'est son aspect de bricolage qui m'intéresse ici. Gaulon semble accumuler tous ces

12 http://www.recyclism.com/refunctmedia_v7.php (consulté le 2 septembre 2018)

13 Jean-Baptiste Farkas, *Glitch, beaucoup plus de moins*, Zedele, Brest, 2006

objets de rebut, « un bordel de vieux machins »¹⁴ comme l'a dit Emmanuel Guez (je n'ai pas trouvé meilleure formule). Cependant le fait d'en créer une entité unique et évolutive (bien qu'instable), nous détourne complètement d'un aspect cabinet de curiosité pour se rapprocher du trésor évoqué par Lévi-Strauss. En effet, lorsqu'on suit l'évolution du projet *ReFunct Media*, on remarque qu'à chaque installation, de nouvelles parties se sont greffées et s'intègrent au dispositif originel. L'artiste ne les fabrique pas, il les réutilise. Les produits obsolètes sont là, ils attendent patiemment que Gaulon les trouve, les garde « au cas où », les démonte et les ajoute comme le bricoleur. Ces objets manufacturés attendent de redevenir une matière première, et *ReFunct Media* est une création en cours, dont la forme finale est inconnue de tous et toutes.

L'objet technique comme outil de bricolage

Une conséquence directe de l'évolution technologique est l'obsolescence des produits. Cette obsolescence s'accélère au fur et à mesure que les consommateurs et consommatrices ne sont plus capables de réparer les pannes. Ainsi, un outil technologique vendu n'est plus en mesure d'être réparé facilement, il faut passer par une personne spécialisée dans la réparation, équipée des outils qui peuvent résoudre la panne. Ce système engendre une perte de notre autonomie face à la compréhension, l'utilisation et la réparation des outils que nous possédons¹⁵. Si en amont, dans la conception, l'outil technologique n'est pas pensé pour être ouvert et réparable, c'est parce qu'il doit être changé au premier dysfonctionnement. De plus, la miniaturisation des composants électroniques rend la tâche moins empirique, plus abstraite.

Les outils technologiques voient leur statut dériver vers celui de produit de consommation. Alors l'obsolescence se diversifie, dépassant la panne purement matérielle et touche maintenant au logiciel, par les mises à jour et les incompatibilités, et au commercial par la production massive et régulière de divers modèles pour chaque outil.

La production massive et la consommation boulimique amène à l'accumulation d'objets désaffectés, inutilisés mais encore fonctionnels. C'est dans ce type d'environnement qu'on

14 <http://www.recyclism.com/statement.php> (consulté le 2 septembre 2018)

15 « À une production rationalisée, expansionniste autant que centralisée, bruyante et spectaculaire, correspond une autre production qualifiée de « consommation » [...] elle ne se signale pas avec des produits propres mais en manières d'employer les produits imposés par un ordre économique dominant. » Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*, op. cit., p. XXXVII

voit apparaître le bricolage, là où les objets s'accumulent et se démontent. Toute cette matière est là, à notre disposition, la seule contrainte étant qu'elle n'existe pas spécifiquement pour accomplir le travail auquel nous l'assignons. C'est d'autant plus frappant dans la recherche artistique, là où, comme le dit Menger, le travail est modelé par l'incertitude¹⁶. Car contrairement à la production purement technique, où l'objectif est clair et les gestes efficaces, la production artistique se déploie dans le tâtonnement. Elle cherche des idées nouvelles, des formes nouvelles qui permettent de soulever des questionnements théoriques et pratiques. Il me semble alors que le bricolage décrit par Lévi-Strauss, avec son univers instrumental clos et ses moyens du bord, est une pratique qui se rapproche voire se fond avec la pratique artistique et l'amateuriste. Le bricolage comporte aussi, de nos jours, un aspect politique car il entre en dissonance avec l'hégémonie positiviste actuelle. Les bricoleurs et bricoleuses se distinguent en cela des ingénieur·e·s, car *iell*es jouent à dévier des modes de production et de consommation actuels.

Et il est d'autant plus évident que la transformation numérique qui s'est amorcée il y a quelques décennies a permis l'arrivée d'un nouveau type de bricolage. Car l'ordinateur est une interface qui sert à lire des objets numériques, mais aussi à les transformer ou les produire au moyens de logiciels. Ces derniers se sont démocratisés et ont permis à quiconque d'être en mesure de s'exprimer avec les moyens du bord. Aussi, il faut ajouter les périphériques de conversion ou de captation numérique comme les scanners, microphones et appareils photo, qui ont alimenté en « matière première » les logiciels et ordinateurs. Ces objets numériques ont la capacité d'être *fluides*¹⁷ du fait qu'ils soient passés d'un système analogique et matériel à un système numérique et dématérialisé. Ils sont alors partageables, duplifiables et transformables à tout moment, car ils ne sont que des informations rédues visibles pour nous par l'interface de l'ordinateur. Cette diffusion et transformation rapide des informations va encore participer à cet essor du bricolage. De nos jours il n'est plus l'affaire de quelques privilégié·e·s mais redevient un comportement de masse.

16 « Le travail artistique est modelé par l'incertitude. L'activité de l'artiste chemine selon un cours incertain, et son terme n'est ni défini, ni assuré. Si elle était programmable, elle dériverait d'une donne spécification des problèmes à résoudre, des connaissances à mettre en œuvre sans difficulté, et des règles d'optimisation à adopter sans contraintes de tâtonnement. » Pierre-Michel Menger, *Être artiste, Œuvrer dans l'incertitude*, Al Dante + Aka, coll. Cahiers du Midi, Bruxelles, 2012

17 « Le numérique permet de transformer l'image en information. Cette transformation ajoute, entre autres, une dimension versatile à l'image, c'est à dire qu'elle préserve la capacité d'être modifiée après la prise de vue. Elle facilite le lien entre la production et la post-production. » André Gunthert, *L'image partagée*, Paris, Textuel, 2015, p. 69

[...] l'imbrication des algorithmes a restructuré notre environnement sensoriel et notre capacité de création. Tout d'un coup, les données visuelles, sonores et textuelles se sont mises à circuler, à se dupliquer, à se reproduire dans un vaste mouvement euphorique sans précédent : cela n'était plus le privilège de quelques *early adopters* [...] mais devenait une pratique de masse, l'affaire de tout le monde¹⁸.

Et c'est ce comportement qu'il me semble utile à développer dans ma recherche. L'art numérique se développe dans des domaines de recherches et des techniques très diverses, et il est très courant que les artistes exploitent leurs connaissances en informatiques, électronique ou robotique afin de créer des œuvres. A titre personnel, je ne suis pas intéressé à l'idée de faire ce type de recherche, car si je m'attarde sur la notion de bricolage et qu'avec la démocratisation actuelle cela redevient une pratique de masse, alors je préfère l'explorer comme une pratique de masse, sans jamais chercher à me spécialiser. En ce sens, je rejoins la définition de l'amateur·ice à l'ère du numérique selon Flichy, c'est à dire une personne qui possède une expertise ordinaire.

Son approche rejoint les analyses que Michel de Certeau proposait, il y a trente ans, sur « les arts de faire », cette « invention du quotidien » accomplie par l'individu ordinaire qui braconne dans les savoirs et développe des pratiques réfractaires et originales, des bricolages qui peuvent déboucher sur des trouvailles. [...] L'amateur qui apparaît aujourd'hui à la faveur des techniques numériques y ajoute la volonté d'acquérir et d'améliorer des compétences dans tel ou tel domaine. Il ne cherche pas à se substituer à l'expert professionnel ni même à agir comme un professionnel ; il développe plutôt une « expertise ordinaire »¹⁹.

La valorisation des déchets

Évoluer dans un système qui produit beaucoup et qui, avec la logiciellisation, c'est-à-dire la démocratisation des logiciels, laisse la possibilité de créer soi-même à partir de l'outil informatique, risque de générer bon nombre d'objets numériques ratés, sans utilité apparente ou simplement produire des rebuts. Toute cette masse d'objet vient remplir voire encombrer les serveurs ou n'importe quel autre dispositif d'archivage.

Ce système compte aussi sur un dispositif de réseau afin de fonctionner correctement, il facilite et accélère la transition d'informations et, par conséquent, sa production. De plus, la

18 Nicolas Thély, *Basse Def, Partage de données*, sous la direction de Nicolas Thély, Paris, Les presses du réel, 2007, p. 15

19 Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur, Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, op. Cit., p. 10

ligne directrice donnée à l'évolution technologique et la manière dont nous les utilisons se tourne vers toujours plus de qualité, de rendement, d'encore plus. Or, des personnes adeptes du tâtonnement et de la réflexion qu'offre le bricolage vont plutôt s'intéresser à ce que nous pouvons produire avec nos connaissances actuelles, et comment pouvons nous détourner et exploiter dans des domaines contre-intuitifs la technologie déjà existante. Si, comme on l'a vu plus haut, la technologie et le glitch sont les deux faces d'une même pièce, pourquoi se borner à ne tirer profit que de ce qui est fait pour fonctionner ?

L'artiste chercheur Nick Briz s'est lui aussi posé la question des possibilités d'exploitation du glitch. En travaillant sur la vidéo numérique, il s'est demandé quel était le moyen d'aborder et de détourner ce qui constituait les propriétés numériques de la vidéo, afin « d'établir une relation avec le médium numérique »²⁰. A l'instar de beaucoup de personnes explorant le glitch, il a ouvert sa vidéo dans un éditeur hexadécimal, afin de pouvoir travailler le code même du fichier vidéo, plutôt que sa surface, qui est l'interprétation visuelle produite par l'ordinateur. Ce qui en résulte est un amas de bruits, de clics et d'artefacts de compression sonore et visuelle. Bien qu'il ne travaille pas à la surface même du fichier, les altérations qu'il produit en son cœur remontent à la surface et la troublent.

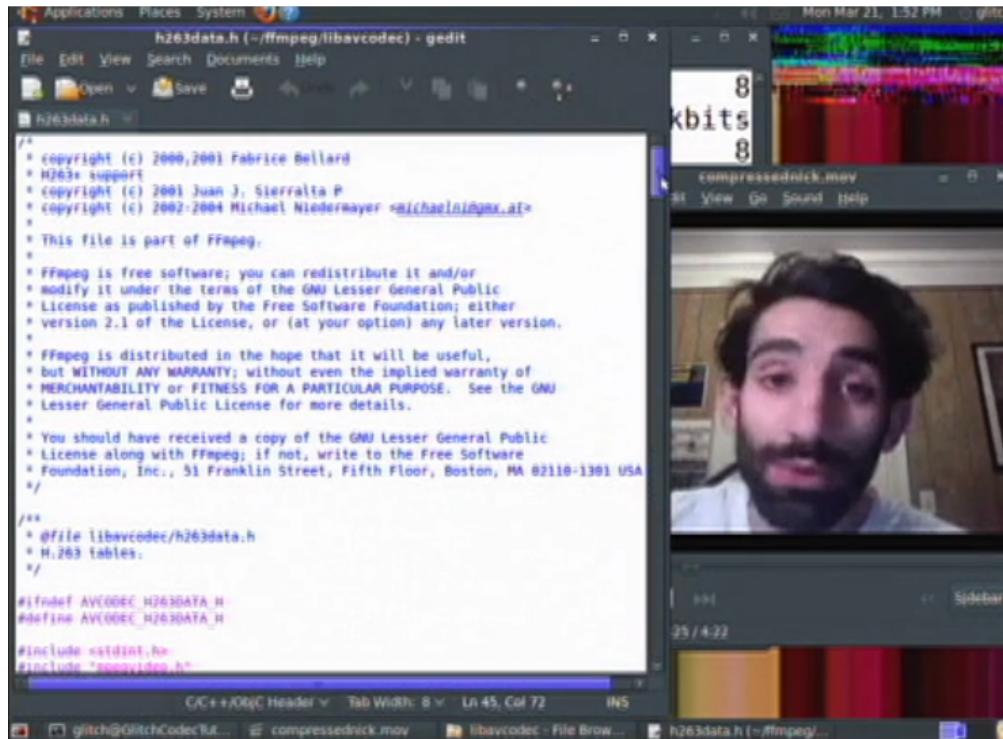
Nick Briz pensait à ce moment que ces glitches chaotiques étaient l'esthétique propre au numérique. Ce qu'il comprit lors de la création de ces vidéos, c'est qu'il n'avait pas besoin de travail particulier pour établir une relation avec le numérique puisqu'il en avait déjà une. Le simple fait qu'il s'attelle à la réalisation de glitches, c'est à dire d'actions menant volontairement à la création de fichiers instables pour l'ordinateur, est le résultat de son rapport au médium numérique. Tout le monde a déjà un rapport au numérique et à la technologie, et ce que le médium nous apporte en termes de politique et de message a toujours été présent aussi.

Dans une culture comme la nôtre, habituée de longue date à tout fragmenter et à tout diviser pour dominer, il est sans doute surprenant de se faire rappeler qu'en réalité et en pratique, le vrai message, c'est le médium lui-même, c'est-à-dire, tout simplement, que les effets d'un médium sur l'individu ou sur la société dépendent du changement d'échelle que produit chaque nouvelle technologie, chaque prolongement de nous-mêmes, dans notre vie²¹.

20 Nick Briz, *The Glitch Codec Tutorial*, 2010, visible sur <https://vimeo.com/23653867> (consulté le 02 septembre 2018)

21 Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias, les prolongements technologiques de l'homme*, Editions Points, coll. Essais, Paris, 2013 (édition originale : 1964) p. 25

Ainsi, il n'avait pas besoin de créer une œuvre pour établir un lien entre la personne et la technologie, mais des outils permettant de révéler notre rapport pré-existant. Pour cela, il partira du principe que le glitch-art est un moyen pour quiconque « d'aller au delà des évidences et des interfaces qui gouvernent notre rapport aux ordinateurs. Et au travers de ces expérimentations ludiques, réorienter notre compréhension des technologies numériques »²².



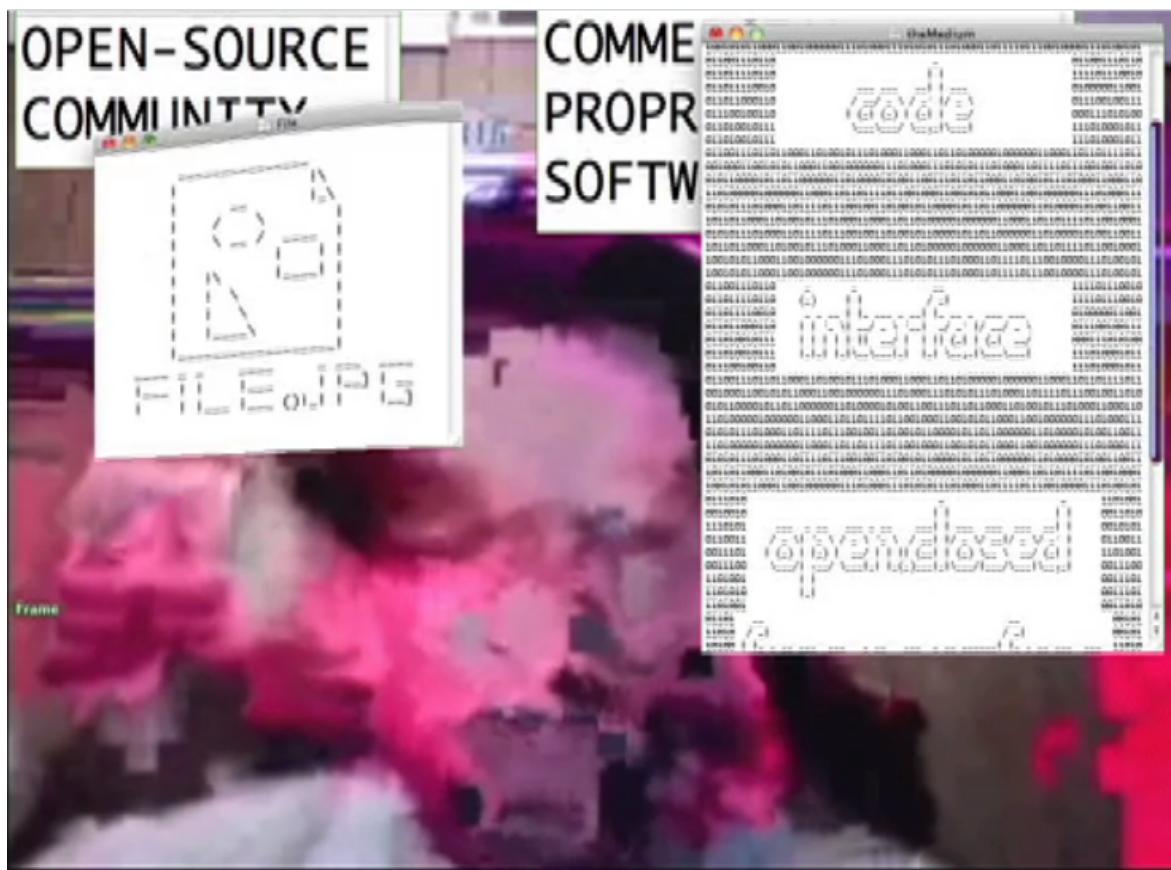
Nick Briz brisant le quatrième mur pour nous expliquer le *Glitch Codec Tutorial*

Pour cela, Nick Briz a créé le *Glitch Codec Tutorial*, une modification du système d'exploitation (OS) Ubuntu, ouvert et libre, qui a pour but d'aider à la génération d'artefacts de compression ou d'erreurs de lecture lorsqu'un fichier multimédia est joué par l'ordinateur. L'artiste propose aussi une vidéo d'une heure sur Vimeo où il explique les tenants et aboutissants d'un tel travail, ainsi que d'une présentation formelle et technique afin d'aider au mieux quiconque voudrait se lancer dans cette expérience. Là où l'artiste développe un dissensus intéressant, c'est en allant radicalement à contre-courant de ce que le divertissement multimédia et l'évolution technologique nous proposent. En effet, l'entièreté du travail derrière le Glitch Codec Tutorial est d'instiller des erreurs dans une suite d'informations, afin qu'elles exécutent une action précise, presque prévisible mais instable.

Ce savoir faire qu'il propose, accessible à tout le monde a été critiqué par ses collègues, lui reprochant de « tuer son art », car en révélant ses moyens de production il n'allait que faire proliférer des glitches basiques avec peu de valeur artistique. Nick Briz s'en défend dans sa

22 Nick Briz, *The Glitch Codec Tutorial*, op. cit.

vidéo. Dans la forme elle est une sorte d'hybride entre le tutoriel, le manifeste et la vidéo de blog ou le streaming en ligne. L'artiste se filme avec sa webcam et parle face caméra pour expliquer son point de vue et ses techniques, le reste de l'écran est occupé par son bureau d'ordinateur sur lequel il ouvre des fichiers divers pour étayer son propos, ou à des fins pédagogiques. Il travaille sous nos yeux les vidéos qui lui permettent d'affirmer son point de vue, et bien qu'il accepte le fait que le *Glitch Codec Tutorial* puisse être considéré comme une œuvre de glitch-art, il insiste sur l'importance du processus. Car selon Briz, l'importance politique du glitch n'est pas quelque chose qui s'observe mais quelque chose dont on fait l'expérience. C'est en travaillant nous même à un ouvrage d'altération que nous pouvons déconstruire notre rapport à la technologie, que nous pouvons comprendre ce que nous attendons d'elle et comment nous la consommons. « Le glitch-art est un processus, pas un produit »²³. De plus, la forme de son tutoriel permet de le diffuser comme n'importe quelle autre vidéo, il profite du caractère hautement viral de la vidéo numérique pour exposer ses idées et ses méthodes.



Nick Briz se glitchant lui-même pour le *Glitch Codec Tutorial*

Entrer dans un tel dissensus est salutaire car c'est en donnant les moyens aux gens de produire des erreurs volontaires et ludiques au sein du numérique qu'il est possible de leur redonner confiance, critique et autonomie dans leur rapport à la technologie. Et Nick Briz

²³ Ibid.

propose un objet qui est à la fois une œuvre, un manifeste et un outil. À l'instar de Benjamin Gaulon, Nick Briz utilise le parasite, le déchet, à des fins productives et à des fins d'émancipation, sauf qu'il ne prend pas pour point de départ des objets délaissés par l'industrie, mais il cherche à faire apparaître cette part bancale et illisible de la technologie. *ReFunct Media* est un monstre composite de machines passées tandis que le *Glitch Codec Tutorial* sont des grains de sables qui font grincer les rouages présents. En effet, selon Nick Briz, le glitch créé est quelque chose qui appartient toujours au présent car il se forme instantanément lorsque la machine va interpréter des valeurs fausses et les retranscrire tant bien que mal. Je comprends cette idée que l'artefact même appartienne au présent, mais concernant le glitch dans son ensemble et les idées qu'il diffuse ont un attachement particulier au passé et aux souvenirs. En 2018, des personnes nées dans les années 1970, 1980 ou 1990 auront déjà vécu différentes avancées technologiques majeures, notamment la numérisation des fichiers multimédias. Le passage d'une technologie analogique à une technologie numérique va continuer à transporter des erreurs, des dégâts dus à l'utilisation fréquente. Par exemple, le contenu d'une VHS numérisé et copié sur un disque ne va pas rendre les images plus belles mais juste changer leur nature, ici le contenu de la VHS sera transformé en une suite d'informations lisibles par une lentille. Ainsi, cette culture de l'erreur dans le multimédia est quelque chose qui me semble prendre racine dans la fascination qu'ont pu procurer les artefacts d'usure des supports analogiques, et ne seraient pas quelque chose simplement relié au présent. Car l'erreur visuelle ou sonore me semble peu présente dans notre rapport à la technologie : la vision que nous avons du progrès technologique se rapproche plus de la consommation d'outils et de produits sans failles plutôt que l'émancipation de chacun·e par l'exploration et la déconstruction de nos objets. Le glitch devient alors un acte de résistance, contre l'hégémonie actuelle du « toujours plus de mieux », il est l'acte qui rend compte des structures des média et donc du rapport que nous entretenons avec eux.

La résilience de l'artefact

Si j'insiste tant sur l'aspect passé du glitch, c'est parce qu'il me semble primordial afin d'avoir une approche plus complète de l'impact du glitch sur la création. Comme je l'ai écrit plus haut, ce sont les tentatives d'exclusion des glitches ainsi que leurs mauvais présages qui m'attirent leur sympathie (*cf.* Perte et Substitution). Mes premières expériences avec cette esthétique se sont faites de manière fortuite, par la simple erreur qui se glisse dans les calculs

d'un logiciel ou par l'usure matérielle. À l'époque, l'instabilité de Windows 95, la qualité relative de certains programmes ou les prémisses de la démocratisation des appareils photo numériques me laissaient entrevoir cette esthétique du glitch relativement couramment. Avec le temps, elle s'est faite de plus en plus rare, les logiciels devenant plus performants et le matériel voué à la haute-définition. Les artefacts de compression ou les erreurs d'affichages furent voués à disparaître.

Dans son article pour le *Journal of Visual Culture*, Nick Douglas expose sa notion de l'*Internet ugly aesthetic* (la mocheté esthétique d'internet)²⁴, soulignant le fait qu'un pan de la culture d'internet glorifie le raté, le mal-fait et le travail amateur. En effet, contrairement aux médias le précédent, internet fait de nous des points de réception de l'information mais aussi, et surtout, des points d'émission d'informations. Par conséquent là où dans les médias traditionnels la parole était majoritairement laissée à des professionnel·le·s, normalisant les formes de transmission de l'information, sur internet chaque point d'émission est potentiellement nourri par un·e amateur·ice. Ainsi, des personnes n'ayant aucune formation graphique peuvent, à l'aide de logiciels simples et gratuits comme MS Paint, mettre en ligne et diffuser leurs créations en se fichant, à dessein ou non, des règles du design graphique. Grâce à ses outils sommaires, ses limitations techniques et sa présence par défaut sur les O.S. de Microsoft, MS Paint a accompagné le travail amateur, jusqu'à en devenir une marque de fabrique. Si l'on se penche sur l'histoire de MSPaint, on se rend compte qu'il n'a jamais été un outil sérieux de création mais un programme-gadget servant à promouvoir les capacités de la souris. Jamais mis à jour ni remplacé dans les versions ultérieures de Windows, il restera un programme aux capacités limitées. Cependant, son accessibilité ainsi que sa gratuité ont aidé à la création d'éléments graphiques divers ; cartons d'invitation, écrits, dessins et images pour divers sites, etc. MS Paint a permis à des personnes n'ayant ni les compétences ni les outils du design graphique à se lancer dans une création simple s'accommodant du manque d'ergonomie ainsi que de la capacité d'enregistrement très destructive du logiciel.

En 1995, cinq ans après cette avancée technique, les outils de MS Paint ne furent pas améliorés afin de profiter des avantages d'algorithmes d'amélioration graphique. La brosse, le cercle et la courbe de Bézier – aucun de ces outils n'a d'anti-aliasing. Par conséquent, les lignes dessinées avec MS Paint en 1995 et après contenaient systématiquement une trace visible des limitations techniques des années 1980²⁵.

24 Nick Douglas in "It's Supposed to Look Like Shit : The Internet Ugly Aesthetics", *Journal of Visual Culture*, Volume 13, Issue 3, SAGE Publications, 2014. Disponible sur : <http://journals.sagepub.com/toc/vcu/13/3> , consulté en Septembre 2018.

25 Citation originale : « *In 1995, five years after this requisite technical advance, the tools of MS Paint were not updated to take advantage of any visually smoothing algorithm. The brush tool, circle tool, bezier line tool – none of these have any anti-aliasing. Thus, lines drawn with MS Paint in 1995 and after automatically contained a visible trace of the hardware limitations of the 1980s* » Patrick Davidson in « Because of the Pixels: On the History, Form,



Un exemple d'artefacts de compression grisâtres autour d'un dessin enregistré sous Paint (source inconnue)

Puis avec l'arrivée des logiciels libres ainsi que le développement de la logiciellisation, c'est à dire la facilité d'accès à des outils-logiciels ainsi qu'aux connaissances nécessaires pour les utiliser, MS Paint est peu à peu tombé en désuétude, d'autres outils bien plus performants pouvaient s'acquérir gratuitement, de manière légale ou non, et la maîtrise de ces logiciels n'était plus réservée aux personnes souhaitant se professionnaliser mais à tout·e un·e chacun·e. La progression du numérique dans nos vies flouta de plus en plus la limite entre professionnel·le et amateur·ice, tout le monde ayant accès à des outils aux performances équivalentes et se partageant leurs connaissances, reléguant MS Paint au rang de curiosité ; un logiciel connu de tout le monde et utilisé par personne. De plus, ce logiciel fossile a été conçu durant une période où les capacités de stockage et de transmission de données n'étaient pas aussi performantes que maintenant, ainsi il était nécessaire de produire les images les plus légères possibles, et donc avec un taux de compression très élevé. Cette compression à pour but de rendre identiques les pixels limitrophes ayant des couleurs trop similaires, permettant ainsi de réduire la quantité d'informations contenues dans l'image. Lorsque cette compression est élevée, le logiciel a tendance à restituer une image comportant des artefacts de compression, c'est à dire des traces de groupements de pixels, des couleurs n'étant pas présentes dans la création d'origine et un manque de netteté. MS Paint excellait dans la création d'artefacts, ce qui joua en faveur de son déclin.

and Influence of MSPaint » dans *Journal of Visual Culture*, Volume 13, Issue 3, SAGE Publications, 2014, p. 12
Disponible sur : <http://journals.sagepub.com/toc/vcu/13/3> , consulté en Septembre 2018.

Cependant, malgré l'amélioration logicielle ainsi que matérielle, malgré la capacité des réseaux et des serveurs à s'échanger des masses d'informations d'un ordre supérieur aux images, on trouve encore en ligne des images dont les artefacts de compression sont visibles. Leur présence va à l'encontre du progrès, ils ne devraient être que des expressions des technologies passées, la dégradation d'une image n'ayant plus lieu d'être puisque nos appareils sont en mesure de recevoir et traiter de grandes quantités de données. Alors pourquoi observe-t-on cette résilience de l'artefact? Cette résilience est, à mon avis, voulue et non subie. Elle n'est pas une compression nécessaire pour se conformer aux limitations techniques, mais plutôt l'expression d'un amateurisme revendiqué. Les artefacts de compression de MSPaint ont été imposés aux amateur·ices, et bien qu'il soit maintenant possible de s'en défaire, ils restent néanmoins des trames reconnaissables. Ces trames incarnent l'erreur conjointe à la technologie MSPaint, et elle est aussi porteuse de sens ; sur une époque déterminée, sur un mode de production ou sur des souvenirs plus personnels. Ainsi les artefacts agissent comme des catalyseurs de souvenirs, comme j'en parle dans perte et substitution, cependant ils ne tiennent pas ce rôle pour un individu mais pour une communauté entière, qui reconnaît ces artefacts comme un prolongement de chaque individu qui la compose. Et il en va de même pour n'importe quel autre glitch, malgré une évolution technologique croissante, malgré une amélioration de la qualité des images et des transmissions, malgré une succession de mise-à-jour, les glitches des technologies présentes ou passées continuent d'être invoquées. Elles continuent leur action de parasitage, portées par une communauté qui revendiquent leurs existences pour des raisons esthétiques ou critiques. Cette communauté marquée par l'autre face de la technologie participe à la résilience des artefacts. Ainsi, ils ne sont plus considérés comme des erreurs à bannir mais comme un panel de signes à utiliser, portant leur propre histoire et s'inscrivant dans un écosystème du numérique, en lien avec d'autres objets, d'autres médias. Les glitches deviennent des éléments de travail à part entière. L'ouvrage *Glitch Studies Manifesto* de Rosa Menkman m'a fait comprendre que l'erreur pouvait être exploitée dans la création. Qu'un objet mal fait n'était pas seulement le résultat d'un manque de travail ou de savoir faire, mais qu'il pouvait aussi être l'expression voulue d'un état critique de cet objet

D'un côté, ces esthétiques média présentent le médium dans un état critique (un état ruiné, non-voulu, non-reconnaissable, accidentel et horrible). Ces esthétiques transforment la manière dont le ou la consommat·eur·rice perçoit la normalité (tout accident transforme le normal) et décrit le basculement d'un équilibre au delà duquel le médium peut (potentiellement) devenir quelque chose d'autre.²⁶

26 Citation original : « *On the one hand, these aesthetics media show a medium in a critical state (a ruined, non-voluntary, non-recognizable, accidental and horrible). These aesthetics transform the way one or the consumer perceives normality (any accident transforms the normal) and describes the shift in balance beyond which the medium can potentially become something else.*

Ce n'est pas un manque de travail qui ferait que l'ouvrage ne s'accomplirait pas ou ne prendrait pas, mais c'est justement un surplus de travail qui est nécessaire pour placer le résultat dans un état d'équilibre incertain, entre l'objet lisible, sûr, typique et l'objet dans un état critique de sa matière pouvant alors devenir une critique de son médium. Par exemple, concernant le glitch, il est plus complexe d'enregistrer un fichier dont le code est altéré mais qui sera tout de même lisible par l'ordinateur, plutôt qu'un fichier "normal" correctement enregistré. L'ouvrage semble bancal ou usé au premier abord mais a, en fait, demandé plus d'effort pour atteindre cet état que s'il avait été fait dans les règles.

Ce qu'induit le glitch-art, c'est d'inciter à faire des choses. C'est réellement le fait de faire, d'explorer les possibilités et d'exploiter au mieux les caractéristiques d'un objet ou d'un outil. Le glitch-art est un champ de recherche artistique et théorique qui nous permet de questionner notre rapport à la technologie, mais c'est aussi un moyen ludique d'inciter la création par le détournement de l'objet, ainsi d'en avoir une vision moins figée. Car la sur-exploitation des erreurs dans le monde de l'art numérique arrive à un moment où nous nous spécialisons de plus en plus dans notre travail, et nous comptons donc de plus en plus sur d'autres spécialistes pour chaque aspect de notre vie. Cette spécialisation à outrance aura aussi tendance à nous désapprendre le reste. Nous devenons moins polyvalents et moins autonomes et ce même pour des savoir-faire quotidiens comme la cuisine ou la mécanique. La spécialisation dérive vers une sorte de propriété des savoirs que des entreprises ou organisations vont mettre en œuvre afin de rester les exclusifs experts d'un produit. Je ne tente pas ici de faire une critique de l'entreprise ou de signifier quelconque théorie de complot, mais plutôt de mettre en garde envers les dérives de la spécialisation qui ne sont jamais loin de celles de la propriété. Contourner ces principes par le sabotage, c'est apprendre et montrer qu'il est possible de faire autrement, et qu'il est nécessaire de faire. Et une des formes du sabotage est l'exploitation des glitches ou le détournement des outils technologiques. Activités qui sont, paradoxalement, grandement encouragées par l'utilisation normale de la technologie et des réseaux de communications, car faciliter le partage d'informations, c'est aussi faciliter l'accès aux savoirs et savoir-faire du glitch et du sabotage, tout en nous aidant à développer notre sensibilité face à ces productions.

unwanted, not recognized, accidental and horrendous state). These aesthetics transform the way the consumer perceives the normal (every accident transforms the normal) and describe the passing of a tipping point after which the medium(might) become something new. », Rosa Menkman, Glitch Studies Manifesto, op. cit., p. 8

Si on requalifie en termes esthétiques cette sensibilité élastique à l'œuvre propre à la fréquentation du réseau, on ne peut s'en tenir à une définition strictement technique de la basse définition. Parce que cette expression désigne la circulation des données (textes, images et son), leur production, leur distribution et leur réception, loin d'être un mot écran, la "basse définition" définit un régime de perception du monde. Elle pose la question de la perception et de la fabrication de données qui sont permises par la manipulation de matériels plus ou moins sophistiqués, plus ou moins domestiques, appartenant pour l'essentiel au domaine des biens d'équipements audiovisuels et informatiques. La basse définition n'est pas une sensibilité exclusive, elle est commune, partagée et invite à la redistribution des formes²⁷.

Au sein même de notre utilisation de la technologie, nous avons une partie d'informations « déviantes » qui circulent. Au final, par notre utilisation commune et personnelle des nouveaux médias, nous travaillons aussi à diffuser des tactiques de destruction de ces médias, à des fins réflexives.

Mes études artistiques avaient pour but de me rapprocher au plus du statut de professionnel, mais ce but entraînait en dissonance avec la manière dont je percevais le travail. Il y avait dans les écoles d'arts appliqués une volonté productiviste qui me révulsait, ne laissant que peu de place à la réflexion, à la lenteur, à une certaine *afficacité*, c'est-à-dire à un travail dont la dimension d'efficacité ne serait pas comptée. Et il y avait, dans les universités, un manque de lieu pour créer et d'apprentissage technique ; il fallait donc se débrouiller soi-même.

Un des premiers travaux que j'ai réalisé dans cette optique est *I am drowning in a room*. C'est un travail vidéo qui est une réactualisation de la pièce sonore *I am sitting in a room* d'Alvin Lucier. Ce dernier avait installé un système de captation et de diffusion du son dans une salle afin d'y réciter un texte éponyme à l'œuvre. Lucier y explique qu'il est assis dans cette pièce, il décrit le dispositif sonore et le processus qu'il va mettre en œuvre : le texte est enregistré une première fois puis rediffusé dans la pièce tandis qu'un nouvel enregistrement se fait. Le lieu où se déroule le travail de Lucier a une configuration et une réverbération particulière, ce qui, au fur et à mesure des enregistrements, va lentement transformer et altérer le son, jusqu'à ce qu'il ne devienne qu'une suite de rythmes et de sons éthérés.

27 Nicolas Thély, *Basse Def, Partage de données*, op. cit., p. 18



Claude Breck, *I am drowning in a room*, 2015, vidéo et piste sonore glitchées, 1'12 "
<https://tinyurl.com/iamdrowning>)

Le travail que je propose a été créé d'une manière similaire. Je suis parti d'un clip vidéo tourné en 2011 dans ma chambre à Paris, j'y ai ajouté une bande-son créée à la même période. La vidéo obtenue a été mise en ligne sur Youtube puis téléchargée à partir de la plate forme. Je me retrouvais donc avec 2 fichiers d'une même vidéo : le premier créé par mon ordinateur, le second étant le même fichier mais passé par le codec de normalisation propre à Youtube. J'avais donc un fichier mère original et un fichier fille imperceptiblement détérioré. J'ai répété cette opération cent-cinquante fois jusqu'à ce que le dernier fichier fille obtenu ne soit qu'une mélasse de pixels et un son étouffé. Après un rapide montage, j'ai pu montrer dans une vidéo de deux minutes le résultat progressif de cette détérioration lente.

Avec quelques paragraphes en plus, je pourrais expliquer le lien qui existe entre la détérioration de l'image et la provenance de la vidéo d'origine. Pourquoi avoir fait le rapport à Alvin Lucier et pourquoi avoir choisi le terme « drowning » plutôt que « sitting » dans le titre. Mais ce sont des détails relevant de ma vie personnelle que je n'ai pas envie de dévoiler ici, ça ne m'intéresse pas, parce que je n'ai pas créé cette vidéo dans ce but. Ce qui m'a plu dans ce travail n'est pas tant le résultat final que le processus pour y arriver. C'est le fait d'obtenir une dégradation totale d'un objet numérique juste par succession de mises en ligne et de téléchargements. C'est un acte simple, répétitif, presque banal et qui aura pour but de normaliser la vidéo. Pousser un acte à sa répétition la plus absurde et normaliser une même

vidéo *ad nauseam*, c'est ce qui compte. C'est l'action qui importe, et ce qu'elle produit est un témoin de la manière dont il est possible de détourner l'usage d'un outil qui ne nous appartient pas et qui n'est pas pensé, conçu, proposé pour cette fonction. Néanmoins elle existe et elle est exploitable. *I am drowning in a room* est le résultat d'un processus de glitch qui, paradoxalement, crée directement un fichier stable et lisible par n'importe quel lecteur numérique. Car il n'exploite pas des erreurs de lectures ou d'encodage de fichier, mais un outil de normalisation d'une société tierce (Youtube), qui n'a jamais été conçue comme un outil de production. Cette normalisation est, par essence, destructive, et elle continue de l'être envers le fichier qu'elle traite quelque soit son niveau de dégradation initial. Cette spécificité du codec de normalisation de Youtube ne disparaîtra sûrement jamais, car son potentiel destructif ne se révèle qu'après avoir « travaillé » une vidéo et toutes ses descendantes plus d'une centaine de fois. Ce ne sont pas des conditions d'utilisation normales, ainsi il ne lèsent pas la grande majorité des utilisateurs et utilisatrices, il ne lèsent que les personnes qui en font la requête.

II) BRACONNAGE

Mémétique et *Copypaste*

Depuis une dizaine d'années, on voit apparaître sur les réseaux le terme « même » ou « mémétique ». Énoncé pour la première fois par Richard Dawkins, un même est un réplicateur culturel qui se transmet par l'imitation et par l'appropriation. Cette transmission culturelle se fait par comportement mémétique. Le terme « même » est dérivé des mots français « mime » et « même », car le comportement mémétique comporte une part d'imitation et de compréhension du contexte dans lequel le même se répète. Un comportement mémétique peut donner lieu à l'imitation totale et rigoureuse d'un comportement, ou son imitation parcellaire qui évoluera par la suite. Par exemple, et à l'aide d'une situation relativement obscure : sur l'*imageboard* 4chan, il est très courant de voir posté une image de banane qui se déshabille, dans un fil (un sujet) YLYL (acronyme de *You Laugh You Lose* ; tu ris tu perds). L'apparition systématique de cette banane vient d'un contexte particulier, exprimant des tensions entre diverses communautés d'internet. Dans un premier temps, l'image était postée telle quelle, on avait là affaire à une imitation complète d'un comportement (poster une image précise dans un fil précis) afin de réactiver le contexte. Puis

elle a été intégrée plus subtilement dans d'autres productions (des images retouchées, animées ou même des vidéos). Dès lors, on assistait à un comportement mémétique qui ne reprenait que partiellement certains éléments pour les monter ensemble et créer une nouvelle déclinaison du même. Les mèmes sont des éléments sortis de la culture populaire ou créés par une communauté pour agir comme des briques de langage. Un même est donc un comportement de diffusion et de création de culture, destinée à communiquer et à s'approver mutuellement au sein d'une même communauté.

On a vu que la démocratisation des technologies et l'émergence du libre permet aux utilisateur·ice·s d'internet de devenir acteurs et actrices. Nous allons donc voir se diffuser et/ou participer à la diffusion de nouvelles briques de langage. Grâce au *lurking* des divers réseaux qu'ils côtoient, ils pourront ainsi comprendre les sens subtils des mèmes utilisés, leur contexte de création et d'utilisation afin de les réutiliser de manière cohérente. Cohérente dans le message qu'ils cherchent à véhiculer (humour absurde, réaction à un fait d'actualité) mais aussi par rapport à la communauté à laquelle ils s'adressent.

On peut y ajouter que les mèmes sur internet sont des groupes d'objets numériques qui ont des caractéristiques communes. Ils sont aussi créés dans un contexte où ils coexistent, se répondent entre eux. Enfin leur diffusion, leur réappropriation et leur transformation dépend directement des utilisateurs d'internet.

J'ai récemment suggéré de définir un même internet comme un groupe d'objets numériques qui : a) partagent des caractéristiques communes de contenu, de forme, et/ou de position ; b) sont créés en conscience de chaque autres ; et c) sont partagés, imités et transformés via internet par des utilisateur·rice·s multiples²⁸.

28 « *I have recently suggested defining an internet meme as a group of digital items that: (a) share common characteristics of content, form, and/or stance; (b) are created with awareness of each other; and (c) are circulated, imitated, and transformed via the internet by multiple users.* » Limor Shifman in "The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres", *Journal of Visual Culture*, Volume 13, Issue 3, SAGE Publications, 2014. <http://journals.sagepub.com/toc/vcu/13/3>, p. 341



Un exemple de mème, sous-catégorie des *Advice Animals* : *Good advice dog*

Aussi, ils sont des objets numériques et donc modulaires, venant tous d'un code commun. Il est alors d'autant plus facile de combiner des productions mémétiques entre elles quand bien même elles ne découleraient pas de médias miscibles. Et c'est dans ce contexte particulier que la notion de braconnage prend tout son sens : nous vivons en parallèle d'un monde numérique et numérisant qui met chaque média sur un pied d'égalité formelle. Les flux d'informations nous viennent de différentes sources mais il est possible de tous les mélanger pour en créer des objets numériques uniques. Le braconnage n'est plus limité par la matière. Nous pouvons, comme le souhaitait Michel de Certeau, montrer pleinement et sans entraves que nous sommes des spectateur·ice·s actif·ve·s en détournant et en remaniant des objets culturels afin qu'il rendent mieux compte d'une réalité ou d'un désir personnel.

Le copypaste est aussi une pratique mémétique particulière, englobant des productions écrites soit fictionnelles, personnelles ou les deux. Au travers du copypaste des histoires se créent ou se racontent, puis elles sont diffusées. *Copypaste* vient de l'action "copier-coller" sur ordinateur. Les *copypaste* sont comme des histoires qui se propagent mais il permet aussi de s'approprier un texte, de l'utiliser comme si on l'avait écrit nous-même : il sert à diffuser un

texte dont la forme est proche du commentaire ou du témoignage, il faut néanmoins connaître un minimum le contexte de création d'un copypaste afin de réussir à le différencier d'un commentaire. Le fait de copier/coller est une pratique très récente arrivée en même temps que l'ordinateur et qui a trouvé son utilité avec le caractère modulaire et versatile de objets numériques. Et cette caractéristique des objets numériques ainsi que la logiciellisation ont permis aux mèmes et au *copypaste* d'être de nouvelles formes d'expression de soi.



Un exemple de *copypaste* détourné, le texte original vient d'un forum francophone, il y était question de battre un ours à mains nues

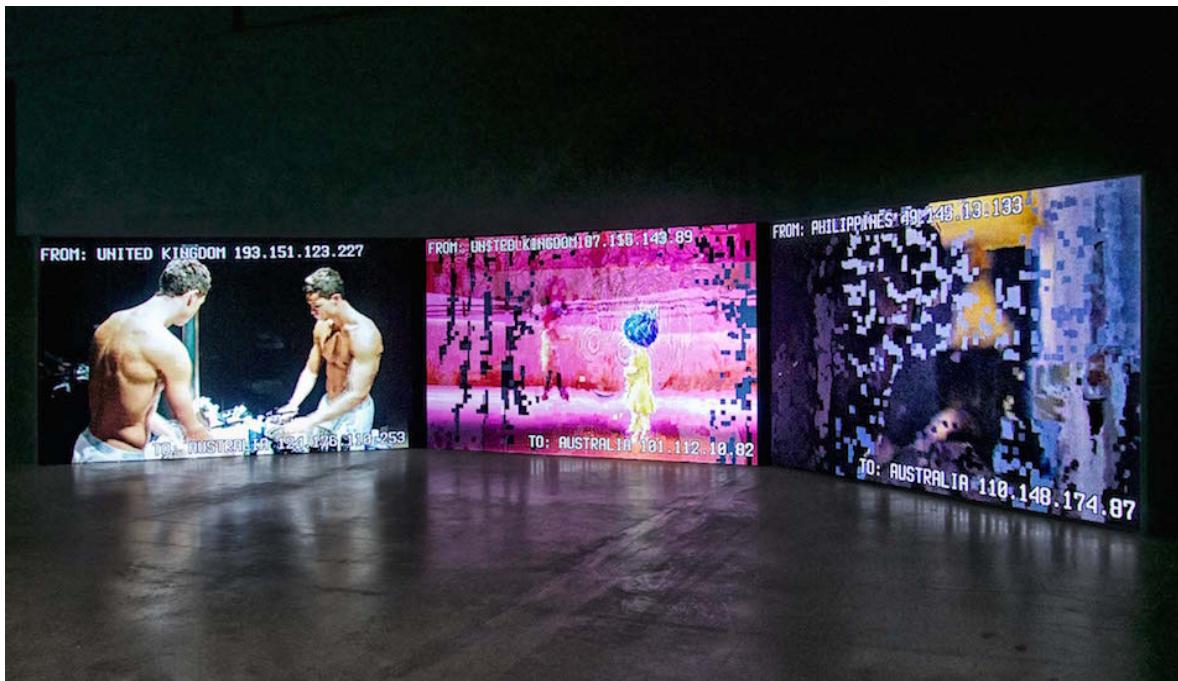
Deux types de productions actuelles qui utilisent bien la mémétique et le copypaste sont SPB5000 et le vaporwave. Le vaporwave est un courant musical né sur internet et dont la source d'inspiration se trouve dans les mélodies et sonorités de la muzak, de l'*easy-listening*, de la funk et d'autres courants populaires lors des années 1980. Le premier album de vaporwave, *Floral Shoppe*, remixe des tubes des années 1980 en les ralentissant, en cassant leur rythme et en rajoutant diverses sources d'écho, rendant le tout très aérien et *vaporeux*.

Un courant particulier du vaporwave s'appelle le *mallsoft*, c'est à dire un type de musique qui va réutiliser les musiques d'ambiance des grands malls états-uniens, tout en jouant aussi sur l'écho et le ralentissement, tentant de créer une atmosphère de nostalgie, de souvenirs, d'insouciance consumériste. Il faut savoir que la totalité des artistes créant des albums de mallsoft sont des personnes ayant grandi dans les années 1980-1990, là où ils ont pu découvrir et s'émerveiller devant de grands structures brillantes et lumineuses où il était possible de tout acheter. La transformation des grands malls ainsi que l'abandon de la muzak et de l'*easy-listening* en leur sein ont été un moteur de création pour les artistes souhaitant retrouver les ambiances et sensations de leur enfance.

Le *mallsoft* et le *vaporwave* sont considérés comme des musiques mémétiques, car elles ne se construisent que par le remix et la référence à des périodes précises, souvent similaires aux périodes d'enfance de leurs auteur·e·s. La pratique mémétique, couplée à la numérisation et à l'archivage d'objets multimédia permettent la création d'objets numériques uniques ainsi que d'une capacité à réactiver des souvenirs par l'image et le son enregistrées à partir d'expériences passées.

La compilation, la perte, le souvenir

Nicolas Maigret crée en 2013 le *Pirate Cinema* qui consiste, dans sa version d'installation, à la diffusion sur trois écrans séparés d'extraits de films divers et glitchés. Les extraits ne dépassent pas la seconde, il est donc impossible d'en suivre le déroulement. De plus, les trois écrans vont diffuser des extraits de manière désordonnée et complètement aléatoire, et l'image est régulièrement brouillé par des altérations visuelles. Ce qui se déroule lors du *Pirate Cinema*, c'est la captation et la diffusion des paquets échangé par les réseaux P2P (pair-à-pair). Les réseaux P2P sont des systèmes d'échange d'informations qui ne passe pas par un serveur centralisé (comme un site internet), mais met en relation directe deux ordinateurs souhaitant communiquer. Ces réseaux servent beaucoup au partage de fichiers piratés, dont des jeux, des livres, de la musique ou des films. Lorsqu'un fichier s'échange sur le réseau, il n'est pas téléchargé d'un bloc, le fichier ne conserve pas son intégrité. À la place, il est scindé en centaines voire milliers de petites parties, plus légères, plus mobiles, appelées « paquets ». Ces paquets peuvent se télécharger dans le désordre et leur transfert peut être arrêté à n'importe quel moment pour être repris plus tard sans que cela n'affecte la qualité du fichier.



Nicolas Maigret, *Pirate Cinema*, 2013, installation numérique

Ce qui s'affiche dans l'oeuvre de Nicolas Maigret, c'est justement la captation de ces petits paquets, les extraits de films que nous voyons sont diffusés au moment où ils sont transférés entre deux ordinateurs d'inconnus. Et les glitches qui les composent sont en fait les stigmates de cette fragmentation de fichiers : puisque le code est incomplet mais que le paquet est assez gros pour être lisible, l'ordinateur tente de combler les trous de la manière la plus logique. Mais le plus important est ce qui se passe devant nous, car cet envoi intarissable de paquets, de morceaux de films, est une événement qui existe continuellement, jours et nuits des fichiers s'échangent en parallèle de notre vie. Ces transferts créent un flux invisible et inaudible que l'artiste va capter et diffuser. Et les images qui en résultent sont un découpage unique et imprévu, que personne ne voyait et qui tombera dans l'oubli.

Néanmoins, ce qui frappe lorsqu'on assiste au déroulement du *Pirate Cinema*, c'est la quantité d'informations que l'œuvre capte et diffuse. Le très court délai entre les clips nous submerge d'images et de sons, et ce même processus sur 3 écrans rend le tout inaudible et parfois rythmique. Certes, on peut rapprocher ce découpage aléatoire d'une narration que l'on retrouve dans le cinéma d'avant-garde, mais ce n'est pas un montage à proprement parler. Les images et vidéos diffusées durant *Pirate Cinema* viennent de l'existence même du flux dont elles font parti. Tout comme le caractère présent du glitch selon Nick Briz, ce que l'on voit dans l'œuvre de Maigret est le résultat d'événements présents. C'est une organisation d'informations qui transitent en paquets, envoyés et reçus par des ordinateurs privés

connectés entre eux, les informations sont captées au moment même où elles transitent dans les câbles. Leur mode d'affichage dans le *Pirate Cinema* les rapprochent d'une forme compilatoire, bien qu'on sente un lien narratif direct entre certains fragments de la compilation, car ils proviennent d'une source commune. Cette forme amène très rapidement une notion d'abondance, d'un flux ininterrompu d'informations à traiter. Il en défile tellement qu'il est impossible de tout comprendre, même de tout percevoir. Mais cette forme n'est que la conséquence du mode de fonctionnement d'un réseau P2P et de la manière dont nos fichiers numériques sont construits, de leur versatilité²⁹.



Nicolas Maigret, *Pirate Cinema*, 2013, installation numérique

Cette forme me semble symptomatique de la manière dont nous traitons et nous diffusons l'information car des technologies comme les émissions en direct, le partage en ligne ou le streaming nous apportent une quantité d'informations telle que nous pouvons aisément décrocher notre attention pour la porter ailleurs. Les médias véhiculent chaque jour plus de savoir qu'il ne nous est possible d'assimiler, la forme compilatoire devient donc un outil de condensation de l'information, afin de faire retenir au plus grand nombre de spectateur·ice·s l'essentiel. La compilation est une forme de présentation comprise et répandue sur internet, quelque soit le ou les objets numériques compilés (vidéos, textes, images, sons, etc.) Ce qui est intéressant, c'est que les vidéos diffusées par le *Pirate Cinema* reprennent par défaut une forme compilatoire, mais plutôt que de montrer des informations, de les classer et

29 "Le numérique permet de transformer l'image en information. Cette transformation ajoute, entre autres, une dimension versatile à l'image, c'est à dire qu'elle préserve la capacité d'être modifiée après la prise de vue. Elle facilite le lien entre la production et la post-production." André Gunthert, *L'image partagée*, op. cit., p. 69

de les diffuser, il n'en résulte qu'une mélasse indescriptible et altérée entre chaque coupure. Ainsi, ce n'est pas le contenu du flux qui est montré ici, mais l'existence même de ce dernier. Le *Pirate Cinema* n'est pas un dispositif permettant de diffuser le contenu d'un flux continu, mais de le faire exister dans un espace, de le révéler. L'œuvre de Nicolas Maigret aide à montrer des activités très présentes dans notre société mais complètement invisibles car leurs mises en œuvre se passent dans une échelle différente de la notre. Elle met en avant une existence quasi-spectrale.

Une hantologie plus fluide

Toutes les pratiques de détournement, que ce soit le remix ou le glitch, sont comme une charnière entre les notions de bricolage et de braconnage. En effet, une manière de réfléchir à l'émergence du détournement est "comment faire autre chose?". Et pour les glitches, de se dire « comment faire autre chose avec un même outil ? ». De là, une fois que les méthodes se développent et que les gestes s'assurent, le glitch devient un outil et un prisme. Faire du glitch, c'est se préparer à étendre ses moyens d'action. Il est alors possible d'exploiter n'importe quel médium et n'importe quel objet médiatique, pour peu que l'on sache comment intervenir dessus. Comprendre les propriétés d'un média, les détourner et ainsi faire passer des objets médiatiques dans le prisme du glitch.

Cette ambivalence entre destruction de la matière et émergence est très présente dans les différentes pratiques du glitch, l'ordinateur agissant de manière logique, il est relativement facile de le tromper en contournant ses interdits. Il sera alors capable de lire tant bien que mal un fichier altéré, en le retranscrivant tel quel ou en tentant de combler les trous, au détriment de la lisibilité pour l'utilisat·eur·rice. Et c'est dans ces conditions particulières que la pratique du glitch devient intéressante. En effet, le propre de la transition des objets analogiques aux objets numériques est d'avoir pu transformer la nature même des objets³⁰. Quel que soit leur médium d'origine, tous les fichiers numérisés sont traduits dans un même langage lisible par tous les ordinateurs: le binaire. De ce fait, chaque objet numérique est composé de la même « matière » que tous les objets numériques, ils ont un caractère commun qui leur permet d'être miscibles. Lev Manovich appelle ça la « modularité »

30« *Le numérique permet de transformer l'image en information.* » André Gunthert, *L'image partagée*, op. cit., p. 69

Tout comme une fractale possède la même structure à des échelles différentes, un objet néomédiaque possède la même structure modulaire de part en part. La représentation des éléments médiatiques (images, sons, formes ou comportements), est disposée en échantillons discontinus (pixels, polygones, voxels, caractères, scripts). Ces éléments sont assemblés en objets à plus grande échelle mais conservent leur identité propre. Les objets eux-mêmes peuvent être combinés en objets encore plus importants sans perdre eux non plus leur indépendance³¹.

Chaque objet est assez malléable et similaire aux autres pour qu'ils puissent être assemblés et traités comme un nouvel objet numérique. Manovich parle de la modularité des objets néomédiaques comme d'une stratégie de marketing servant à cibler les publicités. En effet, un emplacement de publicité dans un espace public numérique est un emplacement modulaire qui va s'aider de différentes données collectées à partir de nos habitudes de navigation afin de nous proposer la publicité la plus efficace, qui peut être une image, un gif, un texte, un objet multimédia etc. Néanmoins, je préfère ici m'attarder sur le fait que la modularité des objets numériques, cette capacité à s'adapter, est aussi une qualité essentielle dans le travail de braconnage : il permet d'extraire et d'intégrer n'importe quelle partie d'un fichier pour l'isoler ou la transformer en un autre objet.

Ainsi, c'est le passage au numérique qui a rendu les objets capables de fusionner et de communiquer entre eux car ils partagent un socle commun : leur code similaire. Par conséquent, cette transition de l'analogique au numérique a aidé la mise en lumière du glitch et de ses aspects politiques, car il est bien plus facile de détourner les objets numériques et de tromper les logiciels éditeurs quant à la nature de l'objet qu'on lui ordonne de travailler. Par exemple, il est possible de travailler un fichier sonore dans un éditeur d'image, ou une image dans un éditeur sonore. En clair, la numérisation a facilité l'expérimentation propre au glitch plus qu'avec le monde analogique, moins permissif, moins fluide.

La logiciellisation et la transition vers ce monde culturel modulaire ont accéléré la production d'objets numériques, jusqu'alors réservée à des professionnel·le·s. Cette démocratisation a permis à un plus grand nombre de personnes d'utiliser l'ordinateur comme un moyen d'expression ou de création. Il faut cependant noter que les activités créatrices ont toujours existé, ce n'est ni la logiciellisation ni la technologie qui ont rendu les gens créatifs. Néanmoins, ces évolutions techniques ont eu des répercussions directes dans le quotidien (et donc la créativité) de tous et toutes. Ces répercussions, selon McLuhan, seraient plus proches

31 Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, 2010, Dijon, Presses du Réel, collection Perceptions, p. 103

d'accélérateurs de processus existants .

Ce qui nous préoccupe ici, toutefois, ce sont les effets psychologiques et sociaux des modèles ou des produits en tant qu'accélérateurs ou amplificateurs des processus existants. En effet, le « message » d'un médium ou d'une technologie, c'est le changement d'échelle, de rythme ou de modèles qu'il provoque dans les affaires humaines. Le chemin de fer n'a pas apporté le mouvement, le transport, la roue ni la route aux hommes, mais il a accéléré et amplifié l'échelle des fonctions humaines existantes, créé de nouvelles formes de villes et de nouveaux modes de travail et de loisir³².

Cette émancipation couplée à la manière dont les ordinateurs stockent les données, sous forme d'archives organisées et réorganisables sous différents critères, et dont les objets numériques sont construits, étaient le terreau idéal à la création personnelle, au détournement et au remix. Les différentes générations qui se sont succédées sur les outils numériques et sur internet ont chacune laissées en lignes des productions de leur cru qui sont encore en ligne ou enregistrées sur des archives personnelles. Elles sont connues et peuvent être réutilisées dans des productions contemporaines et rediffusées. Ce principe de partage, d'assimilation, de transformation et de communication dans les productions est lié à la mémétique. Néanmoins, il est important de rappeler que la production mémétique va puiser ses sources dans l'actualité mais aussi dans des documents passés, retrouvés dans des archives. Ces documents se retrouvent en ligne, existent et diffusent un message.

Plusieurs formes de mèmes sur internet peuvent faire intervenir la narration d'un vécu de l'auteur·e. Le *greentext* (*vertexte* en Français) est une forme d'histoire dont le contenu est sensé être une histoire vécue. D'autres mèmes plus anciens comme les *reaction faces* ou *advice animals* permettent aussi de faire intervenir des histoires privées. Les formes des objets mémétiques sur internet ont une réappropriabilité forte, ce qui leur permet d'être malléables et capables d'être adaptées à plusieurs histoires et donc plusieurs expériences d'utilisat·eur·rice·s différent·e·s. Ainsi, par le choix qui nous est offert en matière d'expression numérique, qu'elle soit dans un but mémétique ou non, la logiciellisation ainsi que l'abondance de moyens d'expression vont permettre à chacun·e de distiller un peu de son vécu. Le choix d'une forme ou d'un moyen d'expression particulier seront induit par le vécu de l'auteur·e, on ne s'adresse pas de la même manière et aux mêmes personnes qu'on utilise une forme textuelle ou imagée. L'exacerbation des comportements mémétiques ainsi que la fluidité des objets numériques ont facilité l'expression de soi et de tout ce qui nous suit.

32 Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias, les prolongements technologiques de l'homme*, op. cit., p. 26

Lorsque je parlais du *vaporwave* comme musique issue d'une pratique mémétique, je soulignais à la fois l'importance d'une production dans laquelle les fonctions de copie et de mémoire sont primordiales, mais aussi cette revendication d'utiliser des samples passés ou de recréer des ambiances suscitant la nostalgie. Le *vaporwave* n'est cependant pas le premier courant à exploiter ces champs, d'autres groupes comme *Boards of Canada* ou *Com Truise* développent la même démarche, et ils définissent parfois leur musique comme hantologique. Ce néologisme est emprunté à Jacques Derrida dans *Spectres de Marx*, qui l'a définit comme l'intervention de spectres du passé dans notre production présente. L'hantologie est l'étude de l'impact des spectres sur le présent, l'impact de ce qui a toujours été là.

Répétition et première fois, voilà peut-être la question de l'événement comme question du fantôme : qu'est-ce qu'un fantôme ? Qu'est-ce que l'*effectivité* ou la *présence* d'un spectre, c'est-à-dire de ce qui semble rester ineffectif, virtuel, inconsistant qu'un simulacre ? Y a-t-il *là*, entre la chose même et son simulacre, une opposition qui tienne ? Répétition et première fois mais aussi répétition et dernière fois, car la singularité de toute *première fois* en fait aussi une *dernière fois*. Chaque fois, c'est l'événement même, une première fois est une dernière fois. Toute autre. Mise en scène pour une fin de l'histoire. Appelons cela une *hanthologie*³³.

Les spectres, ce sont tout ce qui plane avec nous, qui n'est pas tangible mais qui se rapproche du souvenir. C'est la manière dont nos vécus personnel et collectif résonnent encore en nous et, avec plus ou moins de conscience, nous hantent et dirigent nos actions présentes. Certes, l'hantologie n'a pas trouvé sa première expression artistique dans la musique ou dans les mêmes, l'hantologie est une vision globale du monde. Néanmoins, la démocratisation de la technologie et des savoirs, ainsi que les archives privées (disque dur, mémoire USB, etc.) et publiques (serveurs), couplées au développement d'un réseau de partage mondial ont eu évidemment un impact sur la manière dont les spectres s'expriment à travers nous. Ce savoir et ces savoir-faire qui sont à notre disposition n'ont fait qu'exacerber l'expression de ce qui nous hante, et l'archivage des images et des sons ravivent nos souvenirs et entretiennent notre nostalgie. En soit, le passage au numérique et l'uniformisation des différents médias n'a pas transformé la manière dont nous vivons avec nos spectres mais a amplifié la fréquence à laquelle nous les exprimons. Ce regain d'intérêt pour la nostalgie dans la production mémétique vient de la facilité de reconnaissance de souvenirs et d'expression de soi au travers du numérique. C'est une hantologie plus fluide, moins entravée par la matière au

33 Jacques Derrida, *Spectres de Marx*, Galilée, coll. La philosophie en effet, Paris, 1993

niveau créatif.

Ce sont ces aspects que j'ai tenté d'exploiter dans *RIPBFM*. Ce travail se présente sous la forme d'une vidéo d'environ vingt minutes. Elle débute par une annonce d'une brève sur la chaîne d'information en continu BFM TV et dès l'apparition de l'animation de transition, l'image est parasitée par des traînées de pixels, elle le sera continuellement tout le long de la vidéo. La bande-son originale est aussi peu à peu altérée par un fond musical, il vient la recouvrir progressivement en début de vidéo. Les musiques utilisées font partie du registre du *mallsoft*.

La manière dont BFMTV structure ses vidéos sert une démarche de captation constante de l'attention : les plans successifs sont très courts (quelques secondes), une voix-off ou des commentaires sont là pour combler les silences et l'écran est constamment incrusté d'éléments en mouvements (barre de défilement, graphiques, logos, scindements de l'écran). Cette mise en œuvre a pour but de garder les spectateur·rice·s attentif·ve·s au message véhiculé. Le montage des images et du son ainsi que le papillonnage d'un sujet à l'autre tente de nous faire accepter un message, malgré une analyse peu profonde due à un manque de place attribué à une réflexion posée et à l'expression d'avis divergents. Ce montage agit aussi comme un excitant, entretenant l'idée de "flux d'informations" discontinu tandis que, paradoxalement, cette surenchère de mouvements à l'écran nous hypnotise et désamorce notre esprit critique. Le rappel constant de brèves dans les bandeaux ainsi que les reportages qui tournent en boucle tentent de nous faire accepter le fait que l'information primordiale c'est ce que l'on voit, c'est ce dont on parle. La manière dont nous réceptionnons ce flux d'informations ainsi que sa mise en forme rejoignent un propos de Michel Lavigne³⁴, à savoir que la transformation de l'information en un flux oblige à nous adapter. Ainsi nous développons une meilleure "capacité discriminante" au sein des flux quantitatifs, mais cette

34 « Le temps passé à la recherche se doit d'être aidé par des outils pour nous fournir un flux de données dont seule la grande quantité peut donner l'espoir de trouver satisfaction. Dès lors, l'effort discriminatoire dans ce flux remplace la lecture attentive ou le regard contemplatif. [...] Nous nous habituons à une meilleure capacité discriminante au sein de flux quantitatifs, mais au détriment de l'approfondissement qualitatif. » Michel Lavigne « Images et internet : la perspective critique » in Poétiques du Numérique 2, L'entretemps, coll. L'électron musagète, Lavérune, 2013, dir. Franck Comerais, p. 73



Claude Breck, *RIPBFM* (détail), 2017, vidéo datamosh, dimensions variables, 23' 13"

<http://tinyurl.com/RIPBFM>

capacité agit au détriment du qualitatif, de l'approfondissement des recherches et des réflexions. A l'instar de BFMTV, la quantité d'informations qui s'offrent à nous nécessite une sélection. La volonté d'accéder rapidement à l'information tend à nous rendre incapable d'avoir la concentration nécessaire à une recherche approfondie.

Ici, *RIPBFM* prend le contre-pied de cette démarche grâce au *datamosh*. En effet, la vidéo est composée de différents clips de BFMTV tirés de leur page Youtube et montés à la suite. Tous ces clips font entre 30 secondes et une minute et leur montage intrinsèque obéit à cette règle d'enchaînements de séquences courtes, où le message est condensé en un minimum d'images. Une fois mises bout à bout elles sont altérées à des points clés. La manière dont le *datamosh* se crée nécessite une compréhension du fichier vidéo en lui-même. A l'origine, une vidéo n'est ni plus ni moins qu'une série de photographies prises à intervalle régulier (de plusieurs images par secondes) et rejouées dans le même ordre pour donner une illusion de mouvement. Ces films se transportaient alors en bobines, puis la miniaturisation aidant, il était possible de les contenir sur la bande magnétique d'une cassette. Cependant, une vidéo numérique qui reprendrait ces principes d'image-par-image serait très volumineux, peu pratique à transporter, lire et stocker. Imaginons par exemple un film d'une heure trente avec une résolution de 1080p (1920*1080 pixels) et une fréquence de 30fps (30 images par seconde).

- Le film contiendrait 5900 secondes x 30 images, soit 177.000 images.
- Chaque image du film contiendrait 1920 x 1080 pixels, soit 2.073.600 pixels.
- Un pixel de JPEG pèse 3 octets (un octet par canal RVB), le poids total de tous les pixels de toutes les images du film serait alors de $177.000 \times 2.073.600 \times 3 = 1.101.081.600.000$ octets, soit environ 1025 Go rien que pour la vidéo du film.

Pour remédier à ce problème de volume, les vidéos sont transcrrites en un format (codec) différent basé sur le calcul et la prédiction du mouvement des pixels. Le codec Xvid du format MP4 par exemple compose les vidéos de deux types d'images : les images I qui contiennent les informations des couleurs de chaque pixel de l'image ; et des images P qui sont des calculs déterminant où chaque pixel de l'image I initiale va se situer à la *frame* suivante. Et régulièrement ou à chaque changement brutal des couleurs à l'écran, une nouvelle image I (plus lourde que les P) est générée. Cette technique d'encodage permet donc de remplacer des images par des calculs qui vont prédire les positions des pixels déjà existants plutôt que d'en générer de nouveaux. Ainsi, les images P ne contiennent aucune information colorimétrique, uniquement des informations de positionnement. Il est alors légèrement abusif de les nommer "image" puisqu'il n'y a rien à voir, elles ne sont des images que si elles

peuvent travailler avec des informations de couleurs qu'elles pourront déplacer et leur donner un sens. Afficher une suite d'images P sans image I préalable ne donne à l'écran que du vide. Cependant, l'ordinateur calcule quand même les mouvements des pixels, mais il nous est impossible de le voir car les pixels de base sont tous invisibles. Avec un logiciel nommé Avidemux, il est possible de distinguer les images I des images P et d'éditer un film image par image. Avec une bonne quantité d'expériences infructueuses, on peut acquérir assez de savoir-faire pour utiliser un flux vidéo comme un matériau.

En effet, il est possible de ne laisser que l'image I présente au début de n'importe quelle vidéo et de supprimer toutes celles qui vont suivre, en prenant soin de ne pas toucher aux images P. La vidéo qui va en résulter sera une image de base, traitée ensuite par les images P qui vont changer la position de ses pixels. Cependant, comme les informations de couleurs ne seront pas renouvelées car toutes les autres images I ont été supprimées. Les images P vont continuer de travailler l'image de base jusqu'à la fin de la vidéo. Les pixels formeront de plus en plus un magma travaillé par des forces invisibles, jusqu'à ce que l'image se "casse" lors d'un pétrissage trop important, les pixels manquants seront alors remplacés par des couleurs "synthétiques", là pour combler les vides mais sans pour autant être liées avec leur référent naturel qui a été filmé. La boue qui en résulte est du datamosh.

Ainsi *RIPBFM* prend naturellement de la distance avec son référent, tant au niveau de la forme que de l'intention. À chaque coupure créée en amont lors du montage du reportage, l'image de fin de la séquence A se duplique sur celle de début de la séquence B. Comme si elle refusait de s'en aller, elle laisse une trace de son passage, se mêle à ce qui advient et reste là, tiraillée par des mouvements qui ne lui correspondent pas. Elle porte des informations qui, par leur seule présence, en parasitent d'autres et détournent notre attention du message véhiculé par la chaîne. *RIPBFM* agit comme une démonstration par l'absurde : à la surenchère on en rajoute une couche en faisant stagner les pixels et ce qu'ils portent dans une boue d'images. On ouvre un peu plus les vannes du flux quantitatif et il en résulte des images hypnotiques. Et même si elles n'améliorent pas la qualité des informations, elles ne les diffusent pas correctement, altèrent leur message. Pour reprendre l'image du vortex de Jacques Aubringer et Alexandre Gain³⁵ : *RIPBFM* tente de parasiter un parasite, il entropise le système communicationnel de l'intérieur. Le titre *RIPBFM* rappelle à la fois le verbe *to rip* qui signifie arracher, éventrer, mais aussi l'action d'extraire les données d'un support (ici, la chaîne Youtube de BFMTV). Il rappelle également les initiales R.I.P. (*Requiescat In Pace*) des stèles, marquant ici la mort des messages, et du médium qui les transporte, suite à l'utilisation du

35 Centre National de Recherche du Vortex, disponible sur <http://cnrv.info/> (consulté le 8 septembre 2018)

datamosh.

Il en va de même pour la piste audio originale, les commentaires du présentateur et de la présentatrice sont, dès le début, progressivement couvert par une musique, jusqu'à ce qu'ils soient inaudibles. Les deux pistes (*Elevator Up* de Disconscious et *Palm Mall* de 猫 シ Corp.) font partie du *mallsoft*, un sous-genre du *vaporwave* qui s'inspire de l'ambiance des malls états-uniens des années 1980 – 1990, remixant des tubes de pop ou d'easy-listening de ces époques en y ajoutant beaucoup d'écho, de réverbération ou de ralentissements. Certaines pistes comportent aussi des murmures de foules et des annonces de publicités en diverses langues afin de recréer au mieux l'espace de diffusion particulier des malls. Les samples utilisés dans le *vaporwave* sont évidemment très connotés aux sonorités qu'on retrouvait dans la musique des années 1980, les écouter dans aujourd'hui, mais soumis à des traitements sonores comme la réverbération ou le ralentissement, nous les présentent comme des samples revenants, dont l'écho nous fait encore parvenir des traces. Tout comme pour le *datamosh*, où l'image passée reste encore visible, mais altérée, dans ce qu'il advient, tel un écho. Le *vaporwave* nous donne à entendre des échantillons sonores passés, abîmés, presque oubliés par notre génération mais dont les mélodies et les ambiances font encore écho dans notre mémoire collective. Ainsi, les images et les musiques, par leur altération, se développent dans cette vidéo comme des spectres, visibles et méconnaisables, ils hantent le code et les flux de ce fichier. D'ailleurs, les deux pistes utilisées pour ce travail sont des écho du passé, la première étant un remix d'une musique de Piero Piccioni, et la seconde divers enregistrements d'ambiance de malls mixés ensemble. Concernant l'image, c'est le travail même des pixels par l'ordinateur, ainsi que l'altération de leur lecture qui les transforme en une boue spectrale, en des revenants qui hantent de plus en plus le présent. Le seul élément intouché, encore matériel dans cet éther numérique, c'est le logo de la chaîne, qui ne bouge jamais, qui n'est jamais recouvert. Le logo de BFMTV c'est l'os du spectre.

III) SABOTAGE

Mal faire volontaire

En 2007, l'artiste cubain Raychel Carrion Jaimes réalise une performance dans les rues de Cuba, lors d'une manifestation populaire qui commémore la fête du travail. Il se fait filmer dans la rue, participant au défilé de la manifestation mais à un rythme de marche bien plus lent que tout le monde. Ses jambes se posaient lentement, et même ses bras mimant l'action de marcher bougeaient au ralenti. Malgré la supériorité numérique des personnes participant normalement au défilé, la performance de Raychel Carrion Jaimes aura tout de même ralenti le rythme d'un groupe de participants qui se calaient sur celui de l'artiste. Plus tard, il sera évacué de la manifestation pour "comportement anti-révolutionnaire". Cependant, il déclarera que sa démarche n'était pas là pour contester la manifestation ou dénigrer la classe ouvrière, mais simplement pour faire plus lentement. Évidemment, bien qu'il se trouve dans un espace public, le fait de participer à une manifestation en rapport avec la question du travail et de s'en faire éjecter pour comportement anormal place l'artiste dans un statut de saboteur. Par conscience différente et presque par excès de zèle concernant une marche bien faite, l'artiste en vient à perturber une manifestation envers laquelle il ne porte pas de jugement critique. Et c'est par une action simple, mais dont on ne sait si elle est trop bien exécutée ou trop en décalage avec la foule, que l'artiste arrive à être le grain de sable qui va saboter une organisation.



Raychel Carrion Jaimes, *Fallas de Origen*, 2007, performance



**They took me off the march because,
apparently, I was disrupting...**

Raychel Carrion Jaimes, *Fallas de Origen*, 2007, performance

Cette œuvre de Raychel Carrion Jaimes pose un regard très critique sur le travail et le productivisme actuel. Mais dans un même temps, sans avoir besoin d'aller à contre-courant d'une hégémonie, juste en la réalisant plus lentement, il devient un élément perturbateur et la sabote. Par sa seule action d'accompagnement lent, il incarne le bâton qui viendra se loger dans la roue de l'organisation. Ce qui marque, c'est le peu d'énergie investie dans cette action, et pourtant l'artiste réussit à saboter une partie de la manifestation en se dépensant le moins possible. Aller à l'encontre d'une organisation, d'une manifestation ou d'une hégémonie ne demande pas toujours des moyens considérables. Par les tactiques d'infiltration et de sabotage, il est possible d'organiser des stratégies visant à nuire plus ou moins durablement. Et le sabotage est une force destructrice qui ne demande pas nécessairement de violence, un simple excès de zèle dans la réalisation d'une tâche et c'est toute la chaîne de production qui est touchée. Le sabotage est une action qui peut se faire simplement, mais pour qu'elle aboutisse à un résultat intéressant elle doit avant tout se faire.

En finir avec l'élitisme ?

Cette question du "faire" est, il me semble, primordiale en art. Mais elle est aussi essentielle, dans le sens où elle est l'essence même de la création. Il est impossible de produire si l'on ne fait pas, c'est la condition initiale à la mise en branle des savoirs, des savoir-faire et de notre expérience individuelle et collective du monde. Je reprendrai ici le premier point de la *Théorie de l'art en 5'* de Paul Devautour³⁶, qui est "L'art est une pratique du monde". Ce point est, en ce moment, un socle réflexif qui se rapproche le plus de ma dynamique créatrice. Il permet de voir le travail artistique comme une recherche, une activité dans un monde concret qui est, surtout, hors de la spéculation mercantile. On peut alors se concentrer pleinement sur la recherche, développer une démarche radicale et faire. Évidemment, cette pratique n'est pas à confondre avec la vie, comme le signale Devautour, et elle n'est pas en contradiction avec l'inaction volontaire. Cette dernière peut être la résultante d'un "contre-faire", d'une volonté de sabotage par l'immobilisme ou par le contre-sens. La recherche et la pratique se rapprochent alors d'autant plus du sabotage comme démarche artistique, c'est-à-dire un groupe d'action cherchant à nuire ou à se nuire, l'important est de freiner voire de dérouter une hégémonie.

Ce qu'implique la démarche d'amateurisme voire amateuriste, et qui est souvent source d'incompréhension dans la réception d'une création, c'est le manque apparent de virtuosité. Face à une œuvre d'art, une partie du public s'attend à voir la technique transparaître. Un horizon d'attente tel, que si il n'est pas atteint, le travail est dénigré parce qu'il manque de technique. Comme si l'intérêt de l'art était de montrer à quel point sa réalisation est technique, complexe voire mystérieuse. Cependant, l'invisibilisation de la technique n'exclue pas son existence, elle est simplement habilement masquée par une réalisation faussement naïve. Aussi, la mise en œuvre d'une technique ne demandant pas de connaissances pointues n'est pas une critique recevable dans la démarche amateuriste, car elle se satisfait de l'utilisation et du développement de techniques inutiles, ou plutôt de techniques qui ne lui sont utiles uniquement lors de la réalisation d'œuvres. Néanmoins, elles sont des prétextes à l'exploration d'autres manières de faire, et globalement un point de départ à l'émancipation par l'autonomie et non par l'excellence, que l'on peut rapprocher de la culture *DIY (Do It Yourself*, littéralement "Fais le toi-même"). Sur internet cette tendance à vouloir créer de soi-même, par invention ou par mimétisme en suivant un tutoriel, côtoie souvent un autre aspect

36 Paul Devautour, *Allocution sommaire*, in *Multitudes* 2014/3 (n° 57), p. 269-272

de la création : le *Nailed It* ("J'ai réussi"). Un terme évidemment ironique, qui conclue une tentative de réalisation soldée par un échec, mais dont le résultat prête à sourire tant il est éloigné de l'idée de départ. *Nailed It*, c'est la prise de conscience qu'on a raté quelque chose, couplé à un certain courage d'avoir voulu entreprendre quelque chose. Ce type de constat est proche de l'*Internet Ugly Aesthetic* dont on a parlé plus haut.

Cette production de ratés est en lien direct avec la démocratisation de la technologie et la logiciellisation. La mise en ligne de ces productions sur un réseau public rend visible les conséquences de l'apparition de ces outils dans notre quotidien. Nicolas Thély appelle ces moyens de production les "médias incitatifs"³⁷, car ces outils mis à la disposition de quiconque favorisent l'apparition, la duplication et le partage de productions personnelles. De plus, on l'a vu, la duplication des données n'est pas sans risque concernant la perte de qualité d'un objet, et la fluidité de ce dernier rend possible une transformation à tout instant qui va marquer son partage ultérieur (un *watermark* posé sur une image, un rognage du cadre ou un montage de vidéo, par exemple). Ainsi, la conséquence directe de la logiciellisation et du partage en public et l'augmentation de productions dont les attentes sont très éloignées de celles des professionnel·le·s. Ces objets stockés sur serveurs sont les artefacts nécessaires à l'émancipation créative de chacun et chacune. Ils ne sont pas, comme le prétend Andrew Keen, la dictature d'une "populace inculte"³⁸ qui se substitue aux spécialistes d'Harvard. Ce type de raisonnement, mettant en opposition les figures de l'amateurisme et de la spécialisation traduisent une volonté de sauvegarde d'un certain élitisme. Une organisation pyramidale des publics constituant internet, triés en fonction de l'excellence de leurs diplômes. Cette vision classiste de la société entre en contradiction totale avec l'espace public horizontal que veut (et doit) être internet.

Il est inutile de s'encombrer des préjugés méritocratiques et injustes vantés par des générations précédentes, car des rejets s'opèrent déjà sur internet. Des visions élitistes se retrouvent dans toutes les strates d'internet, de sites connus aux niches plus restreintes, notamment les *imageboards*, où la notion d'appartenance à une communauté précise est cultivée. Elle se traduit par le tissage de références communes, presque comme des mythologies, et par l'expression de signes qui seront validés ou non par la communauté, renforçant ou affaiblissant notre lien avec elle. Ces signes peuvent se traduire par des textes

37 « Les "médias incitatifs", que sont les ordinateurs et les "objets seconds" (téléphones portables, appareils photo numériques), concourent à une production exponentielle de données personnelles et de duplication en tout genre de programmes audiovisuels. Une nouvelle culture, trouble et diffuse, s'installe dans la grande toile : le réseau regorge de production qui n'ont ni le niveau de savoir-faire, ni le talent des professionnels de l'image et du son. » Nicolas Thély, *Basse def. Partage de données*, op. cit., p. 20

38 Andrew Keen, *Le Culte de l'amateur. Comment Internet détruit notre culture*, Scali, Paris, 2008, p. 57

(*copypastes*), des rituels (*Caturday*) ou l'utilisation d'images détournées. Toutes ces interactions avec la communauté font parti de pratiques mémétiques. Elles servent à la fois à alimenter le contenu de l'*imageboard*, et donc communiquer avec les autres personnes, mais aussi à ce que nos prises de paroles soient testées par la communauté afin qu'elle les valide ou les rejette. Ce travail communicationnel en société est propre à n'importe quelle création soumise à la critique dans un espace public, qu'elle soit un même ou une oeuvre d'art. Selon Devautour, la pratique artistique est "le fait de communautés interprétatives"³⁹, nous communiquons par nos créations, nous mettons en relation des signes, des symboles et des icônes dont nous soumettons le résultat à une communauté plus ou moins susceptible de nous comprendre, celui ou celle ne les maîtrisant pas sera exclu. Cette approche de la critique permet, à mon sens, de mieux comprendre notre relation aux autres dans la création. Le but n'étant pas d'être aimé de tout le monde, mais de mieux parvenir à s'inscrire ou non dans des communautés, de faire des choix, de penser sa radicalité, de s'affirmer, de s'émanciper.

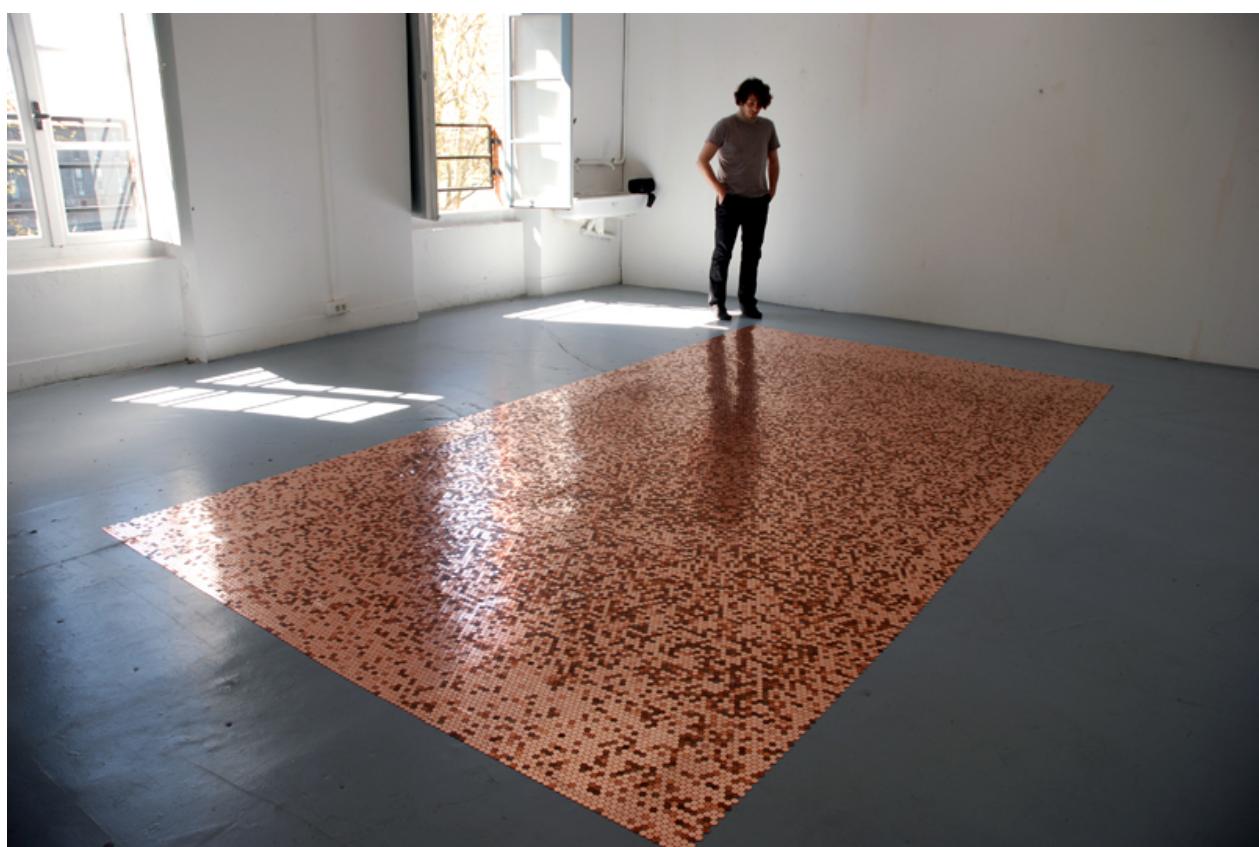
L'impact cumulatif

Actuellement, nous sommes face à des entreprises qui souhaitent nous conformer dans un rôle de sujet-consommateur, abandonnant sa part d'individualité au profit d'un plongeon réconfortant dans la consommation de produits. Avec le numérique, certaines entreprises trouvent le moyen d'investir nos vies, de récolter nos données et, à l'aide d'archives, de prédire nos comportements. À cela, il est possible de ne pas répondre, de se laisser porter par nos pulsions alimentées par les sbires d'une société de consommation de masse dont nous ne sommes pas encore sortis. Il est alors primordial de trouver des leviers d'actions qui jouent en la faveur de pensées alternatives.

Il est possible que mes paroles peuvent prêter à sourire, comme si elles étaient empreintes de naïveté, comme si la vie en communauté était un lourd véhicule dont on ne peut changer la direction, comme si tout était joué : qu'il nous est mentalement impossible de concevoir une autre issue et physiquement impossible de travailler à d'autres alternatives. C'est pourquoi j'ai besoin de radicalité dans mon travail, afin de me projeter le plus loin possible des hégémonies. La radicalité dont je souhaite parler est, à mon avis, un levier d'une extrême importance. Et cette radicalité ne s'exprime pas obligatoirement par des actes de grande envergure. Ce que le partage et la diffusion des informations sur les réseaux communicationnels nous permet d'exploiter, c'est l'impact cumulatif. Un terme utilisé par An

39 Paul Devautour, *Allocution sommaire*, op. cit.

Xiao Mina pour décrire les capacités politiques des mèmes sur internet. Elle soutient que les mèmes "sont des actes de micro-affirmation, dont l'impact est cumulatif"⁴⁰. On peut citer, par exemple, le militant chinois Chen Guangcheng, incarcéré injustement en 2006 et qui fut l'objet d'un mème en 2011. Guangcheng étant aveugle, il porte constamment des lunettes noires, l'objet du mème était donc de mettre en photo de profil, sur n'importe quel réseau social, un selfie avec des lunettes de soleil afin de signifier son soutien à l'avocat Chinois. Malgré l'engagement politique de la démarche par le soutien ouvert à un dissident, il était difficile pour les autorités de censurer une photographie aussi anodine qu'un selfie avec des lunettes noires. Cette pratique a eu pour but de contourner la censure, de sensibiliser grandement à la cause de cet activiste et de se rendre compte du nombre de soutiens conscients de cette injustice, dans la population chinoise. Ce qu'il est important de comprendre, ce n'est pas que les pratiques mémétiques sur internet vont résoudre tous les problèmes du monde, mais plutôt que des actions simples à mettre en œuvre vont trouver leur force d'impact dans l'accumulation de leur réalisation.



Marine Semeria, *500€*, 2012, installation de pièces de 1 centime d'euros, 240 x 468 cm

40 An Xiao Mina citée par Frédéric Kaplan et Nicolas Nova, dans *La culture internet des mèmes*, PPUR, 2016, p. 48

L'œuvre de Marine Semeria s'attarde sur les rapports de dominations, et plus particulièrement sur les objets qui incarnent ces rapports. Elle travaille régulièrement l'argent, sur la valeur que nous prêtons à une matière particulière et comment son importance en société découle en dérives des rapports de force. Semeria œuvre à rendre visible les fonctionnements d'une telle entité dans notre société et, simultanément, ses dysfonctionnements. Je parlerai ici de deux de ses travaux. Premièrement, sa pièce nommée *500€*, une installation qui consiste en la répartition au sol de 50.000 pièces de 1 centime d'euro. Ces pièces sont agencées de telle manière qu'elles forment un rectangle aux proportions d'un billet de 500€, tandis que la valeur réelle de toutes ces pièces est égale à la même somme. L'installation utilise les valeurs de référence les plus éloignées de notre monnaie : la pièce d'un centime et le billet de cinq cent euros. Avec la plus petite valeur possible qu'elle accumule jusqu'à obtenir la somme et les proportions d'une monnaie que peu d'entre nous ont pu voir ou tenir dans les mains. Elle crée alors un pont entre ces deux mondes, par l'accumulation d'un objet banal, d'une valeur constante mais extrêmement faible, elle parvient à atteindre un objet de même nature mais qui est, lui, quasi-mythique.



Marine Semeria, *Made In Bangladesh*, 2014-2016
Installation de T-shirt sur crémaillères et penderies
dimensions variables

Dans un autre de ses travaux, nommé *Made in Bangladesh*, elle présente une collection d'habits blancs de prêts-à-porter, sur des crémaillères et des penderies. Chaque habit a eu ses étiquettes décousues, puis recousues sur l'endroit du vêtement. Elle fait alors passer un objet purement informatif et caché sur des endroits de l'habit comme le poitrail. Cette transition opère aussi un renversement dans la fonction de l'étiquette et de son impact sur la vision que nous avons de l'habit, du magasin et de nos habitudes de consommation. Plus qu'une simple indication de confection ou de traçabilité, l'étiquette vient remplacer la marque et exhibe les conditions de fabrication du vêtement.

À toute les échelles de notre vie et de nos productions nous pouvons créer cet impact cumulatif. Non pas juste pour le plaisir de le faire, mais pour nous habituer à l'idée que nos actes ont des conséquences, qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Se sentir impliqué dans la mise en branle du monde c'est aussi comprendre notre pouvoir personnel. L'impact cumulatif est là pour porter cette once de lucidité que l'hégémonie consumérisme tente de nous faire oublier.



Marine Semeria, *500€* (détail), 2012, installation de pièces de 1 centime d'euros



Marine Semeria, *Made In Bangladesh*, 2014-2016, Installation de T-shirt sur crémaillères et penderies,
dimensions variables

Redonner du sens à l'ouvrage

Penser le sabotage et son utilité peut s'apprendre avec la conception du glitch. Concevoir le glitch, c'est apprendre à maîtriser l'équilibre entre un objet visible et un objet détruit. Mes diverses expérimentations m'amènèrent souvent à l'échec, le numérique étant un médium capricieux supportant mal le repentir, son langage logique ne laissant pas ou peu de place aux erreurs "tolérées". Pour contourner ces échecs et éviter de se retrouver dans une impasse, il est nécessaire d'avancer par petites touches en faisant des sauvegardes régulières, que ce soit dans l'altération des lignes de codes d'un JPEG ou dans la suppression d'images clés d'un MP4. Le processus est plus long, plus répétitif mais offre des résultats plus sûrs. Aussi, le travail nécessaire à la réalisation des glitches se décompose alors en une suite d'actions très simples, réduites au strict minimum de l'exécution efficace, cherchant un gain de temps constant. Cette vision très mécanisée et tayloriste de l'ouvrage me plaît depuis longtemps et, inconsciemment, j'ai très souvent réalisé mes projets en ce sens ; comme une suite d'actions simples voire inconséquentes, mais dont l'impact cumulatif est fort. Ainsi, dans divers travaux on trouve une analogie dans les formes créées, il me semble que le code, le

pixel, la maille et le poinçon sont des unités équivalentes. En effet, elles constituent les plus petites unités d'un réseau ou d'un bloc d'informations et, seules, leur capacité à signifier quelque chose est quasi-nulle car l'information qu'elles transportent est trop petite, trop insignifiante, elle a besoin d'être mise en relation avec d'autres informations de la même teneur pour réussir à véhiculer un message plus grand qui les dépasse. Mais c'est précisément leur simplicité qui favorise leur reproduction et leur retranscription rapide. Ainsi, côté à côté, elles peuvent former une suite d'informations qui s'organisent et peuvent, par conséquent, s'analyser. Donc malgré leur simplicité apparente, c'est leur impact cumulatif qui les rend fortes. Et il en va de même pour les gestes nécessaires à leur production, c'est dans l'accumulation qu'ils trouvent leur sens. Un trou, un point de croix, une information altérée dans un objet numérique revêtent, à mon avis, une forte intention banale, voire quasi-insignifiante, mais une fois cumulés ils deviennent les gestes d'un ouvrage qui tente de s'accomplir. Ces gestes s'économisent pour tenter d'être les plus efficaces possibles afin d'atteindre un but qui oscille entre stupidité et folie.

Néanmoins, je tente de tordre cet aspect négatif de la contrainte afin d'en user à des fins qui me sont productives. Considérer la contrainte d'un travail long et répétitif comme un moteur de production, c'est se détacher des figures néfastes du travail, comme l'aliénation ou la perte de sens. Car la contrainte dans un travail où l'on est maître des décisions demande une capacité d'adaptation et de créativité afin d'être surmontée. La réalisation même du travail, par son aspect répétitif, nécessite la mise en place de tactiques de production. Faire le geste, c'est aussi apprendre à le maîtriser et à l'améliorer, c'est être conscient de nous-même et de ce que l'on a à faire.

Ce que dénonce André Gorz dans *Métamorphoses du travail* c'est la manière dont la spécialisation dans notre société nous a coupé de notre quotidien. En effet, la division du travail nous a permis d'être globalement plus productifs, d'accumuler plus de savoirs dans le but d'améliorer nos conditions de vie. Néanmoins, ces savoirs professionnels sont fragmentés entre les différents individus de la société, et leur caractère spécialiste ne permet pas aux individus d'appréhender le monde et de "s'orienter en lui"⁴¹. En ça, bien que mes travaux pratiques tendent à me dépasser, il me permettent en vérité d'apprendre : apprendre comment faire pour surmonter une tâche salement contraignante.

Lorsque l'action la plus simple, la plus décomposée et la plus creuse trouve son intérêt dans la répétition de son geste et dans l'accumulation des formes qu'elle produit, alors on s'émancipe, même dans l'ouvrage qui paraît le plus stupide, le plus insensé. A l'instar de Clôde Couplier

41 André Gorz, *Métamorphoses du travail, critique de la raison économique*, Gallimard, coll. Folio Essais, Paris, 2004

lorsqu'il réalise *The Hole* en 2007, la recopie d'une photographie de filet de pêche au stylo tubulaire Rotring de taille 0,2 millimètre. Ce travail lui prendra près d'un mois complet, à raison de plusieurs heures par jour. Cependant, comme le rapporte Nicolas Thély⁴² dans son livre *Basse def*, ce n'est pas le résultat qui intéresse l'artiste mais le processus de réalisation, car "pendant qu'il travaillait à son filet, il était totalement disponible, dégagé de toutes les autres choses à faire ; consciencieusement occupé, dans une tranquillité pensive, à traîner dans sa chambre."



Clôde Couplier, *The hole*, dessin au rotring sur feuille calque. 83 x 119 cm

Cette "disponibilité" que m'offrent les travaux me permettent de reporter toute mon énergie à leur accomplissement. Et malgré le fait qu'ils ne nécessitent rien d'autre que la répétition de gestes simples, ils deviennent, à terme une lutte dans la matière. C'est à dire qu'ils demandent le déploiement d'une volonté et d'une endurance afin de surmonter l'épuisement et l'ennui générés par leur réalisation, c'est pourquoi le terme de lutte me semble approprié. Je tiens à préciser qu'il ne s'agit pas d'une lutte contre la matière, même si j'ai tendance à provoquer l'altération et la dégradation des images, ces démarches servent à faire émerger des formes, ce n'est pas une destruction de l'image, mais l'intention de la plonger dans un état critique.

42 Nicolas Thély, *Basse def, Partage de données*, op. cit., p.98

IV) UN CHEMIN DE PRODUCTION À EXPLORER

Dans cette dernière partie, je souhaite présenter mes deux travaux les plus récents, mais aussi les plus proches de ce que je considère comme une pratique amateuriste à développer. Ces deux travaux ont comme points communs l'exploitation de l'impact cumulatif, le détournement d'outils et enfin la volonté de nuire à un discours (incarné par une personne).

Un travail personnel qui me semble bien représenter la démarche amateuriste est celui intitulé *La copie c'est la copie*, réalisé en 2017. Je n'avais alors pas encore forgé cette notion, mais c'est un des projets qui m'a demandé énormément d'investissement cette année, car sa réalisation passait obligatoirement par un processus très long. Et c'est, entre autres, durant cette période que la notion d'amateuriste s'est clarifiée. Le travail se compose de deux images similaires bien que présentées différemment. Elles représentent un portrait de Denis Olivennes, homme d'affaires et ancien PDG de la FNAC. La première image est un tirage photographique en format paysage, le travail est crédité à Christophe Lébédinsky, photographe professionnel. C'est une version compressée de l'image originale, trouvée sur le site internet du propriétaire, dans un format JPEG de qualité moyenne. La seconde est un rognage de cette même photographie, au format portrait, et créditée à Claude Breck. Elle est présentée sur cadre numérique, au format PNG, et parsemée de quelques pixels blancs. Le titre *La copie c'est la copie* fait référence au titre du livre d'Olivennes *La gratuité c'est le vol* (lui-même en référence à un livre de Proudhon *La propriété c'est le vol*), dans lequel il fustige la diffusion de la culture sur internet, et comment ce nouveau type de partage est un vol envers les propriétaires des œuvres diffusées.

La copie c'est la copie est aussi un indice concernant le mode de production des images. Ce qui est donné à voir, ce sont deux images, dans des formats et supports différents, cependant elles le sont aussi dans leur médium. La version de Lébédinsky est bien une photographie numérique, tandis que l'autre est la reproduction à l'identique d'une partie de l'image originale.

L'image au format portrait a été recopiée méticuleusement pixel par pixel avec un logiciel de traitement d'image, donnant alors un résultat parfaitement similaire à l'original. Cependant son mode de production et sa présentation entraînent deux choses : la première étant l'image créditée à mon nom a le statut de peinture numérique, la seconde étant que cette peinture, malgré sa forte valeur indicelle, m'appartient légalement du fait du travail fourni pour la créer

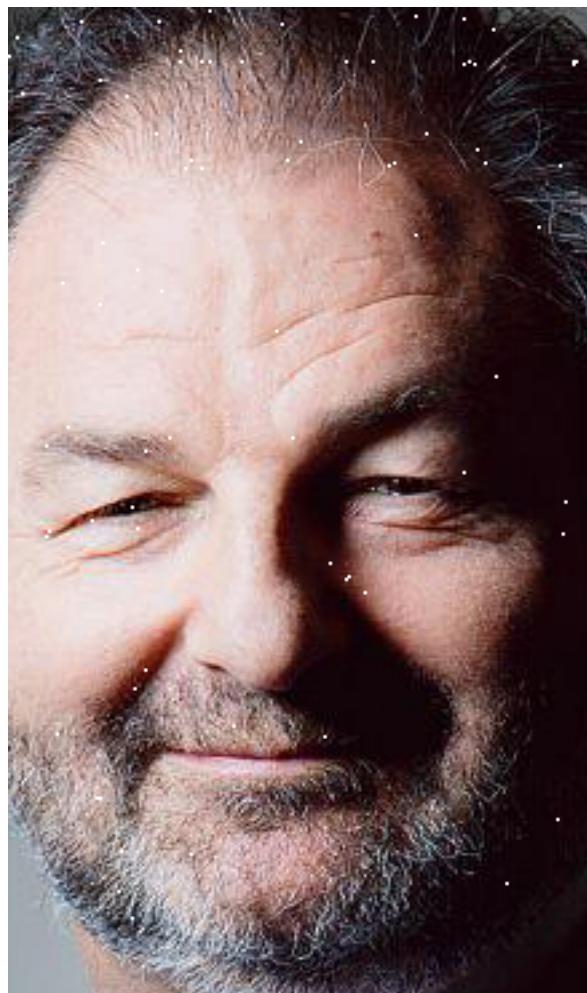
ainsi que sa présentation à côté du modèle original crédité me rend, contrairement à Luc Thuymans, inattaquable de plagiat ou de vol par Lébédinsky ou Olivennes. Ce qui est présenté à l'œil, c'est une copie quasi-parfaite de la photographie d'origine, son mode de réalisation le plus simple avec l'outil numérique serait de commander une copie du fichier par l'ordinateur, cette action est réalisable en deux étapes : CTRL + C puis CTRL + V. L'ordinateur l'interprétera comme : "je prends l'entièreté du code de ce fichier, je le garde en mémoire et je le recopie dans un nouveau fichier en tous points similaires sauf le nom". C'est plus ou moins ce qu'il se passe lorsque des fichiers et des informations s'échangent entre un ordinateur et un appareil de stockage quelconque ou dans un réseau pair-à-pair : le fichier se copie exactement et se réplique sans que personne ne soit lésé.



Christophe Lebedinsky, *Denis Olivennes*, 2013, photographie

Ici, une portion de l'image a aussi été copiée à l'identique en utilisant l'outil numérique, cependant elle est le résultat d'une mise en œuvre d'autres moyens. Plutôt que de sélectionner l'entièreté du code du fichier pour le copier, ce sont des fragments du code, des pixels, qui ont été copiés et collés un à un pour former le nouveau fichier. Mais avant d'être un portrait de Denis Olivennes, c'est un agencement précis de couleurs sur un calque, réalisé sur un logiciel de traitement d'image. Ce qui transforme *de facto* la photographie d'origine en

peinture numérique. Aussi, cette copie prend le contre-pied de l'efficacité et de la productivité, en effet les moyens mis en œuvre pour y arriver comprenaient quatre étapes : une fois l'image ouverte dans l'éditeur et agrandie de telle sorte que les pixels soient visibles, il faut placer la souris sur le pixel à copier puis sélectionner l'outil pipette (copie la couleur pointée) puis sélectionner l'outil pinceau puis appliquer la couleur au même endroit sur un nouveau calque. Ces quatre étapes sont à exécuter autant de fois qu'il y a de pixels dans l'image à copier.



Claude Breck, *La copie c'est la copie*, peinture numérique, 2018, 219x371 pixels

Ce mode de production est d'une inefficacité rare, son ratio temps passé / résultat obtenu est très faible, et pourtant la décomposition de cette création en actions précises, simples et répétitives me rapprochent du travailleur soumis à la production tayloriste, qui vise le rendement. Les quelques pixels blancs qui parsèment la peinture numérique sont dus aux erreurs de production, des pixels oubliés, sautés pendant le processus de copie. Ces erreurs adviennent lors des longues heures de travail, une fois que les gestes répétés avec attention et de manière mécanique laissent place au travail de la mémoire musculaire. Ce "pilotage automatique" a l'avantage de rendre la production plus rapide, plus fluide. En contrepartie, à ce moment, je relâche ma vigilance et des erreurs se glissent dans ma production. Bien qu'il en résulte une copie imparfaite, j'ai choisi de laisser ces pixels blancs, car ils sont des indices, en complément des supports et formats respectifs, concernant la différence entre ces deux images similaires au premier abord. Ils aident à expliciter le renversement qui s'opère dans le passage d'une image à l'autre. Enfin, ils agissent comme des témoins, ils marquent la taille systématique d'un pixel sur cette image, c'est à dire la taille de la plus petite information de couleur. En effet, le pixel est une somme d'informations du code qui s'agencent pour former une unité indivisible de l'image, le pixel c'est l'atome de l'image. Les pixels blancs indiquent alors une échelle, un degré de précision de l'image. Entourés d'une myriade d'autres pixels, "invisibles" ceux-là, car ils fonctionnent entre eux pour nous faire voir quelque chose, notre œil ne perçoit plus une somme de pixels côtes-à-côtes mais directement ce que la somme de tous ces informations donne à voir. Les pixels ne portant aucune information avec eux sont donc impossibles à mettre en relation avec ceux qui leur sont limitrophes. Et c'est précisément leur absence d'information, leur incongruité qui les fait se détacher du lot, ne nous laissant voir qu'une chose : leur taille, ou plutôt la taille de la surface marquée par l'absence. Par conséquent, ces pixels "vides" sont à mettre en relation avec les autres uniquement par leur taille, qui est une taille unique. C'est alors qu'il devient possible d'imaginer le travail nécessaire à la recopie, pixel par pixel, unité par unité, du portrait de Denis.

C'est en suggérant la quantité de travail nécessaire, et donc en l'accomplissant en amont, que j'aime représenter la démarche amateuriste. Pour *La copie c'est la copie*, il m'a été nécessaire de "bricoler" mes outils de production et de développer certains gestes qui ne m'ont été utiles que pour ce travail spécifique, et surtout pour réaliser une succession d'actions on ne peut plus simples, mais répétées *ad nauseam* afin d'en retirer une production. Bien qu'au fur et à mesure de l'avancement du projet je devenais de plus en plus efficace dans mon travail, cette spécialisation ultra-spécifique ne me sera jamais utile plus tard (sauf si je

décide de recommencer avec une autre image modèle). Et bien que les règles de départ soient simple ("recopie une image, un pixel à la fois"), c'est justement leur simplicité confondante qui crée les plus grosses contraintes de productions, ou plutôt les plus grosses contraintes d'efficacité dans la production. Car ce que je perçois en premier dans le travail, c'est sa dimension contraignante : c'est occuper son corps et son esprit à l'accomplissement efficace d'une action.

Ensuite, la seconde pièce est un portrait de Paul Joseph Watson, imprimé sur papier, trouvé, puis collé au mur. Watson est rédacteur en chef du média d'information conservateur et réactionnaire Infowars. PJW est une des figures de proue de l'*alt-right*, qui incarne le mieux l'identité de la droite réactionnaire sur les réseaux anglophones, il possède une chaîne Youtube activement nourrie où il expose ses opinions, suivies par plus de 3 millions d'abonné-e-s.

J'ai porté mon attention sur lui, et sur son travail car la démocratisation d'internet a facilité la diffusion des idées et des informations, même celles avec lesquelles nous pouvons entrer en désaccord. Et bien que certaines plate-formes proposent des espaces de commentaires, ils sont souvent stériles car ils donnent le plus souvent à voir l'expression d'un consensus plutôt que la mise en relation d'avis divergents. Youtube, entre autres, a permis aux différentes communautés réactionnaires et conservatrices de se rassembler et de graviter autour de personnalités fortes, porte-paroles de leur idéologie et ayant toujours un bon mot à dire sur l'art. Ce que créent ces médias conservateurs dans leurs vidéos, ce n'est pas une diffusion du savoir, mais une propagande qui nourrit l'argumentaire de leur cause. Ils ne développent pas une critique de leur désaccord envers les productions actuelles mais souhaitent diffuser une opposition catégorique à l'art contemporain, avec des vidéos qui se veulent explicatives et exhaustives par l'abondance d'œuvres exposées, alors qu'elles ne sont qu'une propagande basée sur la censure par omission.

La totalité des médias conservateurs, qu'ils soient professionnels ou amateurs, partagent un avis commun sur la dégénérescence de l'art actuel, le comparant à la beauté et la technique des productions classiques. Ce regret est fortement approuvé dans les commentaires. Cependant, la vision exposée dans la vidéo est toujours biaisée au profit du message idéologique sous-jacent, et le savoir exposé tronqué avec une mauvaise foi évidente; présentant par exemple *One and Three chairs* de Kosuth comme une chaise dans un couloir ou

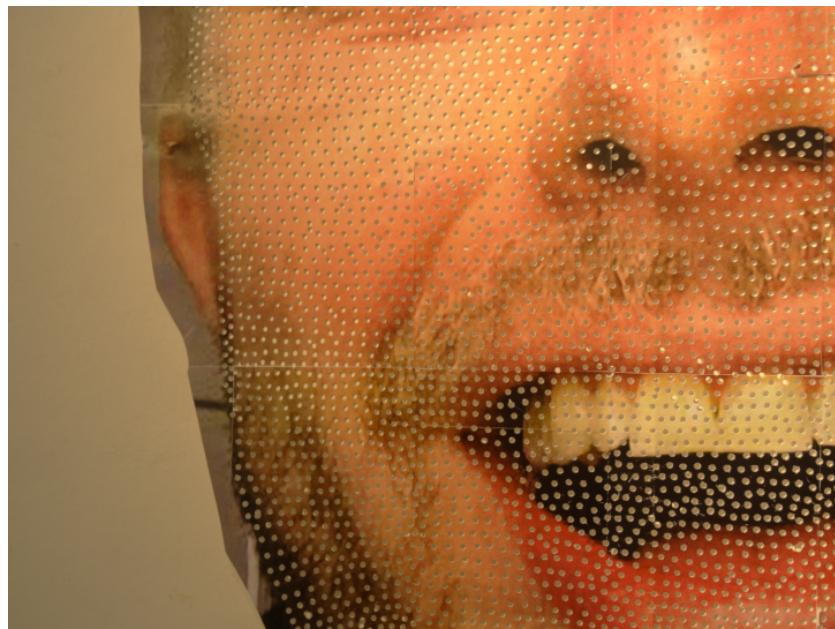
Insertions into Ideological Circuits: Coca-Cola Project de Cildo Meireles seulement comme trois bouteilles de Coca.



Claude Breck, *P... J..... W..... (incompetent piece of work)*, 2018, papier perforé, 213x160 cm

Ainsi, j'ai pu faire l'expérience de la perte de temps que génère le besoin de commenter les vidéos et articles réactionnaires par des argumentaires rédigés et sourcés, auxquels on ne répondra pas voire on ne lira pas, car les espaces de commentaires sont des lieux qui ne facilitent pas le débat, ni même de longues discussions. Alors j'ai décidé de dépenser cette perte de temps dans la réalisation d'un ouvrage qui reprend une critique récurrente faite à l'art contemporain : le manque de technique des artistes, et que ce manque de talent tente

d'être comblé par une "branlette intellectuelle". Sur les réseaux, les personnes touchées par l'argumentaire de l'*alt-right* n'ont souvent pas ou peu de connaissances de l'histoire de l'art et se sentent exclues de ces mondes là, considérant alors que l'art devrait seulement être l'expression du beau et une représentation fidèle de la réalité, exécutée par un apprentissage de techniques comme le dessin, la peinture ou la sculpture. Des personnages publics comme Paul Joseph Watson abondent en ce sens, et malgré la popularité de sa chaîne et son accès privilégié au savoir, refusent catégoriquement d'aller plus loin dans la réflexion. Ils se contentent de répéter des arguments éculés et refusent toute critique ou point de vue différent.



Claude Breck, *P... J..... W..... (incompetent piece of work)* (détail), 2018, papier perforé, 213x160 cm

Ainsi, *P... J..... W..... (incompetent piece of work)* reprend ces critiques et ne démontre aucun savoir-faire particulier, il représente une figure de proue de l'*alt-right*, dont le visage a été agrandi en impression sur des feuilles A4 et perforé de milliers de trous à l'aide d'un poinçon en suivant une trame plus ou moins régulière. Les trous participent à l'altération de son visage, de l'image qu'il diffuse, mais ils sont aussi la trace du geste exécuté. Leur réalisation ne demande aucune compétence spécifique si ce n'est l'endurance et l'abnégation. Car le trou seul est insignifiant, mais c'est son impact cumulatif qui révèle le potentiel de sa puissance. Encore une fois, le long temps passé à la réalisation d'un travail en réponse critique à un point de vue haineux lancé à la volée sur internet peut paraître une entreprise complètement vaine, car elle est une réponse qui entraîne une dépense bien plus longue et contraignante que la rédaction d'un message ou la réalisation d'un podcast routinier. Cependant c'est dans le geste

mécanique, répétitif jusqu'à la nausée, du marteau qui vient frapper le poinçon pour perforez l'image que l'ouvrage s'accomplit. Et malgré le fait que la réalisation de ce travail ne demande aucun prérequis, il est nécessaire de développer des techniques afin d'améliorer son efficacité, sa rapidité et la maîtrise de ses gestes. C'est donc une manière de s'accomplir dans son travail, comme le proposait Pierre-Michel Menger, lorsqu'il parlait du travail créateur comme d'un travail positif, opposé au travail négatif, lié, lui, à une dépense d'énergie dans l'attente d'un gain, souvent incarné par l'argent (qui sera ensuite dépensé en loisir et possessions).

Il existe une vision strictement opposée, qui fait du travail une valeur typiquement positive, parce qu'il engage les ressources de créativité et d'expression de soi. Cette valeur positive du travail est célébrée par toute une tradition d'analyse qui insiste sur la réalité extra-économique de l'activité authentiquement inventive, et qui en fait la forme idéalement désirable du travail⁴³.

CONCLUSION

C'est dans ce chemin créatif que je veux m'engouffrer, celui qui, dans la réalisation, dans le travail même de la matière et de l'expression personnelle me servira de moteur. Il sera ce "travail libre et créateur" qui, comme le disait Menger, sera modelé par l'incertitude, avant de rappeler que c'est cette incertitude même qui est la condition de la création, de la réelle innovation et de la liberté, de l'émancipation dans son activité personnelle. Alors j'ai besoin de cette figure amateuriste pour m'aider à être libre, autant dans le choix de mes pratiques (en détournant les outils de leur fonction première), que dans les questions politiques qui sous-tendent mes travaux. Tout cela me semble mû et en adéquation avec les pratiques du sabotage : je veux nuire.

Concernant mon intérêt pour le numérique : il est un monde parallèle et interdépendant de la vie réelle. Et bien qu'il soit maintenant présent dans notre quotidien, il doit cependant garder une place particulière. Plutôt que de fusionner entièrement avec notre vie réelle, il doit rester un espace public horizontal, véritable terreau expérimental à de nouvelles formes de pensées et de sociétés. Internet doit être une place virtuelle où nous pouvons tester un nouveau rapport au monde. Il est nécessaire de garder cet espace de liberté et d'autonomie, voire parfois de chaos, afin de mettre en lumière et de tester de nouveaux chemins de pensée.

Il en va de même pour la technologie qui, créée et pensée par des industries privées, se

43 Pierre-Michel Menger, *Être artiste, Œuvrer dans l'incertitude*, op. cit., p. 38

sclérose dans un statut de produit et de service, nous laissant paradoxalement plus de temps pour la spécialisation mais moins d'autonomie. Le glitch est cet interdit qui fait sauter les barrières de la propriété, il contourne les règles et bricole la matière à un moment où le sabotage de nos objets devient crucial : nous devons retrouver nos outils et reprendre confiance en notre capacité à agir sur le monde, plutôt que de nous laisser hypnotiser par cette immense accumulation de spectacles.

BIBLIOGRAPHIE

DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*, Gallimard, coll. Folio/Essais, Paris, 1990

DERRIDA Jacques , *Spectres de Marx*, Galilée, coll. La philosophie en effet, Paris, 1993

FARKAS Jean-Baptiste, *Glitch, beaucoup plus de moins*, Zedele, Brest, 2006

FLICHY Patrice, *Le sacre de l'amateur, Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, coll. La République des Idées, 2010

GORZ André , *Métamorphoses du travail, critique de la raison économique*, Gallimard, coll. Folio Essais, Paris, 2004

GUNTHERT André, *L'image partagée*, Paris, Textuel, 2015

KEEN Andrew, *Le Culte de l'amateur. Comment Internet détruit notre culture*, Scali, Paris, 2008

LAVIGNE Michel « Images et internet : la perspective critique » in *Poétiques du Numérique 2, L'entretemps*, coll. L'électron musagète, Lavérune, 2013, dir. Franck Comerais

LEVI-STRAUSS Claude, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, coll. Agora, 1962

MANOVICH Lev , *Le langage des nouveaux médias*, 2010, Dijon, Presses du Réel, collection Perceptions

MC LUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias, les prolongements technologiques de l'homme*, Editions Points, coll. Essais, Paris, 2013 (édition originale : 1964)

MENGER Pierre-Michel, *Être artiste, Œuvrer dans l'incertitude*, Al Dante + Aka, coll. Cahiers du Midi, Bruxelles, 2012

MENKMAN Rosa, *Glitch Studies Manifesto*, auto-édition, 2009

MINA An Xiao citée par Frédéric Kaplan et Nicolas Nova, dans *La culture internet des mèmes*, PPUR, 2016

THELY Nicolas , *Basse Def, Partage de données*, sous la direction de Nicolas Thély, Paris, Les presses du réel, 2007,

TISSERON Serge , *Comment l'esprit vient aux objets & Petites mythologies d'aujourd'hui*, Paris, PUF, coll. Hors Collection, 2016

VIRILIO Paul, *L'accident Originel*, Galilée, coll. Espace Critique, Paris, 2005

WEBOGRAPHIE

Benjamin Gaulon

http://www.recyclism.com/refunctmedia_v7.php

<http://www.recyclism.com/statement.php>

Centre National de Recherche du Vortex, disponible sur <http://cnrv.info/> (consulté le 8 septembre 2018)

VIDEO

BRIZ Nick, *The Glitch Codec Tutorial*, 2010, visible sur <https://vimeo.com/23653867> (consulté le 8 septembre 2018)

ARTICLES

DAVIDSON Patrick in « Because of the Pixels: On the History, Form, and Influence of MSPaint » dans *Journal of Visual Culture*, Volume 13, Issue 3, SAGE Publications, 2014, p. 12 Disponible sur : <http://journals.sagepub.com/toc/vcu/13/3> (consulté en Septembre 2018)

DEVAUTOUR Paul, *Allocation sommaire*, in *Multitudes* 2014/3 (n° 57), p. 269-272

DOUGLAS Nick in "It's Supposed to Look Like Shit : The Internet Ugly Aesthetics", *Journal of Visual Culture*, Volume 13, Issue 3, SAGE Publications, 2014. Disponible sur : <http://journals.sagepub.com/toc/vcu/13/3> (consulté en Septembre 2018)

LA POLICE Pierre, cité par William Burren in « Mais que fait Pierre la Police? », Gonzaï, 8 octobre 2016 <https://gonzai.com/point-g-mais-que-fait-pierre-la-police/>

SHIFMAN Limor in "The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres", *Journal of Visual Culture*, Volume 13, Issue 3, SAGE Publications, 2014.
<http://journals.sagepub.com/toc/vcu/13/3> (consulté en septembre 2018)

MUSIQUE

BARTHELEMY Julien, *La Menuiserie*, Paris, Etic System, 2011

DISCONCIOUS - *elevator up*, auto-édition, 2013 https://www.youtube.com/watch?v=ExhJl13QL_U ((consulté le 10 septembre 2018))

猫 シ CORP. - *Palm mall*, auto-édition, 2014 <https://www.youtube.com/watch?v=kovd7OzcU9s>

GLOSSAIRE

Binaire (système) : Abrévié binaire. Système de numérotation n'utilisant que des 0 et des 1. Le système binaire est la base du langage informatique.

Caturday : Jour particulier sur l'imageboard 4chan, où *saturday* est remplacé par *caturday*. Un sujet dédié aux images et vidéos de chats est systématiquement créé et alimenté (variante francophone : *varandredi*)

Circuit-bending : Action de créer volontairement des court-circuits, de rajouter ou d'enlever des composants électroniques dans un circuit électrique afin d'en altérer son fonctionnement (*to bend* : tordre). Le circuit-bending se pratique le plus souvent sur des dispositifs avec une faible tension (maximum 12V), comme les instruments et jouets pour enfant.

Codec : Mot valise signifiant "codage-décodage". Le codec est un dispositif du logiciel permettant un encodage ou décodage d'informations numériques. Les codecs sont utilisés pour la transmission (ex : flux vidéo) ou l'archivage de données (compression).

Dashcam : Contraction de l'anglais dashboard-camera. Caméras embarquées dans les voitures de particuliers, se plaçant à l'avant et/ou à l'arrière afin de filmer les éventuels accidents et d'avoir une preuve vidéo pour d'éventuels contentieux (délit de fuite, fraude à l'assurance...). Les dashcams ont permis la popularisation des vidéos d'accidents de la route sur internet.

Databending : L'altération directe des données (data) composant un fichier numérique. Le *databending* prend des formes diverses en fonction du type de fichier sur lequel il agit (image, musique, vidéo, texte, etc.). L'utilisation d'un format de données brutes (RAW) permet d'altérer un fichier dans n'importe quel éditeur (Bloc-Notes, Gimp, Audacity...) sans se soucier du format d'origine du fichier. Par exemple, il devient possible de transformer une image dans un éditeur musical.

Datamosh : Technique de *databending* propre à la vidéo numérique. Le *datamosh* consiste à supprimer des images particulières lors de la transition entre deux plans, laissant à l'ordinateur et au codec le soin de recréer les images manquantes.

Fanfiction : Histoire écrite reprenant totalement ou partiellement un univers déjà défini et apprécié par une communauté.

GAFAM : Acronyme des cinq grandes entreprises de la Silicon Valley qui dominent le marché numérique. Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft. Leur domination est contestée par l'émergence d'autres entreprises puissantes ou par des entreprises étrangères, notamment en Chine.

Glitch : Dysfonctionnement dans un matériel électrique ou électronique, pouvant entraîner des perturbations dans le bon fonctionnement d'un logiciel. Par extension, le glitch qualifie aussi les artefacts visuels et sonores créés par ces perturbations. Le glitch-art est l'exploitation du glitch à des fins esthétiques ou expérimentales.

Greentext : Fonction d'affichage particulier du texte sur les imageboards. Un texte précédé du signe ">" sera affiché en vert. Le greentext est utilisé pour citer une partie ou la totalité d'un message d'un autre utilisateur. Il permet aussi de résumer un message en une courte phrase ou de dire clairement les insinuations de l'auteur. Le greentext est aussi une manière de raconter une histoire

longue avec des phrases courtes, en sautant de ligne à chaque phrase. Comme par exemple :

>me, art student

>working on my master's degree

>I have no idea what I'm doing

Hexadécimal : L'hexadécimal est un système de numérotation utilisant 16 symboles différents. 0123456789ABCDEF. En informatique, ce système permet de faire un compromis entre le langage binaire des machines et un langage plus compréhensible pour les humains. L'hexadécimal peut aussi être utilisé dans le databending.

Hoax : Canular diffusé dans les médias à des fins malveillantes. Le hoax peut très facilement se propager sur internet.

Imageboard : Aussi nommé BBS (ou "Planche" en Français), acronyme pour *Bulletin Board System*, c'est à dire un système de bulletins électroniques, *bulletin board* étant l'expression désignant les panneaux d'affichage public. Les imageboards permettent un échange de messages et de fichiers (images ou vidéos). Ils fonctionnent souvent sur un principe d'anonymat des utilisateurs et de statut éphémère des messages. Les imageboards sont séparés en différentes boards, regroupant des thèmes différents. Par exemple, sur l'imageboard 4chan, la board /ck/ est centrée sur la cuisine, /mu/ sur la musique, /x/ sur le paranormal, etc.

Licence libre : Licence permettant à l'auteur d'un objet non-matériel de concéder une partie de ses droits aux utilisateurs, notamment l'usage de l'oeuvre, son étude, sa modification et sa redistribution (commerciale ou non). La licence libre permet, entre autres, à quiconque d'avoir un accès facilité à certains logiciels, contrairement aux logiciels propriétaires demandant une rémunération. Elle permet aussi à la communauté utilisant ce logiciel de le transformer librement, en vue de l'améliorer.

Lurking : De l'anglais *to lurk*, rôder. L'action de consulter régulièrement un site web participatif (notamment les imageboards) sans rien poster. Le lurk peut être une manière de consommer ce que le site propose, mais aussi un moyen de s'immerger dans l'esprit d'une communauté afin d'en saisir les codes et d'avoir, par la suite, une participation pertinente.

Nailed It : Mème internet consistant à montrer le résultat raté d'une tentative de reproduction de recette, d'action ou de n'importe quelle réalisation demandant des compétences particulières. Le résultat de la tentative est présenté en même temps ou à la suite de ce que l'amateur cherchait à accomplir. Le but du mème est d'apprécier le décalage entre un geste professionnel et un geste amateur, le tout fièrement agrémenté de l'expression "*Nailed It!*" ("J'ai réussi!") de la part de l'amateur.

Octet : En informatique, un octet est un ensemble de 8bits. L'octet forme un multiplet, c'est à dire la plus petite unité utilisée par les ordinateurs. L'octet est utilisé comme unité de mesure de capacité de mémorisation des mémoires vives ou mortes (RAM, clé USB, disque dur...)

Rage Comic : Mème internet sous forme de courte bande-dessinée, permettant de raconter des mésaventures personnelles ou fictionnelles. Les rage comics étaient à l'origine dessinées très simplement sur le logiciel Paint.

Watermark : Symbole ou trame appliquée sur une image afin d'en signifier la source mais aussi prévenir toute utilisation gratuite ou partage. Ce système s'applique aussi à la musique ou à la vidéo.