Les implications du remix dans la création plastique à l'ère de la dématérialisation numérique

Nicolas Boillot

▶ **To cite this version:**

Nicolas Boillot. Les implications du remix dans la création plastique à l'ère de la dématérialisation numérique. Art et histoire de l'art. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II, 2016. Français. NNT : 2016TOU20064 . tel-01843548

HAL Id: tel-01843548
https://theses.hal.science/tel-01843548

Submitted on 18 Jul 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Fédérale

Toulouse Midi-Pyrénées

THÈSE

En vue de l'obtention du

DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE

Délivré par :

Université Toulouse - Jean Jaurès

Présentée et soutenue par :

Nicolas Boillot

le lundi 10 octobre 2016

Titre :

Les implications du remix dans la création plastique
à l'ère de la dématérialisation numérique

Title :

The implications of remix in the art field
within the digital dematerialization era

École doctorale et discipline ou spécialité :

ED ALLPH@ : Études audiovisuelles

Unité de recherche :

Laboratoire de recherche en audiovisuel (LARA) EA 4154

Directeur/trice(s) de Thèse :

Gilles METHEL, Professeur, Université Toulouse II Jean Jaures, Laboratoire de recherche en audiovisuel (LARA) EA 4154

Jury :

Jean Paul FOURMENTRAUX, Professeur, Université Aix-Marseille, Laboratoire d'études en Sciences des Arts

Marie Hélène TRAMUS, Professeur émérite, Université Paris 8, UFR Arts, Département Arts et Technologies de l'Image

Xavier LAMBERT, Professeur, Université de Toulouse 2, Laboratoire de recherche en audiovisuel (LARA) EA 4154

Edmond COUCHOT, Professeur honoraire, Université Paris 8, UFR Arts, Département Arts et Technologies de l'Image

Les implications du remix dans la création plastique à l’ère de la dématérialisation numérique

Nicolas Boillot
2016

Remerciements

Une thèse est un travail long et personnel, mais c'est aussi et surtout une histoire collective.

Je tiens tout d'abord à remercier mon directeur de recherche Gilles Methel, professeur à l'université de Toulouse 2 Jean Jaures, pour la confiance qu'il m'a témoignée tout au long de ce doctorat. Merci de m'avoir donné les moyens de m'engager sur un sujet si personnel et de m'avoir suivi dans le cadre atypique d'une recherche création.

Je remercie aussi vivement Marie-Hélène Tramus, professeure émérite à l'université Paris 8, Jean-Paul Fourmentraux, professeur à l'université d'Aix-Marseille et Xavier Lambert, professeur à l'université de Toulouse 2 Jean Jaures pour me faire l'honneur d'accepter de faire partie du jury de cette thèse.
Je tiens à remercier aussi Monsieur Edmond Couchot, professeur honoraire à l'université Paris 8 de me faire l'honneur d'assister à ma thèse en tant que témoin majeur de l'art numérique. Je lui manifeste toute mon admiration.

J'ai eu la chance de pouvoir échanger avec Eduardo Navas et Douglas Edric Stanley. Merci à eux pour leur disponibilité et leur éclairage à un moment clé de ma recherche.
Mes remerciements appuyés vont à Céline Masoni Lacroix et Ondine Bréaud-Holland pour leur intérêt pour mon travail et pour leur relecture attentive et critique..
Merci aux nombreux artistes et collaborateurs qui ont croisé mon parcours artistique, je pense ici à Pierre Bourdareau, Martin Bureau, Antonia Fritche, Michel Collet, Valentine Verhaeghe et Julie Morel.

Je tiens aussi chaleureusement à remercier mes grands amis Rudy Morin, Cédric Bernadotte, Gabriel Uribe, Stephan Alabau et Thomas Chatenié, avec qui j'ai eu, durant ces dernières années, de fructueuses discussions qui m'ont permis d'étayer mes points de vue et de m'ouvrir à de nouveaux horizons.

Merci à mes enseignants de l'école d'art d'Aix-en-Provence de m'avoir ouvert les portes de l'art numérique ; et surtout merci à Sally Norman et à mes deux directeurs de recherche, Jacques Lafon et Jean Marc Ogier, du D.E.A. en art numérique de Poitiers, qui m'ont donné

goût à la recherche universitaire et ont affirmé mon goût pour le croisement des domaines artistique et scientifique.

Merci à mes collègues du Laboratoire de Recherche en Audiovisuel avec qui j'ai pu partager mes expériences de doctorant. Notamment Raphaël Bergère, Mathilde Murat, Miguel Rubio, Abdellatif Fdil, Golnaz Berhouznia.

Merci aux nombreux partenaires qui se sont intéressés à mon travail artistique et m'ont permis de faire de nombreuses résidences et expositions. Je tiens notamment à remercier Sylvie Deligeon et Fabien Ashaar pour m'avoir donné l'opportunité de réaliser une résidence artistique au milieu de ce doctorat et permis ainsi de développer une de « mes œuvres en train de se faire », partie intégrante de cette recherche création. Je pense aussi à François Vallée, Jean-François Côté, Derrick de Kerckhove, Jean Michel Vieillard, Claudie Mongin… Et à tous ceux que je ne peux pas citer ici.

Je tiens à adresser des remerciements tout particuliers à ma compagne Katja pour sa patience et sa confiance. Et à ma famille d'adoption. Merci de m'avoir continuellement soutenu et encouragé durant ces années de recherche et de rédaction.

Je voudrais expirmer enfin ma profonde gratitude envers ma famille pour leur affection et leur soutien, notamment durant la période de la rédaction de ce mémoire. Mes remerciements vont en premier lieu à ma mère, Francine Boillot-Grenon qui grâce à ses conseils avisés m'a permis d'affiner ma réflexion. Merci à mon père François Boillot d'avoir relu attentivement ce mémoire. Merci à mon frère Luc Boillot, ma belle sœur Alejandra Yanez, mes premiers et plus fidèles publics, pour leur enthousiasme et soutien depuis de nombreuses années vis-à-vis de mon travail artistique.

Résumé

Cette thèse porte sur l'implication du remix dans la création plastique à l'ère de la dématérialisation numérique. Beaucoup d'éléments comme la technicité du médium, la malléabilité des contenus, la banalisation de la transgression du droit d'auteur ou la mise à disposition sans précédent de matériaux, impactent directement la création. Tout ceci donne lieu à de multiples stratégies de création par, pour, avec ou hors Internet. Les œuvres sont ouvertes, processuelles, interactives. L'art numérique est foisonnant et le remix y occupe une place de choix. C'est donc dans la longue histoire du remix artistique et dans celle inédite de la création numérique que j'ai choisi d'inscrire une recherche création. Artiste depuis plus de dix ans, j'ai eu à articuler une « recherche > création » (« sur l'art » et sur mes œuvres passées) et une « création > recherche » (sur mes œuvres en train de se faire). Lors de la « recherche > création », l'hypothèse de la filiation de mon travail avec le remix numérique m'a conduit à saisir, d'un point de vue théorique, les termes de la rencontre fructueuse du remix avec l'art numérique, puis à faire une analyse de sept de mes œuvres passées. Elle a souligné la portée critique et la diversité de mes remix et de leurs dominantes : la mise en jeu du droit d'auteur ; le rapport au temps et à l'interactivité ; la critique de l'abondance informationnelle ; et la collection, intention et principe de création. Cette « recherche > création » n'a pris tout son sens qu'avec la création de trois nouvelles œuvres lors de la « création > recherche ». La poursuite de mon hypothèse m'a invité à mettre en jeu la définition couramment admise du remix réflexif, notamment sa portée référentielle. Mes dernières œuvres sont nées de cette rupture et d'une intention non plus critique, mais expérimentale. Elles m'ont permis de distinguer un « remix distancié » qui va plus loin que le remix réflexif dans le sens d'une complète dissolution de l'original qui lui a donné vie.

Titre en anglais

The implications of remix in the art field within the digital dematerialisation era

Résumé en anglais

The focus in this thesis is on the implications of remix in the art field within the digital dematerialisation era. Many elements like the technicality of the medium, the malleability of the contents, the banalisation of copyright infringement or the unprecedented availability of

materials impact creation directly. All this has given birth to multiple creation strategies by, for, with or out of the Internet. Artworks are open, processual, interactive. Digital art is a flourishing movement and remix occupies a key place within. It is thus in the long history of artistic remix and the new emerging history of digital creation that I chose to enrol in a research creation. As an artist for more than ten years, I have had to articulate a 'research > creation' ('on art' and my past artworks) and a 'creation > research' (on my artworks in progress). During the period of 'research > creation', the assumption of the filiation of my work to digital remix led me to examine, from a theoretical point of view, the terms of the fruitful encounter between remix and digital art and then to apply the analysis to seven of my previous artworks. This brought to light the critical range and the diversity of my own remix and their dominance: the liability of the copyright; the relationship to time and interactivity; the criticism of informational abundance; and the collection as an intention and a principle of creation. This 'research > creation' has been 'rendered real' with the creation of three new artworks during the 'creation > research'. The exploration of my hypothesis led me to jeopardise the generally accepted definition of reflexive remix, in particular its referential range. My latest artworks were born from this disruption and of an intention which was no longer critical, but experimental. These artworks enabled me to distinguish a 'outpaced remix' which goes beyond reflexive remix in the direction of a complete dissolution of the original from which each one derived.

Mots clés français

art numérique, Net Art, recherche création, remix numérique, remix distancié, droit d'auteur, temps, interactivité, abondance, collection, autopoïétique, art, dématérialisation numérique, remix sélectif, remix réflexif, remix.

Mots clés anglais

digital art, Net Art, research creation, digital remix, outpaced remix, copyright, time, interactivity, abundance, collection, autopoietic, art, digital dematerialisation, selective remix, reflexive remix, remix.

Table des matières

Remerciements 5

Résumé 9

Table des matières 13

Introduction 18

I. La création numérique et Internet, un nouveau paradigme 30

a. L'implication de la dématérialisation numérique dans la création 30
i. Une nouvelle relation avec le médium et le dispositif de création 30
ii. Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes 35
iii. Codage, traduction et copie : des principes fondateurs et reliés de la création numérique 45

b. Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web 55
i. L'abondance, des médias de masse à Internet 55
ii. La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies 62
iii. La création numérique et la transgression du droit d'auteur 72

c. Les pratiques artistiques induites par le médium numérique 79
i. De nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet » 79
ii. L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps 91
iii. L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet 100

II. Le remix dans la création plastique numérique 114

a. Les pratiques artistiques et politiques du remix 114
i. Les définitions du remix artistique, premier repérage 114
ii. Le remix dans les courants artistiques 121
iii. Le remix politique avant et après Internet 138

b. Les formes de remix: une expression foisonnante aux principes communs 150
i. Le remix sonore 150
ii. Le remix visuel 157
iii. Le remix textuel et le remix d'objet 169

c. Le remix à l'ère numérique, un catalyseur des phénomènes d'émergence et des pratiques de mashup 181
i. La fragmentation, la réflexivité et l'imprévisibilité à la base du phénomène d'émergence.....181
ii. Les pratiques de mashup au cœur d'une évolution 191

III. Approche d'une création contemporaine de remix artistique numérique..... 202

a. Les enseignements du paysage contemporain du remix numérique artistique : cadrage méthodologique..... 202
i. Les visées et les définitions d'une recherche création.....202
ii. Pour une double démarche de « recherche > création » et de « création > recherche » 207
iii. Contribution méthodologique pour l'analyse des remix artistiques numériques.....216

b. L'analyse autopoïétique de mes œuvres de remix, de 2001 à 2010 222
i. *L'espace réinitialisable* et *La mosaïque sonore*.....224
ii. *La lyre publicitaire*.....239
iii. *SamplTV*.....252
iv. *.urler*.....265
v. *Spoiler*.....278
vi. *Plagiairc*.....294

c. Mes œuvres en développement..... 314
i. Avant propos : un moment de « création > recherche ».....314
ii. *Lambeaux* 320
iii. *Loops et Wall trope* 333

Conclusion..... 354

Bibliographie, webographie..... 393

Tableau des figures..... 413

Index des noms 421

Annexes 427

Introduction

« Le désir d’originalité est le père de tous les emprunts, de toutes les limitations. Rien de plus original, rien de plus “soi” que se nourrir des autres. Mais il faut les digérer. Le lion est fait de mouton assimilé. »

Paul Valery

Introduction

« *Il est bien difficile de dire où s'arrête et où commence la période des pionniers de l'art numérique. En relation étroite avec la science et la technologie, l'art numérique connaît une incessante évolution, tout en gardant son identité. Au fur et à mesure que les technologies avancent, se complexifient et pénètrent les sociétés et les cultures, des aventuriers du champ esthétique plus attentifs que d'autres au milieu technologique, s'approprient ces technologies, les adaptent à leurs projets de création et ouvrent de nouvelles voies que d'autres exploiteront plus aisément* ».[1]

Edmont Couchot, figure emblématique de l'art numérique, écrit ces lignes en 2003 après avoir rappelé la lente émergence, des années 1960 aux années 1990, d'un art qualifié de numérique « qui faisait appel à la nature des processus impliqués plutôt qu'aux machines »[2]. Treize ans après, cette déclaration est toujours d'une grande actualité. Après la généralisation de l'ordinateur personnel (1980), l'explosion d'Internet, notamment avec l'apparition du Web (1990 - 2000), et sa généralisation actuelle, l'avènement de l'hypersphère a transformé et transforme profondément la société et l'art numérique en est un des postes avancés. Régis Debray souligne combien « on ne peut séparer une opération de pensée, à quelque époque que ce soit, des conditions techniques d'inscription, de transmission et de stockage qui la rendent possible »[3]. Et la création à l'ère de la dématérialisation numérique participe de cette évolution et convie à des observations incessantes.

Cela fonde, entre autres, l'objet de cette recherche création en art numérique, attaché aux implications du remix dans la création plastique à l'ère de la dématérialisation numérique.

Il importe de rappeler, au préalable, que l'art numérique appartient pleinement aux arts plastiques dans le sens donné par l'art contemporain[4]. Les formes de « plasticité » étant définies comme « l'ensemble des dispositifs artistiques donnant à voir et à ressentir la

[1] COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. *L'art numérique*. Paris : Flammarion, 2 mars 2009, p. 16. ISBN 978-2-08-122512-1.
[2] Ibid. p. 9
[3] DEBRAY, Régis. *Cours de médiologie générale*. Gallimard. Paris : Gallimard, 12 avril 1991, p. 229. ISBN 978-2-07-072292-1.
[4] Je situerai l'art contemporain à partir des « changements dans les arts visuels au cours des années 1960 » qui « amorcent une crise du « moderne » par rapport à laquelle va se définir le contemporain. » MICHAUD, Yves et MOULIN, Raymonde. *ART CONTEMPORAIN* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/art-contemporain/.

représentation »[5], sans hiérarchie des arts, des supports et des médias. Cela permet d'inscrire ma réflexion dans une histoire de l'art globale et éclairante et de ne pas enfermer la création (notamment, la mienne) dans un type de médium donné, fût-il numérique.

Mais cela ne m'empêche pas de donner toute leur place aux technologies numériques et de revendiquer aussi le fait qu'elles ne peuvent « pas être reléguées à de *simples outils*, parmi d'autres choisis en fonction du projet de l'artiste »[6], ainsi que le pensent les détracteurs de l'art numérique. Car, il importe de remarquer que « la technologie numérique ne produit pas automatiquement de l'art, elle modifie les perceptions de l'artiste, ses comportements et même sa vision du monde »[7]. Elle déplace aussi la question de la matérialité de l'œuvre et de ses différents statuts. Les procédures et techniques sont radicalement nouvelles ou hybrides. Elles sous-tendent des œuvres intangibles, inachevées, ouvertes, démultipliées dans le temps et l'espace et souvent interactives.

Cette inscription dans le champ de l'art numérique posée, je m'appuierai encore sur Edmond Couchot pour insister sur le fait que « Ce n'est pas pour autant que la technologie impose fatalement à l'art ce qu'il doit être. Quand cela se produit, les œuvres ne sont que soumission, effet de mode. Mais quand la technologie est repensée, déviée de sa finalité instrumentale et pragmatique, elle devient alors l'occasion d'une expérience esthétique, un moyen d'échange intersubjectif d'émotions, de sentiments, d'idées, de connaissances ; elle prend sens. »[8].

J'aborde donc ce travail de recherche avec passion, avec une certaine maturité et distance critique, y compris vis-à-vis des technologies numériques. Je préciserai aussi que je suis artiste numérique depuis plus de dix ans et que je me propose de développer une recherche création.

J'envisage ici d'étudier la création artistique comme un processus. Cela convie à ne pas seulement s'intéresser à l'œuvre finie, mais à « privilégier une double perspective relationnelle et dynamique » ; et à « placer l'œuvre au centre du réseau collectif d'acteurs qui

[5] HENRY, Christophe. *Art des Temps Modernes et Historiographie* [en ligne]. 2008 2007. [Consulté le 20 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://web.archive.org/web/20071215170355/workingprogress.hautetfort.com/3eme_annee_td_historiographie/.
[6] COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. op. cit. p. 12
[7] Ibid.
[8] Ibid. p. 17

travaillent à son "énonciation". » [9]. Il s'agit donc d'interroger l'amont de l'œuvre, son dispositif[10] et son contexte de création, de diffusion et de réception.

S'engager dans une recherche création est une aventure récente et singulière. Récente parce qu'elle daterait, selon Diane Laurier, de la fin des années 1990[11]. Singulière parce qu'elle propose au chercheur une certaine subjectivité peu fréquente en recherche scientifique (si ce n'est dans les recherches menées par d'autres professionnels ou d'autres chercheurs en sciences humaines). [12] Ici, l'artiste-chercheur reste pleinement sujet et créateur. Et la compréhension de sa recherche exige de saisir aussi son positionnement personnel et artistique. C'est la raison pour laquelle je dirai d'abord quelques mots sur mon parcours artistique et sur les raisons de mon engagement dans cette recherche création.

Je commencerai par souligner que mon intérêt pour l'art numérique est précoce. Après avoir obtenu un Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (option Art) à Aix-en-Provence en 2003, je décide de suivre le Diplôme d'Études Approfondies (D.E.A.)[13] en Art Numérique à l'école européenne de supérieure de l'image d'Angoulême et Poitiers en collaboration avec l'université de Poitiers et La Rochelle, en 2004. J'attire l'attention sur le fait qu'à cette époque, l'art numérique est encore peu enseigné. Et que ce D.E.A., dirigé par Sally-Jane Norman, est pour moi une opportunité du fait de sa rareté, mais aussi de l'articulation qu'il propose entre Art et Sciences[14]. Après l'obtention du D.E.A., deux voies s'ouvrent naturellement à moi : celle de la recherche[15] et celle de la pratique artistique. Il me semble alors préférable de prendre un temps véritablement dédié à la création pour acquérir

---

[9] Jean-Pierre Esquenazi appelle énonciation « l'acte de produire une œuvre » ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Sociologie des oeuvres : De la production à l'interprétation*. Paris : Armand Colin, 28 novembre 2007, p. 61. ISBN 978-2-200-35343-8.

[10] Le dispositif étant souvent entendu, dans le cas de l'art numérique, comme « l'agencement de différentes pièces d'un système technique, en l'occurrence d'un système matériel électronique conjugué à un système logiciel pour permettre une interactivité. » FOURMENTRAUX, Jean-Paul. *Art et médias variables* [en ligne]. 2012. [Consulté le 16 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-cairn-info-s.nomade.univ-tlse2.fr/revue-les-cahiers-du-numerique-2012-4-page-33.htm.

[11] LAURIER, Diane et LAVOIE, Nathalie. *Hors thème Le point de vue du chercheur-créateur sur la question méthodologique: une démarche allant de l'énonciation de ses représentations à sa compréhension* [en ligne]. 2013, p. 3. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero32(2)/rq-32-2-laurier-lavoie.pdf.

[12] VAN DER MAREN, Jean–Marie. Quelles formes de recherche quand les arts deviennent universitaires. Dans : *La recherche création, territoire d'innovation méthodologique ?* [en ligne]. UQUAM, Montréal, Québec, 19 mars 2014. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/.

[13] Le DEA est l'équivalent au Master 2 recherche actuel de l'université française.

[14] Mes deux directeurs de diplôme étant, en effet, Jean-Marc OGIER, chercheur en informatique et Jacques LAFON, chercheur en esthétique, sciences et techniques des arts.

[15] Ma mention « très bien » me permettait, en effet, de continuer dans cette voie.

une maturité de plasticien. J'entreprends alors, de façon soutenue, de nombreuses expérimentations, souvent dans le cadre de résidences. Dix ans de pratiques donneront lieu à la création de dix œuvres, dont certaines marquantes et m'engageront à reprendre aujourd'hui le chemin de la recherche.

Avec le recul, le choix d'un temps de création en préalable au temps de ce doctorat me semble toujours pertinent, mais on verra qu'il conditionne grandement ma motivation et ma posture de recherche. Et pour commencer, il fonde l'intuition préalable à toute recherche : soit, pour cette recherche, « l'inscription de mon travail artistique dans le champ du remix numérique ».
Il importe que je précise que la réalisation de mes œuvres n'a pas été guidée au départ par le désir de participer à ce champ artistique particulier. Comme beaucoup d'artistes, ma création obéit d'abord à une intention qu'elle soit expérimentale, critique, politique, etc. Elle dépend aussi du médium utilisé, en l'occurrence pour moi, principalement le médium numérique ; un médium qui est loin d'être un simple outil, comme on l'a souligné et assumé précédemment. Je n'ai donc jamais décidé de « faire une œuvre de remix numérique » ni d'être « un artiste de remix numérique ». En revanche, je suis, sans doute, le témoin de l'influence de ce mouvement sur bon nombre d'artistes de ma génération. Quoi qu'il en soit, ma création est conséquente ; et elle m'engage à clarifier la généalogie de mon travail et à questionner ses liens avec le champ riche et évolutif du remix artistique numérique.

Cette expérience artistique longue et située conditionne aussi la façon dont je vais définir cette recherche création. En effet, à la sortie du D.E.A., une recherche création se serait sans doute limitée classiquement à une recherche sur une « œuvre en train de se faire »[16]. Mais au stade actuel de mon travail artistique, il m'est apparu indispensable de saisir non seulement une expérimentation artistique « en train de se faire », mais aussi toute mon expérimentation artistique passée. Je propose donc ici de départager la recherche création en deux moments radicalement différents, mais étroitement reliés :

- Un moment de « recherche > création », proche d'une « recherche sur l'art » même si elle reste autopoïétique, et qui portera sur l'analyse de sept de mes œuvres passées élaborées de 2001 à 2010 : *L'espace réinitialisable, La mosaïque sonore, La lyre publicitaire, SamplTV, .urler, Spoiler et Plagiairc*.

[16] PASSERON, René. *Pour une philosophie de la création*. Paris : Klincksieck, Editions, 1989, p. 14. ISBN 978-2-252-02647-2.

Ce moment sert une des visées de la recherche création qui est d'« articuler les différents sujets et réflexions qui s'expriment [et se sont exprimés] dans [ma] la pratique artistique »[17]. Il s'agit aussi d'opérer une compréhension critique de mon positionnement et de mon travail passés, et ce, selon une mise en perspective plus générale, celle de l'histoire de l'art numérique et du remix artistique numérique.

- Un moment de « création > recherche », plus classique pour une recherche création, qui rendra compte d'« œuvres en train de se faire » [18] dans le temps de ce doctorat : *Lambeaux, Loops* et *Wall trope*.

  Il s'agit ici de faire « osciller le chercheur entre une subjectivité expérientielle (exploration) et une objectivité conceptuelle (compréhension) [19] pour progresser dans la saisie et la synthèse recherchées »[20]. Le but est de stimuler la création et d'en rendre compte de façon compréhensive et dynamique.

J'explique longuement les buts et la logique de ces deux moments de recherche dans la partie Méthodologie (III.a). Ces deux moments s'appuieront sur des méthodologies radicalement différentes. Les méthodes de la « création > recherche » relevant plus de l'univers méthodologique de l'artiste (journal de bord, curation, résidence, séminaire réflexif, etc.) et celles de la « recherche > création » exigeant l'élaboration d'une grille d'observation ouverte, étayée par la théorie.

Cette contribution méthodologique a aussi pour but de mettre en visibilité les grandes tendances à l'œuvre aujourd'hui dans la création de remix numérique et à permettre une réflexion sur les implications du remix dans la création plastique à l'ère de la dématérialisation numérique.

Pour bien saisir la problématique dans laquelle je m'inscris, je reviendrai sur ce que signifie le remix dans la création plastique. Le remix se définit au sens strict, par « le fait de prendre des artéfacts culturels et de les combiner et de les manipuler de telle façon à créer des mélanges

---

[17] JEAN, Marcel. Sens et pratique p.35-43. Dans : *La recherche création, territoire d'innovation méthodologique ?* [en ligne]. UQUAM, Montréal, Québec, 19 mars 2014, p. 23.
[Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/.

[18] GOSSELIN, Pierre, COGUIEC, Eric Le, COLLECTIF, et al. *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Québec, Canada : Presses de l'Université du Québec, 1 décembre 2006. ISBN 978-2-7605-1458-4.

[19] Cité par Gosselin : CRAIG, Peter E. *The heart of the teacher: A heuristic study of the inner world of teaching*. US : ProQuest Information & Learning, 1978.

[20] GOSSELIN, Pierre, COGUIEC, Eric Le, COLLECTIF, et al. op. cit.

créatifs »[21]. Ce constant travail de remaniement et de re-création caractérise le remix tout en l'inscrivant intrinsèquement dans une pratique sociétale, culturelle et artistique.

D'un point de vue artistique, les œuvres de remix préexistent bien avant l'ère numérique. L'histoire de l'art « est parsemée de gestes de reprise, de citations, de réinterprétations et la création, (qui) loin d'être un geste définitif, intègre sa revisite comme faisant pleinement partie du processus ».[22] De fait, la définition du remix témoigne de cette dynamique interne. En effet, pour certains auteurs, « sans trace de son histoire, le remix ne peut pas être un remix »,[23] quand bien même « la version remixée rentre en conflit avec l'aura de l'œuvre originelle et réclame sa propre autonomie »[24]. La question de la transgression du droit d'auteur est donc, très souvent, au cœur de l'œuvre de remix. De même, la valeur allégorique du remix, quand elle est affirmée, lui confère un fort potentiel critique. Et elle sert souvent une intention contestataire, celle d'artistes positionnés, engagés au cœur des mouvements sociétaux de leur temps, contrant la classe politique ou les lobbies des corporations privées et les doctrines et les idéologies dominantes et opprimantes, par exemple par une remise en cause radicale des médias de masse, de l'industrie cinématographique, de la société de la consommation ou de l'art. Le remix pouvant aussi assumer une intention non subversive au profit d'autres expériences et interactions.

Le remix est donc un élément commun de l'histoire de l'art et sa rencontre fructueuse avec l'art contemporain, en général, et l'art numérique, en particulier, rend bien compte de sa propension à suivre, questionner et détourner toutes les formes d'expression sociétales.

Internet et la culture numérique vont apporter des conditions singulièrement adaptées au remix. Le médium numérique s'avère un tiers médiateur capable de faciliter la circulation d'information, l'activation ou la distorsion des relations des acteurs et tout simplement les opérations de transformation, de (ré)interprétation et de médiation qui sont au cœur de la

[21] the practice of taking cultural artefacts and combining and manipulating them into a new kind of creative blend. In LANKSHEAR, C. et KNOBEL, M. Digital Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. Dans : *International Reading Association Pre-Conference Institute « Using Technology to Develop and Extend the Boundaries of Literacy », Toronto*. Vol. 13 [en ligne]. 2007, p. 1. [Consulté le 6 février 2013]. Disponible à l'adresse : http://extendboundariesofliteracy.pbworks.com/f/remix.pdf. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[22] D'ARTEMARE, Julia. *Recyclage cinématographique mode de remploi* [en ligne]. 2009, p. 5. [Consulté le 17 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.ens-louis-lumiere.fr/fileadmin/pdf/memoires09/cmem2009artemare2.pdf.

[23] NAVAS, Eduardo. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. [S. l.] : Springer Verlag GmbH, 24 juillet 2012, p. 68. ISBN 3-7091-1262-1.

[24] It allegorises and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the "spectacular aura" of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original. Ibid. p. 66

création. La haute technicité du médium numérique permet notamment à l'artiste de se saisir de contraintes dites créatrices, nouvelles, aptes à générer le plus souvent une œuvre ouverte et processuelle. L'art numérique s'est démarqué parce qu'« il était capable de réduire tous les types d'information (images, sons, textes, gestes...) à leur plus simple et commun état, le *BIT* (*Binary digIT*). Ce qui permettait d'hybrider toutes les techniques artistiques en les renouvelant (tels la photo, la vidéo et le cinéma numériques) et de créer des œuvres irréalisables jusqu'alors avec les matériaux traditionnels (tels les dispositifs de réalité virtuelle, les œuvres sur réseaux et les jeux vidéos interactifs). »[25] Cette malléabilité et cette dématérialisation des contenus confèrent « aux œuvres de l'esprit une *fluidité* qui déborde tous les canaux[26] existants. ».[27] De par cet attribut, l'outil numérique a entraîné une transformation des usages et une modification des limites admises dans la transgression du droit d'auteur et plus généralement, du droit de reproduction. Ceci va de pair avec une mise à disposition sans précédent de matériaux, d'outils de création, de publication et de diffusion par l'intermédiaire d'Internet. Internet offre aussi de nouvelles potentialités de création, en lien avec les propriétés du régime de l'hypersphère qui lui est associé. Celui-ci « se définit […] autour du modèle de l'hypertexte et du réseau » et de « celui de la connexion, de l'interaction et de la dissémination. Il introduit notamment une tendance à l'indifférenciation des acteurs de la transmission, […] ainsi qu'une temporalité complexe, où le flux se branche à nouveau sur des stocks ».[28] La création numérique met ainsi en jeu de nouveaux rapports à l'espace et au temps. « …Le numérique donc, et cela d'autant plus que lui est associée l'interactivité du dispositif Internet, déstabilise et recompose le temps - instantanéité, simultanéité, inachèvement - au point d'en faire une "perspective" aussi innovante que celle qu'inventèrent, à propos de l'espace, les artistes et les ingénieurs du Quattrocento. »[29]

Tout ceci contribue à donner naissance à une nouvelle génération d'artistes, à la fois créateurs et diffuseurs, et ce d'autant plus qu'ils sont libérés des contraintes techniques, financières et sociologiques normalement attachées à la production et à la diffusion artistique. Cela va

[25] COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. op. cit. p. 9
[26] Les canaux de diffusion, aussi bien dans les médias traditionnels que sur Internet.
[27] GUNTHERT, André. *L'oeuvre d'art à l'heure de son appropriabilite* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://culturevisuelle.org/icones/2191.
[28] STIEGLER, Bernard. « Le mouvement perpétuel », Le Monde de l'éducation, n° 247, avril 1997. CITE PAR MERZEAU, Louise. Ceci ne tuera pas cela. *Les cahiers de médiologie* [en ligne]. 1998, Vol. 6, n° 2, p. 19. DOI 10.3917/cdm.006.0027.
[29] SAUVAGEOT, Anne et LÉGLISE, Michel. *Culture visuelle et art collectif sur le Web*. [S. l.] : [s. n.], 1999, p. 37. Disponible à l'adresse : http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/rapports/sauvageot-leglise/art_col_web.pdf.

s'exprimer à travers une grande diversité d'œuvres et de stratégies de création « par, pour et avec » ou hors Internet et dessiner plusieurs courants d'art numérique dans lesquels le remix numérique s'est frayé une belle place. Son expression foisonnante se manifeste aujourd'hui selon une grande diversité de formes visuelle, textuelle, sonore et/ou de remix d'objet(s), une expression constamment revisitée par l'intense actualité artistique numérique et sociotechnique.

C'est donc dans cette histoire riche et longue, - celle du remix artistique -, et dans cette histoire récente et inédite, - celle de la création numérique -, que j'ai choisi d'inscrire une recherche création et de faire l'hypothèse générale de « la filiation de mes œuvres avec le remix numérique ».

Cette hypothèse s'inscrit dans une problématique qui déborde ma propre création. Je tenterai de la résumer ici.
De l'art numérique à la pratique du remix dans la création plastique numérique, et à partir de leur contextualisation historique et évolutive, dans quelle mesure les effets et les usages technologiques de dématérialisation, de diffusion des flux, de circulation des données ou de stockage (re)définissent-ils les nouvelles pratiques de création et plus spécifiquement les pratiques artistiques du remix ?
C'est-à-dire comment ces effets (re)définissent-ils la distance interprétative et critique du chercheur - créateur sur son œuvre et son inscription sociale et plus largement sur les nouvelles stratégies de création ?

Je préciserai cette problématique lors d'un état de la question théorique construit en entonnoir. Un premier axe de questionnement sur « la création numérique et Internet, un nouveau paradigme pour la création » permettra d'interroger le champs de l'art numérique. Il donnera un cadre d'analyse à un deuxième axe plus spécifique sur « le remix dans la création plastique numérique » qui concerne mon hypothèse générale et ma création.

Il me reste à présent à décrire le plan de ce mémoire de thèse. Pour bien saisir sa cohérence, je m'appuierai sur la logique des deux moments qui caractérisent ma recherche création.

Un moment de « recherche > création » opère avec une démarche objective et étayée « à partir de et sur » ma pratique artistique passée. Il comprend :

- Un état de la question théorique généré par la revue de la littérature théorique sur l'art numérique et le remix numérique (I et II).
- Une contribution méthodologique précisant les méthodes de ce moment de « recherche > création », notamment en élaborant à partir du cadre théorique précédent, une grille d'observation apte à guider la mise en perspective des œuvres de remix en général et de mes œuvres passées en particulier (III.a.ii et iii).
- Une analyse de mes œuvres passées au regard de ce cadre théorique et de cette grille d'observation méthodologique (III.b).

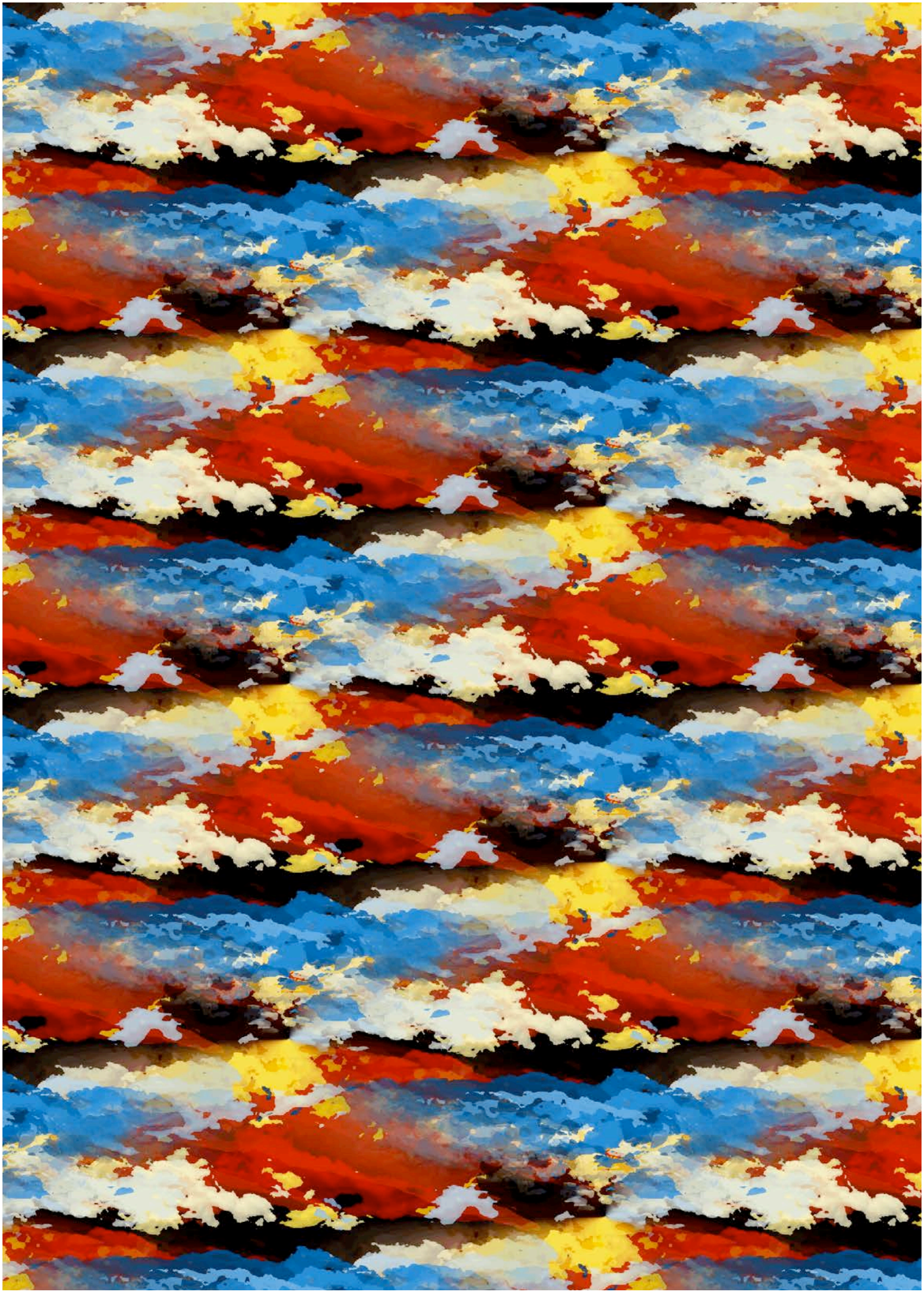
Un moment de « création > recherche » s'appuie sur une démarche exploratoire, systémique et réflexive à partir d'œuvres « en train de se faire » pendant le temps de la thèse. Il rend compte du processus de création tout en activant et enrichissant le questionnement théorique du moment de « recherche > création ». Il comporte :

- Une contribution méthodologique reprenant les principales méthodes utilisées habituellement par l'artiste pour sa recherche : journal de bord, résidence, curation, etc. (III.a.i).
- Une analyse du processus de création de mes œuvres en train de se faire (III.c).
- Une synthèse réflexive sur le remix numérique et sur la place de mon travail ancien et actuel dans cette évolution (Conclusion).

Sachant que, pour faciliter la lecture, je favoriserai une saisie d'ensemble en regroupant dans un même chapitre :

- Les réflexions et approfondissements théoriques issus des deux moments (I. et II.)
- Les parties méthodologiques associées aux deux moments (III.a).
- L'analyse de mes œuvres passées et présentes (III.b et III.c.).

J'invite le lecteur à aborder, à présent, la première étape de cette thèse de doctorat : l'état de la question théorique.



Chapitre I

La création numérique et Internet, un nouveau paradigme

I. La création numérique et Internet, un nouveau paradigme

a. L'implication de la dématérialisation numérique dans la création

i. Une nouvelle relation avec le médium et le dispositif de création

Depuis la démocratisation des technologies numériques, la création numérique a engendré de profondes mutations dans la relation entre le médium et le dispositif de création. Bien sûr, il serait simpliste de laisser entendre que la création numérique se définit uniquement par le fait que l'artiste utilise un médium numérique. Comme, de la même façon, la transition de l'analogique au digital n'est pas non plus opératoire pour définir l'art vidéo. Le médium seul ne fait pas genre, les pratiques non plus d'ailleurs et je soulignerai dans les autres chapitres que de nombreuses opérations de la création numérique, comme le détournement et la récupération, existaient et existent dans d'autres pratiques artistiques. Je ne propose donc pas ici de définir ce qui fait art numérique ou non, laissant cet éternel débat polémique ouvert et préférant l'envisager comme le symptôme positif d'une création vivante et dynamique. Simplement, mon intention dans cette recherche est de chercher à l'éclairer en multipliant les points d'analyse. Mon but étant de disposer d'un cadre pour éclairer les œuvres de remix en général et mes œuvres actuelles et à venir en particulier.

Mon premier point d'analyse sera ici la relation au médium. Car il reste évident que le médium reste central dans toute création. Sans adhérer complètement à la citation, aujourd'hui célèbre, mais relativisée, de Marshal Mc Luhan : « The medium is the message », l'attention est tout de même portée sur le fait que « le message véhiculé par un système technique importe moins que la configuration du médium lui-même »[30], ou en tous cas autant. Mais alors, que retenir de la relation entre le médium numérique et le dispositif de création ?

Je rappellerai que, dans la création picturale classique, le médium désigne les matières utilisées par les artistes pour créer. Que ce soit la peinture à l'huile, l'acrylique, le fusain, les pastels ou autres, ces vecteurs de création assurent un rapport tangible entre l'artiste et sa création. Bien sûr, ce rapport peut être très influencé par les spécificités de chaque médium.

[30] TRICLOT, Mathieu. *Le moment cybernétique : La constitution de la notion d'information*. Seyssel : Editions Champ Vallon, 24 avril 2008, p. 17. ISBN 978-2-87673-484-5.

Mais, dans tous les cas, le médium est le plus souvent perçu métaphoriquement comme un moyen au travers duquel s'exprime le sens d'une œuvre et l'intention de l'artiste. Dans le cas du médium numérique, ce moyen est constitué de l'outil numérique (ou de la technologie numérique), des programmes et des données associées (par exemple, les flux d'images, de son, etc.). Notons que la mutation numérique s'est accentuée à partir des années 1980, en parallèle à la popularisation des outils numériques et à la transformation des systèmes d'informations. Comme à chaque époque de démocratisation d'une technologie, les artistes ne tardent pas, en effet, à s'approprier ces nouveaux médiums et à expérimenter leur potentiel. J'y reviendrai.

Depuis l'émergence de l'art contemporain au cours des années 1960, la relation entre le médium et l'œuvre va considérablement évoluer, qu'il soit numérique ou pas. Le médium n'est plus un simple vecteur de création. Il s'affirme aussi comme un vecteur de médiation à part entière. L'œuvre « ne se définit plus par son créateur unique, par son achèvement ou par l'attitude contemplative qu'elle suscite. Elle peut désormais être le produit d'un travail collectif, celui de l'artiste, du technicien, et du scénographe et n'est plus pensée comme une création contemplée et passive, mais comme relation au spectateur. »[31]

A ce stade-là de mon propos, il est nécessaire que je précise que le dispositif est ici « l'agencement de différentes pièces d'un système technique, en l'occurrence d'un système matériel électronique conjugué à un système logiciel pour permettre une interactivité. […] L'interface est la partie perceptible et manipulable du dispositif qui permet la relation entre ce dernier et les pratiqueurs en opérant des traductions entre activités machiniques et activités humaines, dans un sens comme dans l'autre. Placée entre l'action du programme et la pratique du public, elle met en scène les médias interactifs ainsi devenus praticables. »[32]

De fait, si la création contemporaine s'affirme plus qu'hier comme un dispositif de médiation entre plusieurs protagonistes convoqués par l'artiste, la création numérique a, quant à elle, ceci de particulier que son médium s'avère un tiers médiateur particulièrement capable de

[31] MALKA, Lauren. *L'art numérique: médiation et mises en exposition d'une esthétique communicationnelle* [en ligne]. 2005. [Consulté le 1 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.memoireonline.com/08/07/547/art-numerique-mediation-mises-en-exposition-esthetique-communicationnelle.html.

[32] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. *Art et médias variables* [en ligne]. 2012. [Consulté le 16 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-cairn-info-s.nomade.univ-tlse2.fr/revue-les-cahiers-du-numerique-2012-4-page-33.htm.

faciliter la circulation d'information. Elle facilite aussi l'activation ou la distorsion des relations des acteurs et tout simplement les opérations de transformation et de (ré)interprétation qui sont au cœur de la création. Donc, si « l'œuvre d'art pour Internet ne correspond plus au concept d'objet achevé, mais s'inscrit davantage comme un processus, un dispositif collectif ouvert et interactif », cette culture pluripartenariale est d'autant plus nécessaire « du fait de la sophistication croissante des outils (…) qui mobilise des compétences hybrides. »[33] Ce dispositif collectif renoue d'ailleurs avec la coopération de l'artiste, avec l'artisan et l'ingénieur d'anciennes périodes de l'histoire de l'art. Il suffit de penser par exemple, à l'effervescence qui existait déjà dans les ateliers de Pierre Paul Rubens ou de Rembrandt et la coproduction à l'œuvre autour du grand maître.

Pour résumé, j'emprunterai à Jean-Paul Fourmentraux[34] la constatation que les artistes numériques conçoivent ainsi des dispositifs qui « matérialisent des facteurs de contraintes autant qu'ils génèrent des appropriations, interprétations et actions. Ces dispositifs conduisent à ne plus séparer producteurs et destinataires, contraintes et ressources, en envisageant l'ensemble des médiations matérielles, techniques ou symboliques, qui y sont à l'œuvre et qui participent à la coordination des activités de création. » Ceci ouvre à de nombreuses questions, par exemple sur l'articulation entre savoir technique et création ; sur l'organisation des indispensables compétences hybrides mises en œuvre par l'artiste ou le collectif de création ; sur la reconfiguration du métier d'artiste ; sur le statut mobile et reconfiguré du créateur et de l'auteur…

Cette notion de « compétences hybrides » s'impose surtout par le fait qu'à travers l'environnement informatique, plusieurs éléments déterminés par l'artiste vont devoir être interprétés et retranscrits de manière intelligible par les périphériques complexes de monstration des données numériques. Cette sophistication technique implique que l'outil numérique constitue à la fois le support de la médiation, mais qu'il détermine aussi fortement les contraintes et possibilités actuelles et futures de l'œuvre. Car cette sophistication technique n'est pas négative. Si elle confirme la nécessité d'un bon niveau de culture numérique de l'artiste et de son collectif éventuel, elle offre dans le même temps un immense potentiel de procédures avec lesquelles l'artiste va pouvoir interagir. Il est en effet intéressant

[33] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. L'œuvre, l'artiste et l'informaticien : compétence et personnalité distribuées dans le processus de conception en art numérique. *Sociologie de l'Art*. Novembre 2003, Vol. OPuS 1 & 2, n° 1, p. 69-96.

[34] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. Le concept de dispositif à l'épreuve du Net art. *Les dispositifs d'information et de Communication: Concepts, usages et objets*. 2010, p. 137–147.

de considérer la contrainte non plus comme un cadrage technique étroit, mais comme une contrainte créatrice, permettant à l'artiste de choisir et fixer un ensemble de procédures. Ici, « si la contrainte peut se rapprocher de la règle, c'est seulement comme celle d'un jeu dont l'artiste serait le maître, celle qu'il aurait fixée et qui donnerait lieu à un ensemble réglé d'actes ou de gestes. »[35]

De telles pratiques existent hors le médium numérique depuis le XXe siècle, notamment avec l'art conceptuel. Laurence Corbel[36] les identifie comme « des pratiques artistiques où ce n'est pas tant le produit qui importe que le processus et (à) des démarches qui établissent un lien si étroit entre le choix d'une contrainte et sa mise en œuvre que l'une et l'autre peuvent parfois devenir indissociables ». De fait, il s'agit de considérer toujours avec Corbel que « La contrainte est d'abord "créatrice" (…) », mais aussi de « souligner la dimension expérimentale du recours aux contraintes puisque c'est dans leur actualisation que s'éprouve leur fécondité : l'art "contrôlé" ouvre donc un espace d'expérimentation. » Dès lors, « définir (la contrainte) suppose de prendre en compte son potentiel créatif ou son efficience artistique. ».

On voit bien tout l'intérêt de cette réflexion transposée à l'art numérique et au sujet de ce chapitre. Le rapport du dispositif de création avec le médium numérique opère selon les principes d'une création sous contrainte créatrice même s'il faut sans doute moduler, selon l'œuvre, la part donnée aux règles, au hasard et aux interventions des tiers, le public de l'œuvre compris.

Cela me conduit à relever une autre qualité de la relation activée par le médium numérique. En effet, « la perte partielle de contrôle et de choix, cette acceptation sans distinction des effets qui découlent du recours à la contrainte, permet à l'artiste de construire une manière de "retrait", dont les différents articles définissent la teneur. »[37] Cela produit une relation éphémère, sans contrôle apparent, que je qualifierai d'intangible au sens où elle ne produit pas un objet fini, observable dans son entier, saisi concrètement par le spectateur.[38] Il est, en effet,

[35] Notons que ces œuvres prennent ouvertement à rebours « l'idée, partagée presque unanimement par les artistes ou les philosophes (Valéry compris), que l'œuvre ne traduise jamais une règle ou une idée préalablement donnée, que la règle de l'art n'existe pas préalablement à l'œuvre ou n'est pas donnée d'abord à l'extérieur d'une matière, pour y être ensuite appliquée ». CORBEL, Laurence. Les œuvres au risque de la contrainte. *Nouvelle revue d'esthétique*. Juin 2012, Vol. n° 9, n° 1, p. 5-10.

[36] Ibid.

[37] Ibid.

[38] La définition de l'intangibilité renvoie à deux acceptations différemment applicables à mon cas : la première (que j'ai gardée) est celle qui se distingue vis-à-vis d'un objet tangible, saisissable, achevé. La deuxième (souvent citée par extension et souvent reliée au domaine juridique, économique ou moral) renvoie à un objet inviolable, intact, sacré. Ce qui ne peut valoir dans mon cas d'une création numérique par essence sans cesse en devenir.

possible, contrairement aux médiums précédents, de le modifier à l'extrême et indéfiniment. On verra que le médium numérique est constitué d'interactions entre des données concrétisées par une suite de chiffres binaires et par des fonctions mathématiques permettant de les manipuler et de les modifier infiniment, sans perte ou sans transformation intrinsèque, a contrario de la plupart des autres médiums qui, au fur et à mesure de leur utilisation, se métamorphosent radicalement. Ainsi, le médium numérique entraîne une double caractéristique originale : cette modification infinie entraîne souvent une reproduction « à l'identique », et, ce faisant, la technique numérique ne tend pas vers une reproduction intégrale. Il est possible, en effet, d'obtenir une excellente qualité de reproduction quand on ne prend pas en compte les faibles variations existant d'une séquence à une autre. Ainsi, l'anti-entropie (ou néguentropie) apparaît aussi classiquement comme un axe constituant de la nouvelle relation du dispositif de création et du médium numérique. Elle en constitue d'ailleurs un des fondamentaux tout en générant des œuvres souvent basées sur la répétition, la collection ou l'assemblage, qui constitueront, on le verra, les principales bases des œuvres de remix.

Pour finir, je remarquerai que les caractéristiques du médium numérique interviennent aussi sur la potentialité de médiation tant le médium numérique étend les possibilités de diffusion et d'interaction artistique. Il est possible, notamment par l'intermédiaire d'Internet, d'exposer les œuvres numériques hors les cadres habituels[39], dans des temps et des espaces multiples et conjugués : dans un temps ou des temps donnés, dans un lieu ou à tous les coins de la planète ; à la fois dans des musées, des centres d'art contemporain et des espaces privatifs, etc. (cf. I.c.ii).

Cela a, entre autres, un impact sur la notion de public. J'y reviendrai aussi. Je note simplement ici que la notion de public « initié », jusque là très associée à l'art contemporain, a ainsi évolué et a eu tendance à se dissoudre du fait de cette nouvelle accessibilité entraînant une diminution aussi bien des contraintes représentationnelles que des obstacles socioculturels d'accès à l'œuvre. Ainsi, « en supprimant d'une part, la notion de cadre et de fixité, et en atténuant d'autre part, l'impression de "distance verticale" entre l'œuvre et le public, l'art numérique semble faciliter la médiation vers le public. »[40] On verra qu'il en modifie aussi la

[39] J'ai dû faire un choix dans les sujets que j'aborde dans cette thèse et j'ai choisi de ne pas traiter de manière approfondie les conditions de monstration et le contexte d'exposition d'une œuvre.
[40] MALKA, Lauren. op. cit.

relation à l'œuvre, car il accentue une des grandes caractéristiques de l'art contemporain qui fait une large place à l'expérience du spectateur. Car, selon Yves Michaud, « le dispositif doit engendrer une expérience qui déplace l'accent de l'œuvre vers son effet et vers l'interaction avec le spectateur regardeur : foncièrement cette sorte de dispositif est, pour lâcher le maître-mot, "in-ter-active" » ainsi, « il n'est pas indispensable que le dispositif soit aisément identifié comme de l'art, ce qui est de l'art, c'est l'effet produit. Il y a effacement de l'œuvre au profit de l'expérience ». Cela opère en lien avec « un autre trait de la situation : il faut des « modes d'emploi ». [41] Ce qui interroge sur la qualité de la relation de médiation elle-même. Je reprendrai plus avant la question centrale de la relation entre le public et la création contemporaine numérique dans la partie I.c.iii..

ii. Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes

On vient de voir que la haute technicité du médium numérique permet à l'artiste de se saisir de « contraintes dites créatrices » et de sélectionner et recombiner les règles spécifiques du médium qui seront aptes à générer une œuvre ouverte et processuelle. Mais pour utiliser et « dé-jouer » ces contraintes techniques, l'artiste (ou son collectif) doit pouvoir dominer l'ensemble des procédures. Cette condition *sine qua non* de la création numérique dépend donc de son acculturation numérique et exige, on l'a vu, de nouvelles compétences[42].

Le niveau d'acculturation numérique de l'artiste constitue donc un indicateur de choix pour situer et comprendre le processus de production et d'évolution des œuvres. Pour l'aborder, je commencerai par repérer les catégories d'artistes qui interagissent avec le médium numérique. Puis je décrirai les différents niveaux de complexité qui procurent ses potentialités à l'outil numérique et qui situent son accessibilité pour les auteurs.

Il importe tout d'abord de distinguer deux catégories d'artistes : ceux qui conçoivent les outils permettant d'interagir avec le médium numérique (je les appellerai les auteurs - experts) et ceux qui se contentent d'utiliser ces outils (je les appellerai les auteurs - utilisateurs) et qui sont ceux qui font souvent appel à un collectif de création, ralliant d'autres compétences.

[41] MICHAUD, Yves. *L'art à l'état gazeux*. Paris : Fayard/Pluriel, 19 avril 2011. ISBN 978-2-01-279531-0. p.8
[42] Compétences qui varient en fonction de la formation initiale des artistes.

Cette dichotomie est importante dans le domaine du numérique, car elle va influer sur les conditions de production et d'organisation du dispositif de création. Sachant aussi que le médium numérique peut être mis en parallèle avec des technologies propres aux autres domaines artistiques.

Avant de poursuivre, je noterai aussi que, si la catégorisation binaire « auteur - expert/auteur - utilisateur » est importante pour la pensée méthodologique du chercheur, elle est aussi à relativiser ; beaucoup d'auteurs - experts devenant, par moment, simples auteurs - utilisateurs. Par ailleurs, on verra que la complexité de mise en œuvre dans la conception de l'outil informatique fait qu'une minorité d'artistes a la capacité de concevoir un programme informatique à partir de composants électroniques. Ils peuvent faire alors appel à un « personnel de renfort » composé de tous ceux qui, à des titres divers, concourent à la réalisation de l'œuvre[43]. J'attirerai l'attention ici sur la « sociologie » singulière qui participe alors à l'avènement de l'œuvre. Comme l'a démontré Fourmentraux : « La difficulté ici est, en effet, de ne pas séparer les problèmes techniques des contextes sociaux et donc de produire simultanément une analyse des débats esthétiques et/ou techniques et une analyse sociologique des acteurs impliqués »[44]. Car « ces savoirs et savoir-faire qui apparaissent a priori stables et délimités seront susceptibles de contagions et d'hybridations au cours de leur actualisation dans l'apparente "immédiateté" des collaborations concrètes. »[45] « Ainsi se construit un réseau très enchevêtré de problèmes et d'options (esthétiques, institutionnels, éthiques, techniques, etc.) dont la résolution, au nom d'un objectif progressivement donné pour être commun, est engagée par quelques-uns des acteurs en fonction de leur statut. N'importe qui ne pose pas n'importe quelle question, de même que n'importe qui n'avance pas telle ou telle réponse. »[46] L'analyse sociologique des interactions entre experts extérieurs et auteurs experts ou utilisateurs est donc une autre donnée essentielle. Cette donnée sera délicate à analyser dans ma recherche, mon analyse s'effectuant a posteriori de la production des œuvres passées collectives, mais il convient de la repérer pour mon cadre méthodologique et de la clarifier en tant qu'artiste chercheur ayant déjà expérimenté ce type de partenariat.

---

[43] BECKER, Howard S., MENGER, Pierre-Michel et BOUNIORT, Jeanne. *Les mondes de l'art*. Paris : Flammarion, 22 septembre 2010. ISBN 978-2-08-124564-8. cité par FOURMENTRAUX, Jean-Paul. L'œuvre, l'artiste et l'informaticien : compétence et personnalité distribuées dans le processus de conception en art numérique. *Sociologie de l'Art*. Novembre 2003, Vol. OPuS 1 & 2, n° 1, p. 5.

[44] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. L'œuvre, l'artiste et l'informaticien : compétence et personnalité distribuées dans le processus de conception en art numérique. *Sociologie de l'Art*. Novembre 2003, Vol. OPuS 1 & 2, n° 1, p. 9.

[45] Ibid., p. 11

[46] Ibid., p. 10

Quoi qu'il en soit, que l'auteur soit expert ou utilisateur, seul ou aidé par un expert externe, il crée en imposant et délimitant des règles, des manières de s'approprier le médium numérique pour obtenir un résultat qu'il a conceptualisé en amont. Ce jeu de transformation peut d'ailleurs se poursuivre à l'infini, un autre auteur pouvant repartir de ce dispositif transformé et reproduire avec des variations la création de départ. Donc, même si, après un certain temps de pratique et d'assimilation, ce médium peut être de plus en plus dérivé de sa fonction première et que l'œuvre nouvelle peut correspondre à des variations très éloignées de l'idée originelle, il s'inscrit toujours dans la continuité de l'idée d'un autre.

Je me baserai aussi à présent sur la définition que donne Jean-Paul Fourmentraux du dispositif et de l'interface. Il définit un dispositif comme « l'agencement de différentes pièces d'un système technique, en l'occurrence d'un système matériel électronique conjugué à un système logiciel pour permettre une interactivité. […] L'interface est la partie perceptible et manipulable du dispositif qui permet la relation entre ce dernier et les pratiqueurs en opérant des traductions entre activités machiniques et activités humaines, dans un sens comme dans l'autre. Placée entre l'action du programme et la pratique du public, elle met en scène les médias interactifs ainsi devenus praticables. »[47]

Une des singularités de l'œuvre réside dans l'extrême manipulation des règles voire la transformation du médium lui-même, par exemple par son incorporation à d'autres médiums. Edmont Couchot rappelle que, historiquement, l'art numérique s'est démarqué parce qu'« il était capable de réduire tous les types d'information (images, sons, textes, gestes...) à leur plus simple et commun état, le *BIT* (*Binary digIT*). Ce qui permettait d'hybrider toutes les techniques artistiques en les renouvelant (tels la photo, la vidéo et le cinéma numériques) et de créer des œuvres irréalisables jusqu'alors avec les matériaux traditionnels (tels les dispositifs de réalité virtuelle, les œuvres sur réseaux et les jeux vidéo interactifs).[48] Les compétences techniques de l'artiste ou de son collectif restent donc centrales dans le processus de création. Même si certains artistes peuvent aussi décider volontairement d'utiliser d'anciens outils ou de ne pas utiliser les fonctions les plus avancées.

[47] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. *Art et médias variables* [en ligne]. 2012. [Consulté le 16 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-cairn-info-s.nomade.univ-tlse2.fr/revue-les-cahiers-du-numerique-2012-4-page-33.htm.

[48] COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. *L'art numérique*. Paris : Flammarion, 2 mars 2009, p. 9. ISBN 978-2-08-122512-1.

Pour identifier le niveau d'acculturation des artistes, il convient de saisir leur réalité concrète et donc de se demander préalablement quelle est la spécificité de l'outil numérique. Classiquement, on peut décomposer les éléments qui stratifient l'outil numérique de la manière suivante. Dans un premier temps, la partie « dure » de l'ordinateur, communément appelée *hardware*, définit toute sa partie matérielle, la partie physique électronique de l'ordinateur. Même si de plus en plus d'outils accessibles permettent de concevoir et de créer tout ou partie d'un ordinateur (notamment avec « le matériel libre »[49]), à l'heure actuelle, la création de matériels informatiques et l'interconnexion des différents composants électroniques sont difficilement réalisables en dehors d'une conception et d'une production industrielles.

C'est donc plutôt le *software* (ou la partie logicielle en français) la partie « molle » qui permet aux utilisateurs une appropriation technique et une multiplicité d'exploration et de détournement. Comme l'explique Jorge Lozano[50] « le *software* a remplacé diverses fonctions de la physique, de la mécanique et des technologies électroniques employées le siècle dernier pour créer, recevoir, distribuer et interagir avec les artéfacts culturels ».

Cette partie logicielle contient plusieurs éléments et offre plusieurs niveaux d'interaction possibles avec le *hardware*. Car il importe de souligner que chacun de ces niveaux se superpose à l'autre de façon précise et contrainte, ces règles matérialisant et déterminant le cadre de la création.

Le premier niveau permet un dialogue direct entre le *hardware* et les autres éléments logiciels grâce au *B.I.O.S*[51]. Le *B.I.O.S.* est ainsi le premier élément logiciel d'un ordinateur qui permet d'effectuer des opérations élémentaires et de faire le lien entre le *hardware* et le *software*. Il permet surtout à l'artiste de faire abstraction de la couche matérielle d'un ordinateur. Il est écrit en langage machine, en *bits*, le langage natif du processeur qui effectue les calculs informatiques. Il s'agit d'une série de 0 et de 1, que seul le processeur peut traiter, et qui va se charger de faire le lien entre chaque partie du *hardware* et les strates supérieures des autres logiciels qui vont dépendre de et interagir avec lui.

[49] Le Matériel libre (en anglais open hardware ou hackable device) désigne les technologies et produits physiques développés selon les principes des « Ressources Libres » (open source) *Matériel libre* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 15 janvier 2016. [Consulté le 1 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Matériel_libre&oldid=122349581. Page Version ID: 122349581.

[50] LOZANO, Jorge. Culture software. *Sociétés*. 2012, n° 1, p. 105–108.

[51] Acronyme anglais signifiant *Basic Input Output System.*

Le deuxième niveau correspond au système d'exploitation, *O.S.* en anglais, pour *operating system*. Le système d'exploitation est une couche supplémentaire, au-dessus du *B.I.O.S.*, qui va instaurer un ensemble de programmes qui faciliteront la création de logiciels applicatifs dans le troisième niveau. On peut ainsi considérer les systèmes d'exploitation comme le deuxième intermédiaire entre la machine, le *hardware* et les logiciels applicatifs. Les logiciels applicatifs constituant le niveau suivant.

Du point de vue de la création numérique, j'insisterai sur le fait que la compréhension et la modification ou la création d'un *B.I.O.S.* ou d'un système d'exploitation (*O.S.*) exigent un haut niveau en matière d'ingénierie informatique. Et qu'il est difficile pour un utilisateur non spécialisé de se les approprier et encore moins, d'en concevoir tout ou partie. C'est important à signaler, car, dans la plupart des cas, l'auteur - expert comme l'auteur - utilisateur ne tenteront pas de créer ou de modifier ces deux premières « couches » d'un ordinateur. Elles sont d'une trop grande complexité et d'ailleurs, elles ont été créées justement pour permettre l'usage de l'ordinateur et simplifier sa manipulation et la création de données. Les artistes considèreront donc le plus souvent comme acquises ces deux strates. Ils investiront plutôt les logiciels dits « applicatifs », qui constituent un troisième niveau plus abordable pour le processus de création. Ou bien, ils devront faire appel à ce « personnel de renfort » évoqué précédemment.

Le troisième niveau correspond donc aux logiciels applicatifs, soient des outils capables de spécialiser les fonctions de l'ordinateur en vue de réalisations bien précises. Je peux scinder les fonctions d'un logiciel applicatif en deux catégories d'action :
– n° 1. La manipulation et la modification des données existantes.
– n° 2. La création de nouvelles données, à partir de :
    – La création d'outils permettant de créer spécifiquement de nouvelles données, comme l'explique Michel Bret, on parle alors de « méta-outils »[52].
    – La création de contenus visuels, textuels, sonores, etc. à partir d'outils déjà existants.

Je retiendrai pour résumer que, du fait des performances des deux premières strates que sont le *B.I.O.S.* et l'*O.S.*, il est possible, du moins avec une connaissance modérée en informatique

[52] BRET, Michel. *Méthodes d'optimisation dans la création artistique* [en ligne]. 1997. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/art/1997/methodes_d_optimisation/methodes_d_optimisation.htm.

et en programmation, de concevoir ses propres outils de création. Et que le niveau de culture numérique de l'artiste est à relier avec la notion de strate du fonctionnement de l'ordinateur, la création opérant la plupart du temps à partir des règles des logiciels applicatifs du *software*, sauf si l'artiste s'adjoint un « personnel de renfort » hautement qualifié. Enfin, l'auteur - utilisateur exploite et détourne les règles de ces logiciels applicatifs et l'auteur - expert est capable aussi de créer lui-même un logiciel applicatif, étendant ainsi le champ des possibles du dispositif de création.

Si les procédures de création appartiennent au *software*, l'artiste et sa création restent tout de même dépendants du *hardware*. En effet, les différentes industries conceptrices de *hardware* ont mis en place une standardisation des protocoles et des composants électroniques de l'ensemble des ordinateurs. De même, au niveau suivant, les industriels ont fait en sorte de créer une interopérabilité matérielle permettant au système d'exploitation de fonctionner. Ceci a engendré un semblant d'universalité où, la plupart du temps, seules les questions de « performance technique » entrent ligne de compte ; la notion de performance, dans le domaine de l'informatique étant intrinsèquement liée à l'avancée technologique du *hardware* et à l'optimisation des couches logicielles. Mais, pour l'artiste numérique, l'avancée de cette « performance » importe, car, au fur et à mesure des années, elle va induire de nouvelles potentialités de création. Par exemple, la vitesse de calcul, permettant aux formules mathématiques de traiter plus rapidement les données, va directement influer sur la qualité de rendu des images et du son, ainsi que sur la vitesse et les modèles d'interaction avec le spectateur.

Je retiendrai donc aussi le caractère hautement technologique et industriel de l'outil numérique. Cela renvoie d'abord à des qualités d'universalité et d'interopérabilité. Tous les artistes ont ainsi à disposition le même potentiel de création, y compris pour générer des œuvres collectives à partir de plusieurs dispositifs informatiques. Ce caractère implique aussi l'idée d'une performance technologique sans cesse renouvelée. Ceci peut à la fois dater une œuvre (nécessairement dépendante de la capacité de l'outil) ou laisser entendre un saut qualitatif des propositions des artistes et une évolution rapide et inédite de la création à venir.

Aujourd'hui, la performance technologique tend à rendre toujours plus accessible l'outil. Comme on l'a vu précédemment, pour interagir avec le médium numérique, chaque utilisateur va dépendre de trois couches imposées : le *hardware*, le *B.I.O.S.* et l'*O.S.* Cette

caractéristique, que l'on peut voir comme une contrainte ou bien, à l'inverse, comme un affranchissement des difficultés techniques, est à la base de toute création numérique. Et c'est sur cette base que vont pouvoir se greffer les applications permettant de résoudre certaines tâches spécifiques et de délimiter le véritable espace de création de l'artiste. Mais ceci ne se réduit pas à une amélioration des performances. Edmond Couchot insiste sur la fonction langagière du dernier niveau du médium numérique. Car ce médium est, selon lui, « un mixte composé d'une part, de technique (technè), de matériaux physiques, de hardware, et d'autre part, de langage (logos), de symboles logico-mathématiques ou langagiers, de software »[53]. Cet accès au software et à un certain langage logico-mathématique, comme le dit Couchot[54], mérite d'être interrogé. Car, comme le dit Michel Bret[55], « l'ordinateur, et singulièrement l'activité de programmation, en actualisant la fonctionnalité du langage, redonne à la parole et à l'écrit un rôle fondateur que notre époque, entièrement vouée à l'image, semblait avoir oublié ».

Ainsi, l'utilisateur a, face à lui, de manière plus ou moins visible, des sortes de vocables qui se superposent et qui découlent les un des autres dans le sens d'une simplification accrue. Au fur et à mesure, après deux ou trois « niveaux » de langage, il devient de plus en plus simple d'écrire, car ce nouveau panel de mots, ce nouveau vocabulaire, a, la plupart du temps, été conceptualisé dans le but de simplifier une écriture plus complexe, difficilement intelligible pour un utilisateur non averti. Au final, le type de relation entre l'utilisateur et le médium numérique va dépendre du niveau de langage avec lequel il souhaite écrire et manipuler les données. De ce choix de niveau, va découler en partie le champ des possibles. Chaque langage ayant comme contraintes « les mots » qui composent sa « syntaxe ».

Pour illustrer ce principe d'alphabet, je propose de parler d'un logiciel conçu par l'université de Gènes en Italie, intitulé *Eyesweb*[56]. Ce logiciel, conçu par le laboratoire *Infomus Lab*[57], est destiné à la création d'applications multimodales interactives. On le qualifie de programmation graphique, car chaque fonction mathématique a été encapsulée dans un élément graphique, une représentation graphique de l'action que réalise la fonction. Il permet

[53] COUCHOT, Edmond. *Sujet, Objet, Image* [en ligne]. 1987. [Consulté le 11 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.olats.org/livresetudes/etudes/couchot1987.php.
[54] Ibid.
[55] BRET, Michel. op. cit.
[56] *Eyesweb - InfoMus* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.infomus.org/eyesweb_ita.php.
[57] *Casa Paganini - InfoMus* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.casapaganini.org/.

notamment de mettre en relation différents médias (images, sons, d'où le qualitatif de multimodal) avec différents procédés de captation, d'interaction (capteur sensitif, interfaces, etc.). L'utilisateur du logiciel, au lieu de devoir écrire textuellement les principes d'interaction qu'il souhaite réaliser entre les différentes fonctions, va pouvoir, à la manière d'une carte heuristique, ajouter ces différents blocs visuels et les relier symboliquement et visuellement entre eux pour créer une interaction.

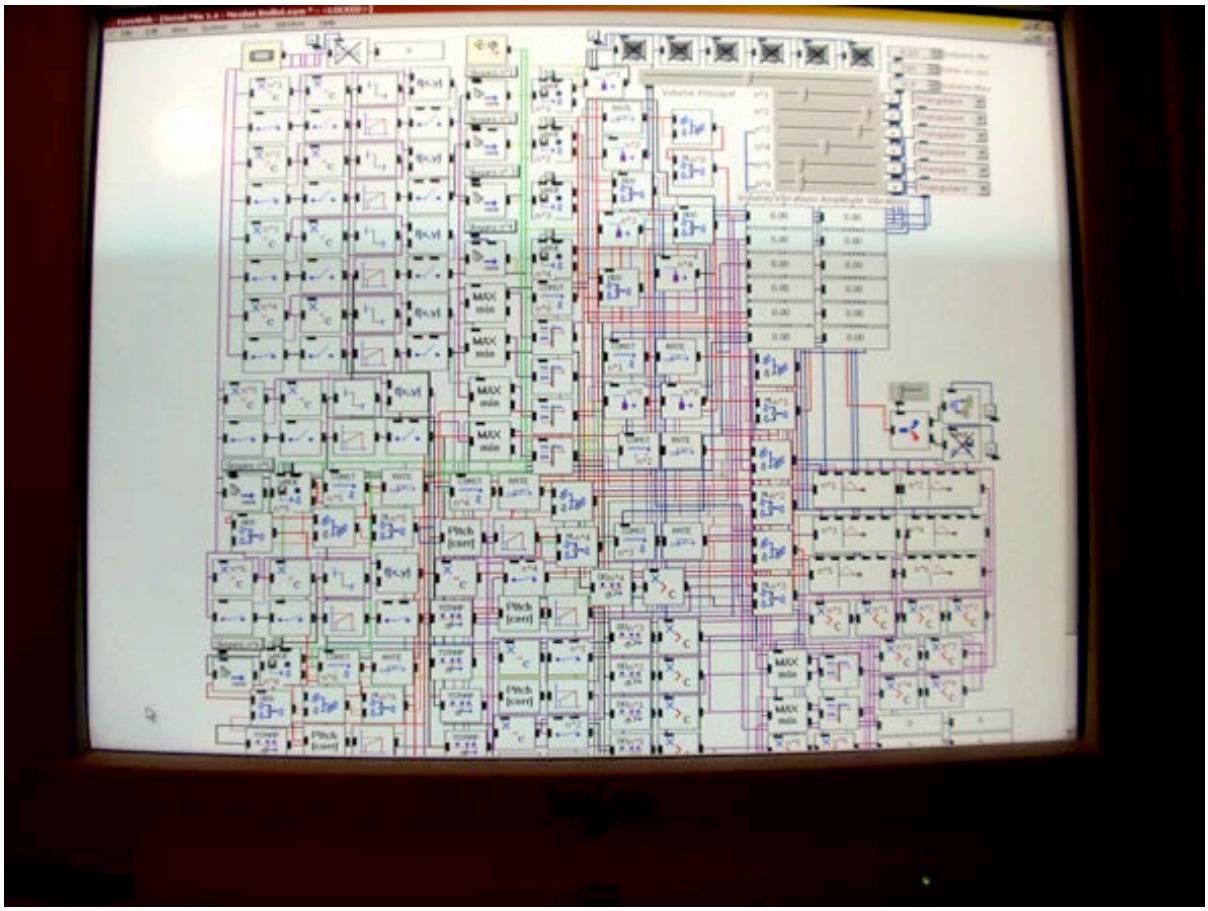


Figure 1. *La lyre publicitaire*[58] *(programme réalisé avec le logiciel Eyesweb pour l'installation)*
(BOILLOT N., 2003)

Ainsi, sans avoir à écrire textuellement, mais en disposant des éléments visuels à l'écran et en les reliant entre eux, il est possible de créer un système, une partition permettant de manipuler et d'interagir avec un médium sonore ou visuel.

[58] BOILLOT, Nicolas. *La lyre publicitaire* [en ligne]. 2003. [Consulté le 9 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/lyre_publicitaire.

Durant la conception du logiciel *Eyesweb*, les chercheurs et informaticiens à l'origine de la création de ce logiciel ont encapsulé[59] les différentes fonctions mathématiques permettant la manipulation et la transformation des données dans différents blocs. Chacun de ces blocs constitue les lettres métaphoriques d'un alphabet qui, associées entre elles vont créer des « mots » et de manière cumulative, une phrase. Ces différentes phrases, dans le cas d'*Eyesweb* comme dans toute programmation graphique, peuvent être comparées métaphoriquement à une sorte de rébus, car une icône a été attribuée pour symboliser chaque bloc. On peut retrouver le même principe de programmation sous la forme de conception de carte heuristique dans plusieurs autres langages de programmation graphique telle que *VVVV*[60], *Pure Data*[61], *Scratch*[62] ou encore *NodeBox*[63].

On a, avec *Eyesweb* et le principe de la programmation graphique, une simplification extrêmement poussée de la création d'un nouveau programme qui permet de vulgariser et rendre accessible les concepts et principes de programmation sous forme visuelle.

En parallèle, il existe aussi des programmations textuelles de type similaire. On trouve ici toujours la même idée de rendre accessible au plus grand nombre la possibilité d'utiliser des langages de programmation complexe, cette fois-ci textuelle. Dans le cas de *Processing*[64] ou d'*Openframeworks*[65], des concepteurs de logiciels ont minimalisé un langage plus complexe pour le rendre plus intelligible pour les non-spécialistes (ce qui intéresse, rappelons-le, la plupart des artistes numériques qui ont souvent une formation sommaire voire sont autodidactes en matière de programmation). Ainsi le langage *Java*[66] pour *Processing* et le

[59] En programmation [...] l'encapsulation est l'idée de protéger l'information contenue dans un objet et de ne proposer que des méthodes de manipulation de cet objet. *Encapsulation (programmation)* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 25 août 2015. [Consulté le 6 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Encapsulation_(programmation)&oldid=118057562. Page Version ID: 118057562.

[60] *vvvv - a multipurpose toolkit | vvvv* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://vvvv.org/.

[61] *Pure Data - PD Community Site* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://puredata.info/.

[62] *Scratch - Imagine, Program, Share* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://scratch.mit.edu/.

[63] *NodeBox | NodeBox* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://nodebox.net/.

[64] *Processing.org* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : https://www.processing.org/.

[65] *Openframeworks* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.openframeworks.cc/.

[66] *Java (technique)* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 29 mars 2015. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Java_(technique)&oldid=113350604. Page Version ID: 113350604.

langage *C++*[67] pour *Openframeworks*, qui nécessitent un temps d'apprentissage et une maîtrise de fondamentaux de la programmation assez importante, sont des formes vulgarisées plus accessibles. Une simplification du vocabulaire du nombre de mots à écrire est mise en place ; des raccourcis des fonctions réduisent et facilitent leurs utilisations ; et bien d'autres interventions qui ont toutes pour but de donner une plus grande capacité de manipulation pour des néophytes. À l'inverse, on pourrait argumenter que le fait de simplifier l'utilisation du médium informatique notamment avec l'utilisation d'*O.S.*, réduit aussi les capacités et la liberté d'intervention de l'artiste.

En point de synthèse, je retiendrais la citation de Michel Bret[68] « si l'on s'élève de quelques niveaux dans la hiérarchie des couches de logiciels interfaçant la machine avec l'artiste, celui-ci pourra construire son propre système formel, c'est-à-dire définir ses règles et finalement construire son propre instrument de création. » Mais, on l'a vu, tout dépend de la profondeur et de la capacité de jeu de l'artiste.

Je proposerai donc ici, pour ma grille d'observation typologique, de classer les artistes numériques en fonction de leur degré de compétences numériques, de leur capacité à évaluer l'efficience artistique des spécificités du médium et de leur propension à s'adjoindre des partenaires utiles. Plus précisément, il s'agira de cerner leur volonté d'appropriation et de transformation de la complexité technique, notamment, leur capacité à concevoir un nouvel outil de création et ce, en fonction des langages et des outils utilisés pour créer, et avec quels types « de syntaxe ». Mais tout ceci ne sera réellement éclairant qu'en identifiant en parallèle son intention d'auteur en lien avec le niveau de complexité de l'œuvre.

Pour autant, la création de remix numérique reste strictement dépendante des principes du médium et il importe de revenir sur trois d'entre eux particulièrement opératoires.

[67] *C plus plus - Wikipédia* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/C++.
[68] BRET, Michel, op. cit.

iii. Codage, traduction et copie : des principes fondateurs et reliés de la création numérique

On verra dans la partie II sur le remix que celui-ci a été longtemps soumis à des techniques matérielles contraignantes, mais que le médium numérique apparaît comme une technique beaucoup plus libre et ouverte. Il importe ici de revenir plus en détail sur trois principes fondamentaux de cette flexibilité : le codage, la traduction et la copie des données.

– Premier principe

Le codage est le premier principe à considérer puisqu'il constitue le point de départ du processus numérique. Pour rappel, le médium numérique est représenté, quel que soit le type de données sous une forme binaire, un code binaire pour être plus précis, un code de numérotation utilisant la base 2 (passant de 0 à 1 et réciproquement) ; les systèmes électroniques (hardware) transcrivant les informations binaires en tension électrique. 0 correspondant à un courant nul, une tension électrique inexistante et 1 correspondant à un courant qui passe, une tension électrique présente. Un peu à la manière du code morse, les informations et les traitements des données sont simplifiés, mis à plat, encodés de façon à les réinterpréter par la suite et les faire correspondre avec leur représentation dans le monde physique. Car c'est cette variation de courant électrique qui va permettre à la machine de transcrire une suite de données séquentielles en représentation intelligible. Cette suite séquentielle va être ensuite manipulée de façon arithmétique et engendrer une transformation, un résultat, une nouvelle suite de chiffres binaires.

Ce fondement est à la base de ce que l'on considère comme médium numérique. Le codage produit ainsi une spécificité importante à relever : l'unification des données. En effet, quel que soit le type de données analogiques captées au départ (texte, vidéo ou son), celles-ci se trouvent par la suite unifiées par un codage qui génère un ensemble de valeurs binaires. Celles-ci peuvent, en revanche, être agencées dans un ordre différent selon la source à l'origine de la captation. Ce principe est désigné sous le terme d'encodage, la transformation de données suivant un code, un ensemble de règles.

– Deuxième principe

Les données codées nécessitent une deuxième opération : celle de la traduction. Et cette opération renvoie à une autre remarque importante : la prépondérance du logiciel dans la qualification du médium numérique. En effet, c'est la partie logicielle des ordinateurs qui se

charge de retranscrire ces informations binaires en différents types d'informations audiovisuelles, sonores ou textuelles.

Les logiciels vont jouer un rôle au niveau des interfaces de captation - par exemple, le clavier pour le texte, le scanner pour les images et le microphone numérique pour les sons -. Le développement des ordinateurs personnels fait que ces interfaces sont de plus en plus nombreuses à être mises à disposition et à permettre à une quantité toujours plus importante d'informations de « basculer » de leur état physique d'origine à une forme numérique.

Les logiciels, qui permettent de lire ou de simuler, de manière intelligible, l'ensemble des données binaires qui composent un élément (communément désigné par analogie « fichier »), vont aussi être affectés à un certain type de données. Cela crée alors une interdépendance entre le type de fichier et son lecteur (c'est-à-dire le logiciel créé spécifiquement pour le lire). Ainsi les éléments numérisés vont être classifiés en fonction de l'appareil de numérisation. À chacun d'eux va être attribué un « format » qui sera lisible uniquement par certains types de logiciels. Car, sans leur transcription par un logiciel, les éléments numérisés ne peuvent pas être distincts. Comme l'explicite Lev Manovitch[69], cette universalité du format du médium réduit les propriétés mêmes des différents médias au profit du logiciel utilisé. « Il n'y a pas de média numérique, il n'y a que des logiciels qui sont appliqués au média (ou contenu) ou pour le dire différemment : pour les utilisateurs qui interagissent directement avec du contenu à travers l'utilisation de logiciel, les propriétés du média numérique sont définies par le logiciel particulier avec lequel ils sont utilisés, par opposition à une inclusion dans le contenu lui-même. »[70].

Cette nouvelle forme de représentation et leur manipulation par un logiciel spécifique vont entraîner de nouvelles relations avec le médium. Roberto Barbanti définit cette universalité de format du médium et cette transcription du monde physique au numérique par le concept d'« ultra médialité ». Il définit ce principe par la « dynamique profonde de disparition-généralisation du médium ». Pour lui, « on assiste à une disparition de ce médium : la matérialité de la technique tend à "fondre", à se diluer dans une sorte d'immatérialité, celle de

[69] MANOVICH, Lev. *Media After Software v2* [en ligne]. 2012. [Consulté le 28 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://softwarestudies.com/cultural_analytics/Manovich.Media_after_software.2012.pdf.

[70] There is no such thing as 'digital media'. There is only software – as applied to media (or 'content'.) Or, to put this differently: for users who only interact with media content through application software, the 'properties' of digital media are defined by the particular software as opposed to solely being contained in the actual content. Ibid., Traduction libre : BOILLOT Nicolas

la dimension informationnelle »[71]. Cette immatérialité constitue un principe fondamental de l'œuvre numérique.

Je peux, d'ores et déjà, noter que certains artistes vont utiliser cette dépendance entre les données et le logiciel nécessaire pour les retranscrire comme base de création. Avec la pratique dite du *Data Bending,*[72] cette conversion à l'origine d'un nouveau champ d'expérimentation artistique. On trouve, selon Benjamin Berg[73], trois principaux types de *Data Bendin*g :

« - La réinterprétation, la conversion d'un type de fichier dans un autre (par exemple, la conversion d'un fichier exécutable dans un fichier image ou d'un format de fichier dans un format différent) […]

- Les erreurs volontaires, le fait de forcer une application ou du matériel informatique à dysfonctionner, dans l'espoir que cet accident va ensuite engendrer un comportement inattendu, ou que les données qui étaient en train d'être utilisées à ce moment-là vont s'altérer de manière imprévisible.

- L'édition de fichier de façon erronée, le fait d'éditer un fichier en utilisant un logiciel/matériel destiné à une autre forme de données ; par exemple, éditer des fichiers images dans un éditeur de texte ».[74]

Pour illustrer la pratique du *Data Bending*, on peut citer l'œuvre *Extra File* [75] de Kim Asendorf qui propose une réflexion sur les formats de données et l'intégrité des fichiers. L'œuvre consiste en un logiciel qu'il a réalisé et qu'il propose au téléchargement sur un site Web dédié. Grâce à ce logiciel, qu'il qualifie de conceptuel, un utilisateur peut convertir des images numériques issues des formats traditionnels dans de nouveaux formats que l'artiste a inventés. À travers cette conversion, ces données sont transfigurées, le logiciel modifie

---

[71] BARBANTI, Roberto. « L'ultramédialité » : un concept appliqué à l'art. *Communication et langages* [en ligne]. 2001, Vol. 127, n° 1, p. 78-95. DOI 10.3406/colan.2001.3063.

[72] Que l'on peut traduire par pliage, dérivation de données.

[73] BERG, Benjamin. *Databending and glitch art primer, part 1: the wordpad effect* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 8 janvier 2016]. Disponible à l'adresse : http://blog.animalswithinanimals.com/2008/08/databending-and-glitch-art-primer-part.html.

[74] Reinterpretation-converting a file from one medium to another (say, converting an executable file into an image file) or from one file format to a dissimilar format). […] forced errors-forcing an application or piece of hardware to fail in the hopes that it will behave unexpectedly or the data will corrupt. incorrect editing-editing a file using software/hardware intended for a different form of data; say, editing non-text files in a text editor. Ibid., Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[75] ASENDORF, Kim. *ExtraFile for OS X* [en ligne]. 2011. [Consulté le 15 janvier 2016]. Disponible à l'adresse : http://extrafile.org/.

l'intégrité du fichier, ajoute, soustrait des parties au contenu de l'image. En résulte une image transformée, contenant toujours des traces de sa version originale.

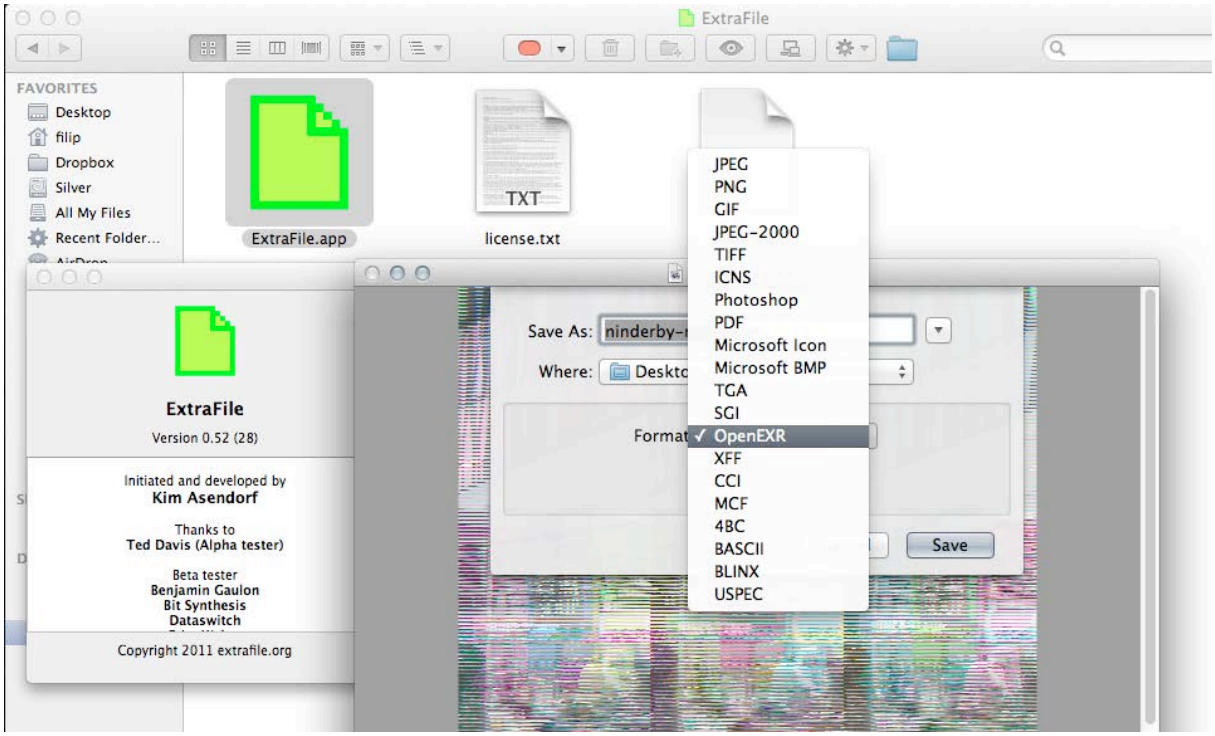


Figure 2. *Extra File* (ASENDORF, Kim, 2011)

Kim Asendorf présente avec cette œuvre une réflexion sur cette interdépendance entre un fichier numérique, le format qui lui est attribué et le logiciel permettant de l'interpréter. Il remet aussi en question le monopole de certains formats décrété par les concepteurs de logiciel ; ces standards (comme le *JPG*, le *PNG* ou le *TIFF* par exemple pour les images), imposés par des compagnies commerciales. L'artiste propose ici de se démarquer de ces standards industriels. Le processus de conversion dans ses nouveaux formats et le résultat produit par cette transformation deviennent pour l'artiste l'œuvre d'art elle-même.

– Troisième principe

Le dernier principe qui m'importe ici est celui de la copie numérique. Car codage et traduction permettent également une duplication simplifiée des données numériques, une copie qui va interférer avec le processus de création de l'œuvre, mais aussi avec la question de sa pérennité. La copie numérique va ainsi influencer la création pour deux raisons. D'une part, la création numérique se trouve en partie libérée des contraintes liées à la propriété des

données et à la rivalité des biens (notion développée dans le chapitre sur I.b.ii). Et d'autre part, les procédés inhérents à la copie catalysent les processus de création eux-mêmes.
De fait, le principe de copie numérique est beaucoup utilisé par de nombreux artistes pour créer de nouvelles œuvres, notamment, dans le cas des œuvres de remix comme on le verra dans la partie II.

Par exemple, avec l'œuvre *100.000.000 Stolen Pixels (Version 1), 14.12.2010*[76], Kim Asendorf met en place un processus de copie automatisée pour extraire, de manière arbitraire, une centaine de pixels à partir d'un million d'images différentes présentes sur Internet. En accumulant ensuite, tout aussi arbitrairement, ces copies parcellaires, les unes à la suite des autres, il crée une image composée de 100 millions de pixels « volés ».

Figure 3. *100.000.000 Stolen Pixels (Version 1), 14.12.2010* (ASENDORF, Kim, 2010)

[76] ASENDORF, Kim. *100.000.000 stolen pixels* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://kimasendorf.com/100000000/.

Le résultat nous confronte à une représentation visuelle et fragmentée d'une quantité incommensurable d'informations. Par là même, il nous propose à la fois de penser la question de la traduction (cf. deuxième principe), soit une réflexion sur la quantité d'informations présentes sur Internet, lieu où il a trouvé ces images ; mais aussi une réflexion sur la notion d'auteur et de citation (troisième principe).
Il me reste à présent à remarquer que la copie a aussi à voir avec la conservation des œuvres numériques et joue un rôle conservatoire et d'archivage. Cette question est importante. Le problème de la conservation des œuvres dans l'art numérique est assez problématique à moyen et long terme. Du fait de l'échéance imposée par les industriels fabricant des matériels informatiques et des logiciels (incluant les systèmes d'exploitation), on assiste à une obsolescence programmée. Environ tous les cinq ans, le changement est tel qu'il faut réinvestir dans du nouveau matériel, non pas qu'il soit défectueux, mais à cause de l'évolution des médias et des ressources disponibles qui demandent des performances de calcul toujours plus élevées (par exemple, la qualité des vidéos, la complexité des algorithmes régissant les logiciels). Le problème de la rétro compatibilité se pose alors et renvoie à la question de choisir d'utiliser des logiciels *Open source* ou bien des logiciels propriétaires (c'est-à-dire conçus par une compagnie privée). Je développerai cette question plus en détail dans le chapitre I.b.ii.

La conservation des œuvres numériques est, en tous cas, essentielle. On l'a vu comparé au médium dit « analogique » (une impression sur papier, un enregistrement photographique argentique, un enregistrement sonore), le médium numérique ne permet pas de conservation à très long terme. Tous les cinq à dix ans, les données doivent donc être recopiées sur un support plus récent pour garantir leur pérennité dans le temps.[77] Pour être pérenne, une information doit aussi être copiée à plusieurs endroits à la fois. Notamment du fait des pannes techniques pouvant survenir et entraînant la perte plus ou moins irrémédiable des données. On se trouve ici devant un paradoxe, le contenu acquérant une pérennité grâce sa translation numérique se trouve dépendant de la non-pérennité des supports de stockage de ces données.

Je finirai cette réflexion en soulignant que toutes ces problématiques de non-pérennité, de conservation et d'archivage sont largement explorées par les artistes comme sujet de création.

[77] MAIGNIEN, Yannick. *Bibliothèques numériques, Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 29 avril 2014]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/bibliotheques-numeriques.

C'est ainsi que David Guez propose de questionner le problème de la conservation avec l'œuvre *Disque dur de papier*[78]. Cette œuvre se propose de stocker « des données numériques sur un support "papier" via le "rétrécissement du code informatique" des fichiers, permettant ainsi une sauvegarde pérenne et un "*reload*"[79] éventuel en cas de disparition de la version magnétique. » [80] David Guez choisit plus particulièrement de transposer une version numérique du film de Chris Marker, *La jetée*, sous la forme d'un livre papier. C'est cette publication « d'un livre qui sauvegarde l'entièreté d'un film sous son code binaire »[81].

Figure 4. *Disque dur papier* (GUEZ, David, 2014)

David Guez propose ainsi de remédier à la non-pérennité par la retranscription sur des supports réels. Il anticipe aussi une question technologique qui devient de plus en plus

[78] GUEZ, David. Disque Dur Papier. Dans : *David Guez* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 avril 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.guez.org/disque-dur-papier/.
[79] *Reload* désigne le fait de recharger à nouveau des données.
[80] Ibid.
[81] Ibid.

cruciale dans notre société du numérique. Il préfigure des débats actuels sur les modes de conservation sur supports physiques.

Figure 5. *Printing Out the Internet, Labor Art Gallery*, Mexico City (GOLDSMITH, Kenneth, 2013)

La copie et avec elle, la question de l'archivage sont aussi traitées par Kenneth Goldsmith, un artiste fondateur du site d'archives artistiques Ubuweb[82]. Il propose de questionner le côté éphémère des données numériques sur le Web avec l'œuvre *Printing Out the Internet*[83] qu'il a réalisée, en 2013, et exposée à la *Labor Art Gallery* de Mexico City. Il lance un appel sur le Web[84] pour que des personnes anonymes lui envoient par voie postale des pages, des extraits du Web qu'elles considèrent comme devant être préservées. Les différentes pages reçues (au total, plus d'une dizaine de tonnes de papier) furent ensuite exposées dans la galerie et mises à la disposition des visiteurs.

[82] GOLDSMITH, Kenneth. *UbuWeb* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://ubuweb.com/.

[83] GOLDSMITH, Kenneth. Printing Out The Internet. Dans : *Printing Out The Internet* [en ligne]. 12 avril 2014. [Consulté le 12 avril 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.labor.org.mx/kenneth-goldsmith-printing-out-the-internet/

[84] Abréviation de l'anglais World Wide Web, système hypermédia permettant d'accéder aux ressources du réseau Internet. *Définitions : World Wide Web - Dictionnaire de français Larousse* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 1 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/World_Wide_Web/82832.

Comme Kim Asendorf, avec l'œuvre *100.000.000 Stolen Pixels (Version 1), 14.12.2010*, Kenneth Goldsmith propose ici une réflexion sur la quantité phénoménale d'informations présentes sur Internet. Par la transcription sur papier, il rend visible cette masse d'information en la représentant de manière physique dans la galerie d'art. Mais ce faisant, cette transposition assure à ce contenu une nouvelle pérennité et souligne aussi le rapport qu'a chaque utilisateur avec ces données.

En résumé, je retiendrai que le codage, la traduction et la copie des données sont trois propriétés importantes inhérentes au médium numérique.
Le principe de codage induit une unification des données quelles qu'elles soient (texte, vidéo ou son) et simplifie leur réagencement.
Le principe de traduction permet aux données de « basculer » de leur état physique d'origine à une forme numérique. Il implique de nouvelles relations avec le médium frappé alors d'immatérialité (ou disparition - généralisation) selon le concept d'ultra médialité développé par Robert Barbanti[85]. Cela a aussi pour conséquence de générer une quantité exponentielle d'informations et surtout de donner au logiciel un rôle prépondérant dans la constitution de la propriété du médium numérique.
Le principe de copie fait que la création numérique est en partie libérée des contraintes liées à la propriété des données et au droit d'auteur. Elle opère aussi dans un contexte de non-rivalité[86] généralisé, la production, diffusion et consommation de données numériques n'entraînant, en effet, aucune perte de valeur. Les procédés inhérents à la copie catalysent ainsi les processus de création eux-mêmes.
Enfin, le principe de la copie permet la conservation des œuvres numériques et leur archivage dans un contexte où l'obsolescence programmée imposée par les industriels pose le problème de la rétro compatibilité. Le choix de logiciels *Open source* ou propriétaire impose à la traduction des données une limite temporelle dépendante des éditeurs de logiciels. En choisissant un format ouvert, on peut espérer une plus grande pérennité de la lecture et de la transcription de données. De plus, pour envisager la conservation des œuvres numériques, on peut les copier à plusieurs endroits à la fois. À cause de la non-pérennité des supports de stockage de ces données, la copie permet de faire acquérir au contenu une plus grande

[85] BARBANTI, Roberto. op. cit.
[86] Cf . Chapitre I.b.ii

pérennité. Paradoxalement, l’impression quant à elle, offre une plus grande pérennité quant à la conservation de ces informations et à leur lecture.

En conclusion, je retiendrai que le codage, la traduction et la copie sous-tendent les propriétés du médium numérique et impactent, à la fois, le processus de création des œuvres et leur pérennisation. Ces principes permettent aussi de gérer ou de produire une quantité de données considérables qui correspondent bien au contexte contemporain et notamment, à l’inflation de données portées par les médias de masse et le réseau Internet. Un contexte qu’il importe de saisir pour bien comprendre dans quelle sphère informationnelle évoluent les œuvres numériques et notamment, celles de remix numérique.

b. Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web

i. L'abondance, des médias de masse à Internet

La diffusion constitue un des principes clés de l'art numérique. Distribution, mise à disposition voire coproduction d'œuvres sont activées par les nouvelles potentialités de diffusion des médias actuels. La diffusion est un trait culturel de notre époque associée à l'abondance voire la saturation et l'accélération. Elle participe à un changement radical de notre rapport aux contenus textuels et audiovisuels en général.

Il importe de rappeler que l'abondance n'est pas née avec Internet. Elle préexiste avec les médias dits « traditionnels ». Mais leur diffusion était, jusqu'à il y a une vingtaine d'années, largement dominée par une logique verticale dans laquelle seuls, certains lobbies, certains grands groupes de média, avaient la capacité de diffuser de manière massive (généralement, jusqu'à l'échelle d'un pays) une information visuelle ou sonore. Ce contrôle sur la diffusion de masse a permis aux industries culturelles de créer et ensuite de combler une demande toujours plus grande du public. La diminution des coûts de diffusion sur une large partie du territoire et la pluralité des moyens (imprimés ou radiodiffusés) font que la quantité des informations n'a cessé d'augmenter dans notre environnement quotidien. Cette abondance est également relevée dans le domaine de la culture en général. « Depuis longtemps, bien avant l'arrivée de l'Internet, le domaine de la culture connaît une croissance du volume des œuvres disponibles. Elle résulte des stratégies éditoriales des producteurs, éditeurs ou majors. Ceux-ci cherchent à renforcer leur attractivité en créant un sentiment d'abondance ».[87] Cela a engendré ce que l'on a défini dans les années 1970 comme les médias de masse, c'est-à-dire « l'ensemble des moyens de diffusion de masse de l'information, de la publicité et de la culture, c'est-à-dire des techniques et des instruments audiovisuels et graphiques, capables de transmettre rapidement le même message à destination d'un public très nombreux. »[88] Cette définition se précise selon deux propriétés importantes pour mon sujet. D'une part, les médias de masse s'affirment comme vecteurs d'une culture de masse. Sachant que les artistes ont de tout temps interpellé ces formes de dominance culturelle. D'autre part, elles sont plus des techniques de diffusion que de communication, car « Il n'y a pas de réponse possible au

[87] BENGHOZI, Pierre-Jean. L'économie de la culture à l'heure d'internet: le deuxième choc. *Esprit*. 2011, p. 111–126.

[88] *Définition de MASS-MEDIA - Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.cnrtl.fr/lexicographie/mass-media.

discours de la télévision, ni à celui de la radio, ni au film, ni au journal. Les mass médias sont [...] des techniques de diffusion »[89]. Le détournement et la prise de pouvoir réflexive sur ces injonctions descendantes seront, d'ailleurs, aussi très tôt au cœur des interventions artistiques.

Mais c'est Internet, dernière innovation créée dans les années 1960 et démocratisée dans les années 1990 avec l'apparition du World Wide Web, qui va vraiment permettre de remettre en question pour la première fois la relation verticale dans la chaîne de production - diffusion. En effet, c'est dans la conception même du réseau Internet qu'a été instigué le principe d'absence de hiérarchie dans un réseau d'ordinateurs intercommunicant entre eux. Comme l'explique Vito Campanelli, « chaque ordinateur connecté à Internet n'est pas hiérarchiquement subordonné à un nœud central, mais peut agir soit en tant que serveur (l'ordinateur fournit des services) ou en tant que client (l'ordinateur reçoit des services). La facilité avec laquelle les nœuds peuvent changer de rôle, entre le rôle de serveur ou de client sont au cœur de ces représentations du Web qui le présentent comme un espace horizontal, décentré. »[90]

Ce principe d'alternance entre émetteur et récepteur a aussi permis la multiplication des sources d'information et l'émergence d'une nouvelle façon de communiquer, de diffuser, de créer, en bref, d'interagir. Ces transformations entraînent une dispersion des publics, mais aussi leur autonomisation. Chaque producteur, qu'il soit professionnel ou amateur, peut devenir lui même diffuseur de son contenu à moindre coût et toucher une large partie de la population. Il peut aussi composer, de la même manière que le concepteur d'un média traditionnel, un contenu thématique créé à partir de la proposition d'une multitude d'acteurs répartis autour du monde.

La mise à disposition du public de la chaîne complète de la production médiatique, de sa captation à sa diffusion, a ainsi permis d'augmenter de façon exponentielle le nombre de médias ainsi créés. L'abondance générant ainsi l'abondance… elle-même questionnée fréquemment par les artistes, comme en témoigne la lecture de Philippe Aigrain reliant abondance et copie, deux principes fondamentaux questionnés par une œuvre exposée dans le

[89] J. Collet, Études,1973, p.9 ds Foulq. Sc. soc. 1978 *Définition de MASS-MEDIA - Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.cnrtl.fr/lexicographie/mass-media.

[90] As is well known, every computer connected to the Internet is not hierarchically subordinated to a central node, but can act either as a server(the computer providing services) or client(the computer receiving services). The ease with which nodes can shift between the role of server and client are central to those representations of the Web that render it as a horizontal, de-centred space. CAMPANELLI, Vito. *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*. 1re éd. Rotterdam : Amsterdam : NAI Publishers, août 2010, p. 111. ISBN 978-90-5662-770-6. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

Centre Pompidou de Metz : « Ce parcours nous apprend donc que c'est bien d'abondance, de ressources et de coopération qu'il s'agit dans la capacité à copier. L'un des sens de *copia* est faculté, pouvoir de faire. Voilà une faculté qu'on ne nous retirera pas facilement. »[91]

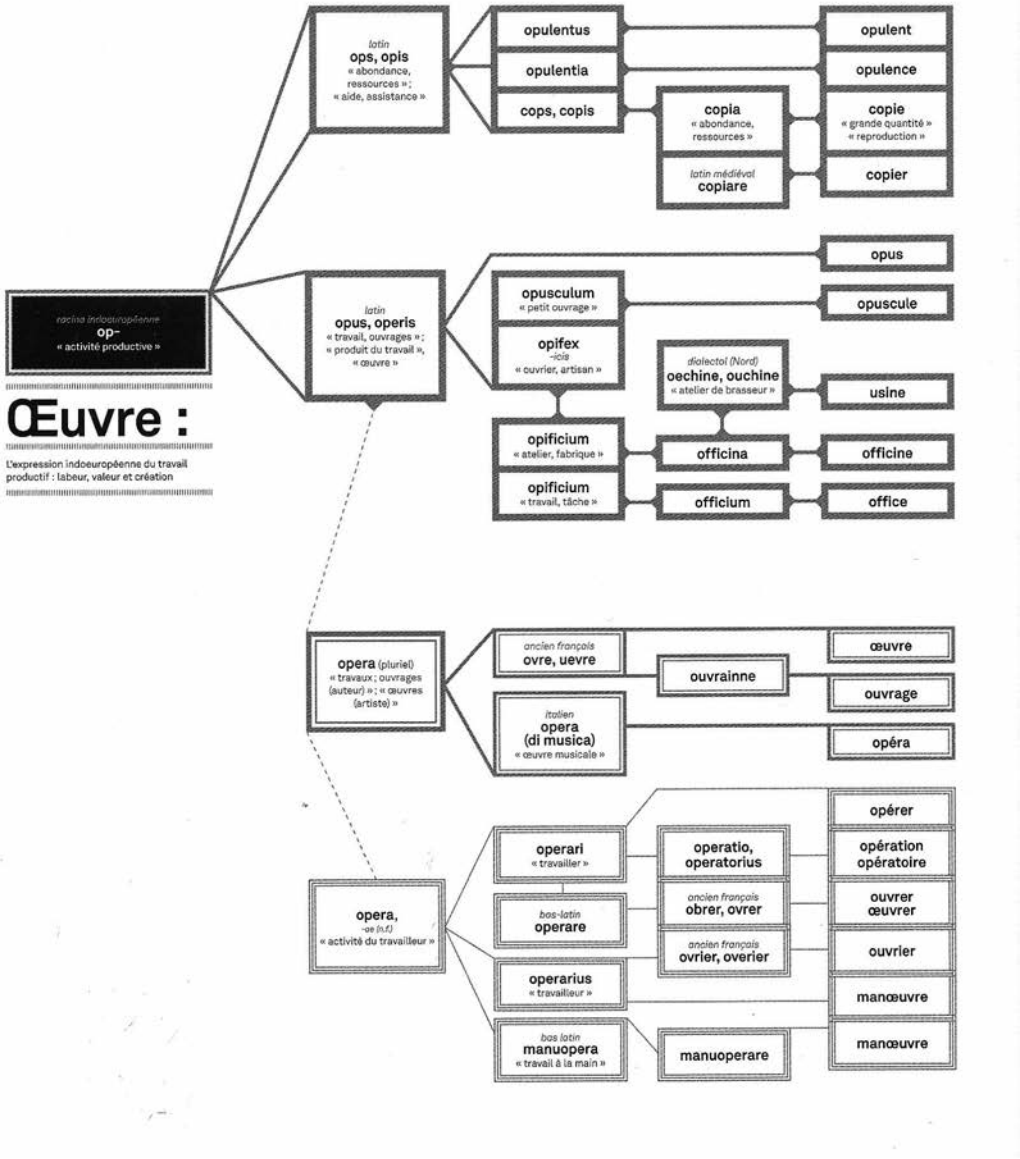


Figure 6. *Œuvre, abondance et copie*[92], Schéma extrait de l'album de l'exposition « Chefs-d'œuvre » au Centre Pompidou de Metz (AIGRAIN, Philippe, 2011)

[91] AIGRAIN, Philippe. *Oeuvre, abondance et copie – Communs / Commons* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://paigrain.debatpublic.net/?p=2662.

[92] Il s'agit de « l'étymologie du mot œuvre dans les langues indo-européennes. Les mots liés dérivent tous de la racine indo-européenne op- « activité productive ». (…) À partir de cette racine, vont se développer des aspects détaillant l'activité, mais aussi s'étendant à ses produits (dont le mot œuvre) et à ceux qui se livrent à l'activité (l'ouvrier, par exemple). La partie la plus éclairante est celle qui se situe au plus près de la racine (en haut dans l'image cliquable ci-dessus). Les racines latines ops/opis désignent l'abondance, les ressources, l'aide et l'assistance. Il en dérive, toujours en latin le mot opulentia (opulence), mais surtout le mot cops/copis et copia qui signifie abondance (des idées et des mots). Inutile de préciser que nous en avons retenu le mot copie. » Ibid.

Cette dynamique communicationnelle fait aussi apparaître un nombre toujours plus important d'utilisateurs de ces nouveaux contenus et une pluralité de nouvelles pratiques.

Chaque utilisateur à l'aide d'un ordinateur relié à Internet a désormais la possibilité de diffuser s'il le souhaite un contenu visuel, textuel ou sonore par l'intermédiaire de plateformes spécialisées dans un type de média en particulier ou une plateforme multimédia. Par exemple, le site Web *YouTube*[93] pour les vidéos, le site Web *Flickr*[94] pour les images, les plateformes de microblogging pour le texte et autres contenus multimédias, etc.

Une deuxième évolution va permettre à l'utilisateur de passer outre ces plateformes centralisées et de diffuser directement des fichiers, d'internaute à internaute. Notamment comme l'explique Laurence Allard, « avec la création du logiciel *Napster*[95] - mis au point en 1999 par des informaticiens amateurs de musique et permettant l'échange et le partage de fichiers entre internautes - qui a initié le déploiement des dispositifs de *peer-to-peer (p2p).* »[96].

Toutes ces pratiques participent à ce que l'on appelle « l'infobésité ». Dès le début des années 2000, Karine Douplitzky relève qu'Internet suppose un changement significatif d'échelle en citant pour exemple, l'inflation d'une information doublant tous les neuf mois (source IDC) ou encore les deux-cents millions d'internautes, dont six millions de Français, les dix millions de sites Internet (organisme *Netcraft*), le milliard de pages (Étude du *Gartner Group*) et les cent-quatre-vingts millions d'images (*NEC Research Institute*) - sans compter les *e-mail*, *newsgroups*, etc.[97] Beaucoup d'artistes ont tenté de saisir cette « infobésité ». Par exemple, dans l'œuvre *Something For Everyone*[98], Siebren Versteeg nous montre une composition générée algorithmiquement de 400 000 images uniques récupérées de manière indiscriminée sur Internet et collées avec un effet de perspective.

---

[93] *YouTube* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/

[94] *Flickr, une société Yahoo | Flickr - Photo Sharing!* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.flickr.com/.

[95] *Napster* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 4 février 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Napster&oldid=123034343. Page Version ID: 123034343.

[96] ALLARD, Laurence. *Britney Remix: singularité, expressivité, remixabilité à l'heure des industries créatives. Vers un troisième âge de la culture?* [S. l.] : Poli, 2009.

[97] DOUPLITZKY, Karine. Internet : une nouvelle écologie du savoir. *Les cahiers de médiologie*. Juin 2001, n° 11, p. 4.

[98] VERSTEEG, Siebren. *Something For Everyone* [en ligne]. 2007. [Consulté le 26 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.bitforms.com/versteeg/something-for-everyone.

Figure 7. *Something For Everyone - Impression numérique sur trois panneaux durabond (221 x 305 cm)* (VERSTEEG, Siebren, 2007)

Mais, quelle que soit l'évolution exponentielle de cette inflation, je retiendrai surtout ici que ce n'est pas tant le changement d'échelle[99] qui est remarquable, mais aussi le fait que la logique de diffusion et de dominance des mass médias bascule et s'ouvre à une perspective plus communicationnelle et plus réflexive. Ce faisant, cela favorise l'émergence du Web 2.0, l'émergence d'un média social[100]. Non seulement Internet permet une fragmentation de l'utilité des contenus par rapport aux centres d'intérêt des utilisateurs, mais avec l'émergence des plateformes sociales, des micros communautés se sont formées et ont permis d'accentuer encore plus l'individualisation de la consommation. Ceci va de pair avec l'inflation de nouvelles pratiques d'échanges interpersonnels basés sur la prolifération des réseaux sociaux et sur « une variété de formes en parallèle des *e-mails* : messages, commentaires, avis, notes, démonstrations et témoignages, votes, liens, symboles, photographies et vidéos. »[101],

[99] The practice of everyday (media) life MANOVICH, Lev. *Video Vortex reader: responses to Youtube*. Second Ed. Amsterdam : Inst. of Network Cultures, 2008, p. 33. ISBN 978-90-78146-05-6.
[100] Ibid.
[101] through a variety of forms besides email: posts, comments, reviews, ratings, gestures and tokens, votes, links, badges, photo, and video. MANOVICH, Lev. *op. cit.* Traduction libre : BOILLOT Nicolas

morceaux de musique, mais aussi *blog*, *podcast*, *tag*, flux *R.S.S.*, etc. Enfin, certains commencent à parler d'un Web 3.0, terme qui, bien qu'encore très contesté, pointe l'idée d'un Web sémantique capable de suivre au plus près et en temps réel un usager consommateur, producteur et diffuseur.

Dans le cadre de ma recherche en art numérique, je reviendrai surtout sur la mise à disposition sans précédent d'outils de création et de publication par l'intermédiaire d'Internet. Ceci donne naissance à une nouvelle génération de producteur, à la fois créateur et diffuseur, une nouvelle génération libérée des contraintes techniques, financières et sociologiques normalement inhérentes à une production médiatique. Cela va générer, on l'a vu, une grande diversité de nouveaux contenus.
Mais qu'en est-il alors du processus de création et de sa possible production « généralisée » par un grand nombre d'internautes ? Paradoxalement, comme le souligne Lev Manovitch, cette simplification de l'usage « ne signifie pas que chaque utilisateur est devenu un producteur. Selon les statistiques de 2007, seulement entre 0,5 % et 1,5 % des utilisateurs sur la plupart des plateformes de diffusion de contenus populaires et sociaux (*Flickr*, *YouTube*, *Wikipedia*) ont créé leur propre contenu. Les autres sont restés consommateurs du contenu produit par ces 0.5 - 1,5 %. »[102] Malgré le fait que cela représente un pourcentage très faible à l'échelle du nombre des utilisateurs, cela correspond tout de même à une multiplication importante des personnes pouvant créer et diffusant un contenu par rapport au nombre d'acteurs limités répondant au schéma vertical antérieur des médias de masse. En tout cas, on peut imaginer combien cette inflation de contenus nouveaux, individualisés et sans cesse renouvelés constitue un matériau sans précédent pour les artistes en général et de remix en particulier.

De ce point de vue, on peut ajouter que la simplification des moyens de publication a aussi permis à un grand nombre d'artistes d'exposer et de diffuser leurs œuvres sur les plateformes de contenu. Ce faisant, le regroupement des créations sur ces plateformes a favorisé la mise en visibilité accrue d'un nombre important d'œuvres dans un périmètre non seulement régional et national, mais aussi mondial. La consultation de ces plateformes par les artistes,

[102] First of all, it does not mean that every user has become a producer. According to 2007 statistics, only between 0.5 % – 1.5 % users of most popular social media sites (Flickr, YouTube, Wikipedia) contributed their own content. Others remained consumers of the content produced by this 0.5 – 1.5%. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

soit organisée (par exemple, par le biais de liens partagés sur les réseaux sociaux) ou soit par simple sérendipité, a encouragé sans doute une émulation active et l'expansion des pratiques artistiques numériques. Enfin, l'accessibilité des moyens de création est aussi une composante importante pour comprendre que l'art numérique repose non seulement sur la diffusion sur Internet d'œuvres autonomes, mais aussi sur des œuvres élaborées par et pour Internet comme on le verra au chapitre sur le *Net Art*.

Je relèverai un dernier point qui sera utile pour comprendre certains types de pratiques artistiques, notamment celles qui se basent sur la collection comme matériau pour la création d'une œuvre. Je reprendrai ici les travaux d'André Gunthert[103]. Face à cette abondance de contenu disponible, il souligne que l'on assiste plus à une révolution de la consultation qu'à celle de la production. Il n'est, en effet, plus nécessaire d'accumuler, de collectionner, car tout est maintenant disponible à portée de clic, sur des plateformes spécialisées dans un type de média (exemple *YouTube* pour les vidéos, *Flickr* et *Google Image* pour les photographies ou autres représentations visuelles). L'utilisateur peut désormais utiliser un moteur de recherche pour résoudre une question, pour explorer un sujet de manière plus approfondie ou simplement pour découvrir par sérendipité de nouvelles connaissances. On délègue dorénavant aux plateformes de publications et aux moteurs de recherche l'activité d'archivage, d'indexation et de catégorisation. Auparavant, ces activités étaient réalisées de manière individuelle et dans des lieux privés de stockage d'informations. Cette mise en commun des différents contenus va aussi permettre de faire évoluer les pratiques artistiques numériques, comme on le verra dans le chapitre I.c.. Je proposerai d'envisager comment les changements en matière de diffusion, de production et de création induits par les nouvelles technologies remettent en question la notion de droit d'auteur dans la création numérique.

[103] GUNTHERT, André. *André Gunthert : « Internet est une révolution de la consultation plus que de la production » « InternetActu.net* [en ligne]. 2010. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.internetactu.net/2010/02/03/andre-gunthert-internet-est-une-revolution-de-la-consultation-plus-que-de-la-production/.

ii. La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies

La question du droit d'auteur peut particulièrement éclairer ce qui est à l'œuvre aujourd'hui dans les pratiques artistiques utilisant le réseau Internet et notamment, les pratiques de remix. Je commencerai par rappeler quelques grandes notions qui jalonnent l'histoire du droit d'auteur avant Internet :

– l'instabilité du statut d'auteur,

– l'incessant rapport de force auquel il est soumis, notamment au niveau de la production et de la diffusion, en regard des enjeux de dominance politique et économique de la propriété,

– et plus largement, le poids des « nouvelles technologies » de diffusion dans ces mutations, au fil des époques.

Mais je me demanderai surtout comment les notions d'auteur et de propriété sont revisitées par Internet, et par là même, les procédures de création, de consultation, de diffusion et d'exploitation.

Sans vouloir refaire un historique complet, je commencerai par remarquer que la notion d'auteur et de droit d'auteur est extrêmement fluctuante au fil des siècles. Par exemple, dans l'Antiquité, la création, notamment textuelle, est protégée par un droit moral.[104] On lui attribue une paternité. Un plagiat lorsqu'il est remarqué est considéré comme une marque de déshonneur pour le plagiaire qui le pratique.[105] Le statut d'auteur est donc reconnu et valorisé socialement. Au contraire, au Moyen-Âge, la plupart des œuvres de création n'ont pas d'auteur particulier et sont réalisées de manière anonyme et collective. Par exemple, dans le domaine de la peinture religieuse, de la tapisserie et de l'architecture. « La figure de l'auteur va s'affirmer vers la fin du Moyen-Âge par un changement de statut. Il passe d'artisan, travailleur manuel travaillant à la commande, à celui d'artiste, profession libérale à prétentions intellectuelles »[106]. Même si le droit d'auteur s'affirme au cours des siècles suivants, cette fluctuation du statut d'auteur ne cessera pas et sa remise en question est aujourd'hui une tendance forte, à l'ère Internet, j'y reviendrai.

---

[104] CALAME, Claude et CHARTIER, Roger. *Identités d'auteur dans l'Antiquité et la tradition européenne*. [S. l.] : Editions Jérôme Millon, 2004, p. 159. ISBN 978-2-84137-165-5.

[105] MOREAU, Antoine. *Le copyleft appliqué à la création hors logiciel: une reformulation des données culturelles ?* Thèse de doctorat. Sophia Antipolis, Alpes-Maritimes, France : Laboratoire de recherche Information, milieux, médias, médiations, 2011, p. 18.

[106] E.H. GOMBRICH, Histoire de l'art, Phaidon, 1950-2006. Cité par MOREAU, Antoine. *Le copyleft appliqué à la création hors logiciel: une reformulation des données culturelles ?* Thèse de doctorat. Sophia Antipolis, Alpes-Maritimes, France : Laboratoire de recherche Information, milieux, médias, médiations, 2011, p. 18.

Une autre caractéristique du statut d'auteur est à relever. Son instabilité dépend aussi du rapport de force socioéconomique qui se joue autour de l'auteur, notamment par la pratique de la copie. Si la copie est une pratique ancienne (je pense ici, par exemple, aux moines copistes et enlumineurs du Moyen-Âge), c'est sans nul doute l'invention de l'imprimerie en 1440, qui renverse, de façon la plus radicale, la prétention intellectuelle[107] de l'auteur sur son œuvre et qui va concentrer les débats et les lois autour du droit d'auteur. En simplifiant le moyen de reproduction des œuvres textuelles et en diminuant les coûts de la création à la diffusion d'une œuvre, les imprimeurs libraires vont imposer un monopole sur la diffusion du savoir et être un intermédiaire indispensable pour chaque auteur. Ainsi, au XVIIe siècle, Antoine Moreau explique que « la corporation des libraires s'oppose à ce que les auteurs puissent diffuser eux-mêmes leurs livres et réclame qu'ils leur soient soumis en droit. Le gouvernement interdit la pratique des privilèges généraux qui mettaient les auteurs en position favorable vis-à-vis des libraires. Puis, avec l'affaire dite "de la prolongation des privilèges", qui oppose des libraires privilégiés et d'autres, non privilégiés, apparaît la notion de "domaine public" »[108]. Ce rapport de force entre diffuseur et auteur se prolonge ainsi au cours des siècles. Je retiendrai notamment cette tentative de Jean Zay du Front populaire en 1936. Il dépose un projet de loi où il propose de créer « la notion de "travailleur intellectuel" pour défendre l'auteur mis à mal par les intérêts des intermédiaires économiques. Il s'agit, en fait, d'ouvrir un ambitieux débat de société, mais le projet de loi rencontre l'hostilité des éditeurs, Bernard Grasset en tête, qui s'y oppose farouchement pour défendre le rôle de l'éditeur comme "créateur de valeur". »[109]

Dans la deuxième moitié du XXe siècle, cette tension autour de la législation sur le droit d'auteur va encore évoluer en parallèle des évolutions technologiques liées à la diffusion des contenus. On assiste alors à un durcissement des principes régissant la protection des œuvres au fur et à mesure qu'il est de plus en plus facile, d'un point de vue financier et technique, de copier et partager des œuvres.

Dans le domaine du droit d'auteur, deux visions s'opposent alors. Nathalie Moureau et Dominique Sagot-Duvauroux reconnaissent ainsi, d'une part, « les défenseurs d'un droit de propriété naturel de l'auteur sur son œuvre » et d'autre part, « les partisans d'un droit soumis à des critères d'efficience économique. (…) Cette distinction correspond largement à

[107] Le droit de revendiquer la paternité d'un œuvre.
[108] MOREAU, Antoine. Op. cit.
[109] Ibid.

l'opposition qui existe entre la conception française et la vision anglo-saxonne »[110] et cette dualité s'exprimera d'ailleurs particulièrement sur le Web.

Dans la conception utilitariste anglo-saxonne, « la propriété tire sa légitimité de son efficacité économique et sociale. Cette optique est dominante aux États-Unis où le système du *copyright* ne reconnaît à l'auteur que des droits patrimoniaux cessibles et non pas des droits moraux. » A contrario, dans le droit français, « les composantes du droit moral sont (…) progressivement reconnues au nom du droit naturel de l'auteur sur son œuvre, sans aucune référence à une légitimité économique (…) Le système des droits d'auteur français présente (ainsi) aujourd'hui une double composante avec un droit patrimonial cessible[111] et un droit moral inaliénable[112]. »[113]

Avec l'arrivée d'Internet, ces lois sur le droit d'auteur vont devenir en quelque sorte caduques, à cause principalement des principes régissant le fonctionnement même du réseau et les difficultés de contrôle dans la diffusion d'œuvres. Comme l'explique Siva Vaidhyanathan, « Le moment numérique a fait s'effondrer la distinction entre trois processus auparavant différents : accéder à une œuvre, utiliser ou lire une œuvre, et copier une œuvre. (…) Le droit d'auteur a été conçu pour réguler seulement la copie. Il n'était pas supposé réguler le droit de lire et de partager. »[114]

De fait, on voit bien que la compréhension de la notion de droit d'auteur dépend étroitement des technologies. Cela renvoie à l'idée de médiasphère défendue par Régis Debray qui souligne combien « on ne peut séparer une opération de pensée, à quelque époque que ce soit, des conditions techniques d'inscription, de transmission et de stockage qui la rendent

---

[110] MOUREAU, Nathalie et SAGOT-DUVAUROUX, Dominique. Quels auteurs pour quels droits ? Les enjeux économiques de la définition de l'auteur. *Revue d'économie industrielle* [en ligne]. 2002, Vol. 99, n° 1, p. 33. DOI 10.3406/rei.2002.1824.

[111] Droit patrimonial qui lui-même se subdivise en un droit de reproduction (possibilité de fixer les conditions de reproduction et de leur circulation) et un droit de représentation (communication de l'œuvre selon un procédé quelconque). Il expire 70 ans après la mort de l'auteur dans le cas d'une œuvre musicale contre 50 ans après le décès de l'auteur pour une œuvre littéraire ou artistique (en France). Cité par Ibid. .

[112] Qui a quatre composantes, droit de paternité, respect de l'œuvre, divulgation, repentir. Cité par Ibid. .

[113] Ibid.

[114] The digital moment has also collapsed the distinctions among three formerly distinct processes : gaining access to a work ; using (we used to call it "reading") a work ; and copying a work. […] Copyright was designed to regulate only copying. It was not supposed to regulate one's rights to read or share. VAIDHYANATHAN, Siva. *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How it Threatens Creativity (Fast Track Books) 1st edition by Vaidhyanathan, Siva (2001) Hardcover*. [S. l.] : NYU Press, 1707, p. 152. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

possible »[115]. Debray identifie d'ailleurs « trois médiasphères, dont la logosphère caractérisée par la domination de l'écriture, la graphosphère dominée par l'imprimerie et la vidéosphère où règnent les technologies de l'audiovisuel. »[116] J'ai déjà parlé de l'impact de l'invention de l'imprimerie sur le statut des auteurs. J'emprunterai à Edmond Couchot un exemple des changements opérés au niveau de la sphère visuelle : alors que « jusqu'au milieu du XIXe siècle, les images ne sont réalisées que par des artisans ou des artistes très qualifiés au moyen de procédés qui engagent toujours leurs corps »[117], l'apparition de la photographie va changer le rapport de production des images qui « est mise à la portée de tous et le corps est moins sollicité »[118]. La vidéosphère « organisée autour du média-système audiovisuel (et non de l'image) comme dispositif d'inscription, de programmation et de transmission (elle) prend sa source dans les bouleversements technologiques, symboliques et sociaux induits par l'apparition de la photographie, et se prolonge à l'orée du développement généralisé de l'informatique et des télécommunications »[119].

Avec Internet apparaît une autre sphère : l'hypersphère qui « se définit, quant à elle (…) autour du modèle de l'hypertexte et du réseau. Son régime est celui de la connexion, de l'interaction et de la dissémination. Il introduit notamment une tendance à l'indifférenciation des acteurs de la transmission, une distanciation sémiotique inédite (celle du modèle ou de l'hologramme, qui n'est ni une convention, ni une représentation, ni une empreinte) ainsi qu'une temporalité complexe, où le flux se branche à nouveau sur des stocks. »[120]

On comprend alors qu'avec Internet, les notions d'auteur, de production, de diffusion et de consultation se retrouvent profondément modifiées. Je propose à présent de m'y attarder. Pour structurer ma réflexion, je repartirai des « conditions techniques d'inscription, de transmission et de stockage »[121] qui conditionnent chaque médiasphère, y compris l'hypersphère. Je commencerai donc par rappeler les principes de fonctionnement du médium numérique. J'ai déjà souligné qu'une donnée numérique a une matérialité formée uniquement de bits stockés

[115] DEBRAY, Régis. *Cours de médiologie générale*. Gallimard. Paris : Gallimard, 12 avril 1991, p. 229. ISBN 978-2-07-072292-1.
[116] GAGNON, Jean. *Régis Debray, Introduction à la médiologie* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=537.
[117] COUCHOT, Edmond. *olats.org - ETUDES ET ESSAIS > Des images, du temps et des machines dans l'art et la communication* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.olats.org/livresetudes/etudes/imagesTemps.php.
[118] Ibid.
[119] MERZEAU, Louise. Ceci ne tuera pas cela. *Les cahiers de médiologie* [en ligne]. 1998, Vol. 6, n° 2, p. 19. DOI 10.3917/cdm.006.0027.
[120] Ibid.
[121] MERZEAU, Louise. op. cit.

sur la mémoire de l'ordinateur. La forme abstraite de cette information est ensuite retranscrite de manière intelligible, lisible par un logiciel spécifiquement créé pour interpréter ce type d'information. J'ai vu précédemment que cette malléabilité et cette dématérialisation des contenus confèrent « aux œuvres de l'esprit une *fluidité* qui déborde tous les canaux[122] existants. »[123] De par cet attribut, l'outil numérique a entraîné une transformation des usages et une modification des limites admises dans la transgression du droit d'auteur et plus généralement, du droit de reproduction.

Ceci est notamment dû au fonctionnement des navigateurs sur Internet. Comme l'explique Rémi Chemain [124] : « La simple consultation d'un contenu mis en ligne entraîne automatiquement dans son procédé la reproduction en *cache* de ce contenu sur le terminal de l'utilisateur. Cette mise en *cache*, ou *antémémorisation*, est destinée à faciliter le traitement de l'information et sa disponibilité et est au cœur même du fonctionnement du réseau Internet puisque, sans cette fonctionnalité, il ne serait pas possible de gérer la surabondance de contenus. Ces reproductions sont automatiquement effacées et remplacées par les reproductions de contenus ultérieurement consultées par l'utilisateur. Du point de vue de l'auteur, il devient donc quasi impossible de contrôler la diffusion de ses données et son devenir. Et selon ce principe, chaque utilisateur devient métaphoriquement le propriétaire des médias qu'il est en train de consulter, du moins temporairement, jusqu'à ce qu'il efface son cache, ou que l'on assiste à un remplacement de ces données par d'autres. Cette pratique de copie par consultation est juridiquement admise par un arrêt de la Cour européenne de justice[125]. Ce fonctionnement ayant été reconnu selon l'article de loi comme constituant une partie intégrante et essentielle d'un procédé technique de transmission en réseau.

Utilisant le même principe de copie pour améliorer la consultation d'un site Web, des sociétés spécialisées dans le « *content delivery network (C.D.N.)* » sont apparues. Pour augmenter la

[122] Les canaux de diffusion, aussi bien dans les médias traditionnels que sur Internet.
[123] GUNTHERT, André. *L'oeuvre d'art à l'heure de son appropriabilite* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://culturevisuelle.org/icones/2191.
[124] CHEMAIN, Rémi. *La copie cache dans le droit européen du droit d'auteur par Guillaume Prouteau* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 14 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://m2bde.u-paris10.fr/node/2610?destination=node%2F2610.
[125] Pour bénéficier de l'exception dite de copie « provisoire » ou « technique » posée par l'article 5.1 de la Directive 2001/29/CE, la reproduction d'une œuvre protégée par le droit d'auteur doit, notamment, (i) être provisoire ; (ii) être transitoire ou accessoire ; et (iii) constituer une partie intégrante et essentielle d'un procédé technique.

vitesse de chargement[126] d'un contenu à travers le monde, elles proposent de copier ses données dans plusieurs parties du monde. Présents et dupliqués sur différents serveurs répartis aux quatre points cardinaux du réseau (généralement en bordure), ils diminuent la distance entre l'utilisateur et l'emplacement physique des données. Ce principe de données, dites réparties en « miroir », permet d'accélérer la consultation d'un site Web et la charge de travail d'un serveur Web pour afficher un contenu spécifique.[127] Le principe de copie est ici démultiplié, renforçant toutes les questions posées du point de vue de la propriété et du contrôle de la diffusion.

D'autres organisations, comme l'*Internet Archive* (à but non lucratif), se sont données comme objectif « la préservation de la connaissance humaine et l'accessibilité des collections à tous », et ce, dans le domaine numérique. Depuis 1996, et de manière automatisée, l'*Internet Archive* réalise, à intervalles réguliers et pour chaque site présent[128] sur Internet, des instantanés du contenu de chacune des pages Web le constituant. Par l'intermédiaire du site Web intitulé « *Wayback machine*[129] », l'*Internet Archive* donne la possibilité de visualiser l'évolution d'un site Web depuis sa création (ou depuis 1996, si jamais le site est antérieur à la création de l'initiative de l'*Internet Archive*). En parallèle, il réalise aussi un travail de numérisation d'autres médias comme des archives visuelles, sonores, textuelles ou logicielles. La particularité de ces collections est qu'elles sont disponibles avec une licence (domaine public ou licence creative commons), qui permet leur réappropriation, et qu'elles sont donc adaptées aux pratiques de remix. L'exemple de l'*Internet Archive* me paraît être une des initiatives les plus significatives parmi les différents projets de numérisation et préservation de documents. Je pourrais citer, dans la même optique, les opérations de dépôt légal des sites Internet de la *Bibliothèque du Congrès* à Washington[130] et de la *Bibliothèque nationale de France*[131], à Paris. Mais si j'ai choisi d'en parler, c'est aussi pour souligner que la numérisation massive de plusieurs contenus a profondément changé le système de valeur que l'on pouvait leur attribuer

[126] On parle de vitesse ou de temps de chargement pour désigner le temps nécessaire entre l'envoi d'une requête (par exemple, le fait d'écrire une URL dans son navigateur) et l'affichage complet du contenu résultant de cette requête.

[127] *Content delivery network* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 30 mai 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Content_delivery_network&oldid=126634912. Page Version ID: 126634912.

[128] Plus précisément, pour chaque site visible, découvrable par l'intermédiaire d'un moteur de recherche.

[129] *Internet Archive: Wayback Machine* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://archive.org/web/.

[130] Library of Congress. Dans : *Library of Congress, Washington, D.C. 20540 USA* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.loc.gov/.

[131] FRANCE, Bibliothèque nationale de. *Site internet de la Bibliothèque nationale de France* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.bnf.fr.

précédemment sous leurs formes analogiques. La mise en réseau globale, entraînée avec la création d'Internet, a aussi rajouté à cette instabilité, à l'application de la « règle d'un pour un », propre au principe de rivalité que je reprendrai en fin de chapitre. En effet, une fois que l'on a « publié »[132] par l'intermédiaire d'Internet et, plus particulièrement sur le Web, on prend le risque de perdre la maîtrise de sa diffusion et de sa singularité[133]. Cette information, dupliquée physiquement à plusieurs endroits de la planète, copiée par des parties privées et gouvernementales, restera disponible pendant de nombreuses années.

Mais disponible ne veut pas forcément dire accessible. En fonction de la durée de vie des sites Web permettant de la consulter, on assiste à une disparition progressive des lieux de diffusion de contenus hébergés et consultables par le public. C'est pour cela que des initiatives comme l'*Internet archive* effectuent un travail d'archivage important d'un point de vue historique, voire archéologique, même si elle se situe à la limite de la légalité en termes de droit d'auteur, car copiant les données des sites Web sans en demander l'accord préalablement aux auteurs. On se trouve ici dans un débat qui lui aussi mériterait de plus amples développements. Car comment faire la part des choses entre la volonté de pérenniser une information produite par un auteur pour l'intérêt du plus grand nombre et les droits de chaque créateur à définir les limites de diffusion et d'exploitation de leur œuvre ?

Le contrôle des œuvres peut aussi dépendre des moyens de diffusion qu'un auteur a à sa disposition pour publier un contenu sur Internet, et plus particulièrement sur le Web. Il peut soit choisir d'utiliser son propre site Internet (ce qui demande des compétences techniques assez importantes), soit utiliser des services d'hébergements privés[134] (qui eux proposent aux utilisateurs des solutions de publication et d'hébergement simplifiées). Il est important de noter qu'en échange de l'apparente gratuité dans l'utilisation de leurs services, ces acteurs privés (donc à but lucratif) acquièrent pour chaque contenu ajouté, généré sur leur site, des droits patrimoniaux pour le bon fonctionnement de ces services. La réutilisation de ce même contenu par d'autres sociétés privées peut entraîner une confusion pour le créateur et propriétaire du contenu. À titre d'exemple, je citerai un cas apparu lors du tremblement de terre à Haïti en 2010. Au moment du tremblement de terre, seuls des photographes amateurs étaient présents. Ayant mis rapidement leurs photographies en ligne pour témoigner de l'incident, certaines de leurs images furent utilisées dès le lendemain en première page de

[132] Terme signifiant à l'origine le fait de rendre public un contenu.
[133] Le terme singularité fait ici référence à l'objet unique (cf. le principe d'aura, énoncé par Walter Benjamin).
[134] Par exemple, sur les plateformes de publication de contenu *Facebook, YouTube, Vimeo, Flickr, Tumblr*.

journaux à travers le monde, sans leur autorisation. Les éditeurs de journaux ne voulurent pas rétribuer les auteurs, arguant du fait, qu'en l'ayant publié sur une plateforme collaborative en ligne, ils ne disposaient plus du droit exclusif de représentation sur ce contenu.[135] Dès lors et selon leur raisonnement, on voit comment le droit d'auteur est perturbé, détourné, voire annihilé.

Figure 8. Une des photographies du photographe haïtien Daniel Morel, vendu par l'*AFP/Getty* aux journaux du monde entier. [136]

L'auteur de la photographie, Daniel Morel après réclamation devant les tribunaux a pu faire prévaloir son droit moral sur cette photographie et casser l'argument avancé par les sociétés privées ayant plaidé l'existence « d'un droit à la réutilisation par la pratique des internautes ». Droit que les avocats des sociétés privées en question ont plaidé à partir de la lecture des conditions d'utilisation des réseaux sociaux sur lesquels a été publiée la photographie. Cet argument a été finalement jugé irrecevable par le tribunal. Ainsi, en cas de préjudice d'exploitation d'une œuvre et malgré le fait que l'infraction se soit passée sur des plateformes privées encadrant les droits d'un auteur à diffuser une œuvre, la jurisprudence a donné raison à l'auteur en cas d'exploitation financière d'une œuvre sans son autorisation, comme le stipulent les lois sur le droit d'auteur. Mais dans la pratique, il est assez difficile pour un

[135] CHAMPEAU, Guillaume. L'AFP n'a pas le droit d'exploiter les photos publiées sur Twitter - Business. Dans : *Numerama* [en ligne]. 30 décembre 2010. [Consulté le 23 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.numerama.com/magazine/17725-l-afp-n-a-pas-le-droit-d-exploiter-les-photos-publiees-sur-twitter.html.
[136] Ibid.

auteur de faire valoir ses droits et de contrôler voire d'interdire la diffusion d'une œuvre préalablement mise en ligne. Surtout si ces diffusions illégales ne donnent pas lieu à une exploitation commerciale.

On le voit, le médium numérique induit une remise à plat du système de valeurs des biens informationnels, à la fois dans la création et la « consommation » de ce type d'informations. Et pour bien comprendre ce changement de valeurs, je reviendrai à la notion de rivalité pensée par Yochaï Benkler[137] dans le cadre de la création de biens de consommation. Pour lui, on peut distinguer deux types de biens, les biens rivaux et non rivaux. Dans le cas d'un bien rival, la valeur d'un bien, d'une information sont dépendante de son coût de production, dépendant des moyens physiques et financiers mis en œuvre pour sa création. Ces frais relatifs se reportent sur le coût final de ce bien. Cette contrainte de production donne intrinsèquement une valeur à l'objet, du moins un coût de production minimum, que l'on définit par le terme de coût marginal. Et la rareté de cette production influe plus encore sur cette valeur supposée et sur « l'aura »[138] de cet objet.

Dans le cas d'un bien non rival, après qu'une information a été créée (n'impliquant généralement qu'une utilisation négligeable de matière première et donc un coût fixe négligeable), le fait de la diffuser, de la consommer, de la lire ou de la céder à un autre propriétaire n'entraîne pas la perte de valeur pour le propriétaire du bien. Dans le cadre du médium numérique, on se trouve dans cette deuxième catégorie, celle où les données vont garder une valeur immuable, malgré le fait qu'elles soient lues ou copiées. On comprend mieux alors pourquoi la création par la copie numérique va pouvoir prendre de l'ampleur grâce à ce contexte de non-rivalité généralisée.

Penser la valeur et le droit d'auteur renvoie aussi tout simplement à la rétribution concrète et juste d'un travail intellectuel reposant sur la qualité d'un contenu ainsi que sur un temps et un niveau de prestation donnés. Or paradoxalement, s'il est de plus en plus facile de créer un contenu et de le diffuser, il est aussi de plus en plus difficile de se faire rétribuer par rapport au temps consacré à créer des contenus. C'est ce qu'explique Cory Doctorow, en venant appuyer la théorie de Yochaï Benkler, avec le concept de « Maladie des coûts (…) un concept économique qui est essentiel à la compréhension de la relation entre les coûts de main-d'œuvre et les arts. D'abord proposée par William J. Baumol dans les années 1960, la maladie

[137] BENKLER, Yochai. *La richesse des réseaux : Marchés et libertés à l'heure du partage social*. Lyon : PUL, 3 décembre 2009. ISBN 978-2-7297-0804-7.
[138] BENJAMIN, Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Allia, 2011. ISBN 978-2-84485-443-8.

des coûts décrit la façon dont la technologie semble augmenter le coût des "services" (sachant que dans le jargon économique, faire de la musique et écrire des livres sont deux "services"). Il est admis que la technologie réduit généralement la quantité de travail nécessaire pour créer des choses physiques. Ainsi, « chaque année, l'automatisation entraîne une baisse du nombre d'heures de travail nécessaire à un humain pour assembler une voiture ; et ainsi, chaque année, pour l'acheteur moyen, les voitures ont tendance à devenir plus abordables, car leurs coûts de main-d'œuvre diminuent. ».[139] Mais parallèlement, le coût des « services » lui ne change pas, car il est plus difficile d'automatiser une production intellectuelle. Donc, proportionnellement, et au fur et à mesure des années, la part d'investissement consacré aux « services » par rapport à la technologie devient plus importante. Comme l'explique Cory Doctorow, « que vous écriviez un roman, exécutiez une chanson ou peigniez une peinture, il y a des coûts, à la fois en temps et en argent, qui ne peuvent être réduits. ».[140]

Si les auteurs veulent pouvoir gagner de l'argent en échange du temps qu'ils ont consacré à créer des « services », ils vont devoir adopter de nouvelles tactiques mercantiles et ce d'autant plus que le schéma traditionnel de « devoir payer pour lire ou consommer un média » se trouve bouleversé. Dans un premier temps et selon Cory Doctorow, beaucoup d'auteurs vont utiliser la strate relationnelle du réseau Internet (réseaux sociaux) pour gagner en popularité en distribuant leur contenu de manière désintéressée. En ayant atteint un certain nombre de fans par la distribution des contenus qu'il a créés à perte, un auteur va pouvoir ensuite tenter d'être rétribué pour son travail par la vente de produits dérivés à ses fans, le plus souvent sous la forme d'objets physiques tels des livres, des photographies, des impressions, des compacts-disques, etc. Il est intéressant de souligner que l'on voit ici l'auteur exploiter lui-même le principe de non-rivalité dont parle Yochaï Benkler[141]. Et qu'il décale et redéfinit les limites classiques attribuées à l'activité d'auteur par rapport au diffuseur.

---

[139] An economic concept that is vital to understanding the relationship between labor costs and the arts. First described by William J. Baumol in the 1960s, cost disease describes the way that technology seems to drive up the cost of "services." (In econo-jargon, performing music and writing books are both "services.")
Technology generally reduces the amount of labor needed to make physical things. Every year, automation drives down the number of human hours needed to assemble a car ; and thus, every year, for the average buyer, cars tend to get more affordable, as their labor costs decrease. DOCTOROW, Cory, GAIMAN, Neil et PALMER, Amanda. *Information Doesn't Want to Be Free: Laws for the Internet Age*. San Francisco : McSweeney's, 18 novembre 2014. ISBN 978-1-940450-28-5. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[140] Whether you're writing a novel, performing a song, or painting a painting, there are some costs-both in time and money-that can't be reduced. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[141] BENKLER, Yochaï. op. cit.

Au final de cette rapide réflexion sur le droit d'auteur, je soulignerai qu'une des constantes de son histoire est son instabilité et sa soumission aux rapports de force entre auteurs, producteurs, diffuseurs et récepteurs. Mais surtout que l'hypersphère accroît considérablement ce jeu d'acteurs et croise voire hybride ces nombreuses fonctions auparavant délimitées. Cette relative confusion des contours de la propriété prend un sens particulier au regard des pratiques de remix qui intéressent mon sujet. Je propose donc d'y revenir dans la partie suivante.

iii. La création numérique et la transgression du droit d'auteur

Le remix est, par définition, une recomposition de contenus existants. J'y reviendrai en détail dans le chapitre II. Il se confronte donc obligatoirement au droit d'auteur ou plutôt, il oblige à l'interroger de façon frontale. Parmi les nombreuses questions posées, il s'agit de se demander comment définir la frontière entre la contrefaçon et la reconnaissance d'une création personnelle ? À partir de quel moment et de quel degré de citation ou de captation d'images et de sons, un auteur peut-il revendiquer la paternité sur une œuvre inspirée du travail d'autrui ? Sur quels motifs défendre la porosité d'un droit d'auteur pensé pour protéger la création, mais ce faisant, réfrénant tout son potentiel d'évolution et d'innovation ?

Pour illustrer ce questionnement, je prendrai l'exemple de l'album *Kind of Bloop* d'Andy Bao[142]. En 2010, Andy Bao a voulu produire un album de musique composé de reprises de l'album *Kind of Blues* en hommage à Miles Davis. Son intention était de réinterpréter chaque chanson de l'album originel avec la contrainte d'utiliser uniquement des instruments électroniques utilisés pour créer des chansons dans le style « *Chiptune* »[143]. Pour s'assurer d'être dans la légalité d'une telle création, il va payer pour chaque chanson un forfait dit de licence, lui permettant comme le pratiquent beaucoup d'autres groupes de musique, de réinterpréter légalement des chansons composées par une autre formation musicale. En plus de ce forfait, il décide aussi de verser la somme générée par le profit des ventes de l'album aux cinq musiciens originaux ayant participé à l'album de Miles Davis. Pour la couverture de l'album et dans l'esprit de cette réinterprétation « électronique », il va demander à un artiste

[142] BAIO, Andy. *Portland/CreativeMornings - Andy Baio on Vimeo* [en ligne]. 2013. [Consulté le 28 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://vimeo.com/62839607.
[143] *Chiptune* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 19 mars 2016. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chiptune&oldid=124517583. Page Version ID: 124517583.

visuel de réinterpréter la photo originelle de l'album de Miles Davis en utilisant la technique dite du « *Pixel Art* »[144].

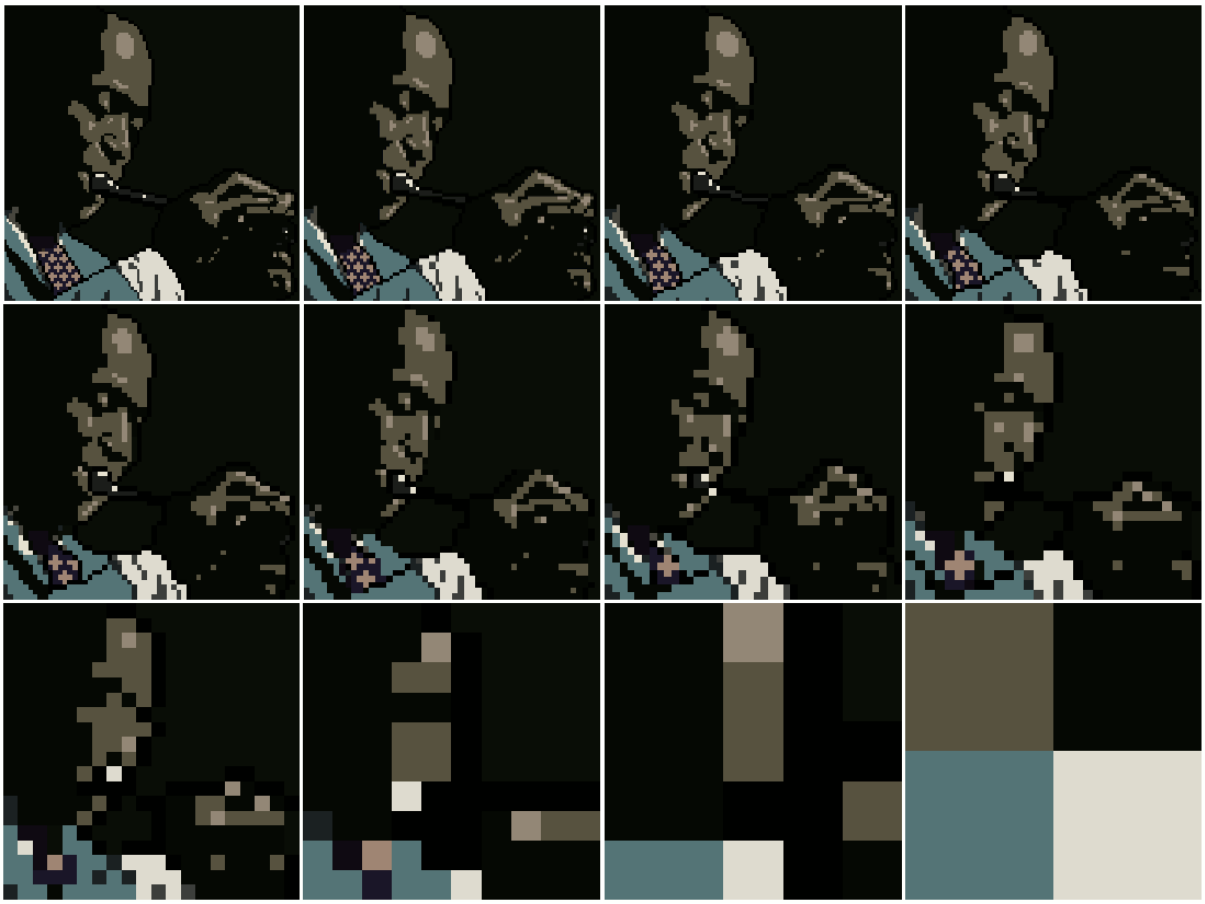


Figure 9. Différentes versions de la couverture pixélisée de *Kind of Bloop*. L'auteur avec ces différentes versions pose la question de la limite entre la création d'une œuvre transformative et la violation du *copyright*. (BAO, Andy, 2010) [145]

En revanche, Andy Baio n'a pas cherché à demander la permission à Jay Maisel, le photographe à l'origine de la couverture de l'album. Ayant transformé, « dégradé » l'œuvre originale en la stylisant et en la pixélisant (figure 9 ci-dessus), Andy Baio pensait que cette réinterprétation était suffisamment éloignée de l'œuvre originelle pour que juridiquement, elle soit associée à un « *fair-use* ». Le « *fair-use* », que l'on pourrait traduire par « usage raisonné » est un principe dans le droit américain qui permet, sous certaines conditions, d'utiliser des œuvres sous *copyright* pour une nouvelle création. Quelques mois après la publication de l'album, il reçoit une lettre des avocats représentant le photographe, lui indiquant qu'il était en

[144] *Pixel art* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 3 mars 2016. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Pixel_art&oldid=123956902. Page Version ID: 123956902.
[145] BAIO, Andy. *Kind of Screwed - Waxy.org* [en ligne]. 2011. [Consulté le 25 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://waxy.org/2011/06/kind_of_screwed/.

infraction avec les droits de l'auteur et devait payer des dommages et intérêts. Après avoir consulté des aides juridiques et des avocats, Andy Bao se rendit compte que la notion « *fair-use* » ne dépend pas d'une jurisprudence, mais de l'appréciation d'un juge au cas par cas. Malgré les transformations qu'a apportées l'artiste de *pixel art* par rapport à la photo originelle, il lui était impossible de contester les accusations de plagiat dont il faisait l'objet sans passer par un procès qu'il n'était pas certain de gagner au final. Aux termes d'un accord à l'amiable à l'issue duquel il a dû payer à Jay Maisel une somme conséquente pour le préjudice commis, il négocia aussi le droit de pouvoir divulguer sur son site Internet[146] cette action de justice, car le plus souvent les affaires judiciaires de ce type incluent une clause de confidentialité. Ainsi à partir de cette expérience judiciaire, il met en garde d'autres artistes qui seraient tentés d'utiliser des œuvres sous *copyright* à des fins « transformatives ». Car selon son expérience, même si elles semblent répondre aux critères d'un usage raisonné, il est toujours possible pour l'auteur de l'œuvre originelle de poursuivre l'auteur de l'œuvre transformative pour atteinte au droit d'auteur. À la justice ensuite à déterminer le statut d'usage raisonné au terme d'un coûteux procès.

Comme on peut l'imaginer avec cet exemple, la majorité des œuvres de remix, c'est-à-dire s'inspirant ou utilisant des œuvres déjà réalisées par d'autres auteurs ou même d'autres artistes, sont susceptibles de tomber sous le coup de la loi sur le *copyright* et le droit d'auteur. C'est donc la question même de l'existence de l'acte créatif qui est remise en cause.

Certaines règles essaient par la création d'exception de légaliser ces pratiques, comme le « *fair-use* » aux États-Unis cité ci-dessus ou encore le droit à parodie ou la citation dans le droit français. Mais, sauf à passer par une procédure judiciaire, il est a priori difficile pour l'auteur d'une œuvre de remix de s'assurer que sa pratique ne va pas à l'encontre des droits patrimoniaux et moraux de l'auteur du contenu remixé.

[146] Ibid.

Dans le même temps, le verrou que constitue le droit d'auteur se voit déborder par les pratiques internautes du public en général et des auteurs en particulier. En effet, on a vu qu'il est extrêmement difficile de limiter la fonctionnalité de cette « machine à copie » qu'est l'ordinateur. Par exemple, dans le cas de la copie d'un contenu audiovisuel disponible sur un site de vidéo à la demande payante ; même si les diffuseurs ont mis en place des procédés de protection empêchant théoriquement de sauvegarder la vidéo pour un visionnage ultérieur, il est toujours possible d'utiliser d'autres logiciels connexes qui enregistrent ce qui s'affiche à l'écran de sorte à créer une nouvelle vidéo et ainsi d'en avoir une copie.

Il devient ainsi de plus en plus facile d'accéder et de s'approprier les œuvres d'autrui. Et ce, d'autant plus que les pratiques nées avec l'apparition du Web 2.0 incitent à partager et à modifier des contenus normalement protégés par le droit d'auteur. Il est très rare, en effet, que l'autorisation soit demandée préalablement à un auteur par un particulier (ceci est plus courant pour les sociétés privées) avant la publication d'un de ces contenus sur Internet, notamment dans le domaine de l'image. Par exemple, Felix Stalder estime que « pour chaque utilisateur du réseau *Facebook*, lorsqu'il accède à la page regroupant les contenus partagés par ses contacts, sa "timeline", il encourt au regard de la loi sur l'infraction au droit d'auteur en Allemagne, l'équivalent de 10 000 € d'amendes et de frais judiciaires »[147]. L'évolution des pratiques des réseaux sociaux et des moyens d'expression pour communiquer avec ses contacts nous met donc devant le fait accompli et banalise la transgression du droit d'auteur. D'ailleurs, il devient problématique pour un auteur de faire prévaloir son droit à la limitation de la représentation et de la diffusion d'un contenu dont il est l'auteur. J'ai eu à me confronter à cette question lors de la diffusion d'une de mes « œuvres en développement » : *Loops* (cf. III.c.iii).

De cette constatation, on peut émettre l'hypothèse qu'à partir du moment où l'on publie un contenu sur le Web, il tombe de facto dans le domaine public du point de vue des usages et des pratiques actuelles sur le Web ; le point de vue législatif étant de plus en plus dépassé par l'ampleur de cette dynamique. Cette posture est vitale pour la création en général et, *a fortiori*, pour celle du remix.

[147] STALDER, Felix. *Who is afraid of the remix? Talk by Felix Stalder on Vimeo* [en ligne]. Hexagram, Concordia University, Montreal QC, 2013. [Consulté le 28 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://vimeo.com/78843049 Citation à la 26e minute.

Figure 10. *Mimi and Eunice – Good artists copy, great artists steal.* Bande dessinée de Nina Paley. Inspirée de la citation attribuée à Picasso (les bons artistes copient, les grands artistes volent), elle ajoute que, pour tous les autres, s'applique le *copyright*. (PALEY, Nina, 2011)[148]

Nina Paley, réalisatrice de film d'animation et activiste, déclare lors d'une conférence[149] que le *copyright* sous sa forme actuelle est un frein à la créativité. Car il agit comme une autocensure vis-à-vis d'auteurs voulant s'inspirer d'œuvres d'autrui comme base à partir de laquelle ils vont pouvoir faire émerger et évoluer leur propre création. En effet, elle rappelle que, même si on demande l'autorisation aux ayants droit (auteurs, héritiers de l'auteur, sociétés de gestion de droit) pour la réutilisation d'un contenu, ceux-ci ne sont pas tenus d'accepter, même en échange d'une rémunération financière. Ils ne sont même pas tenus de répondre aux demandes et ils peuvent par la suite, intenter un procès pour contrefaçon comme c'est arrivé pour Andy Baio. De ce fait, pour Nina Paley, toute une grande partie du patrimoine culturel récent est symboliquement verrouillée jusqu'à l'expiration des droits d'auteur.

Ceci ne se limite pas à la création artistique, mais à toute innovation sociale ou technique. En étudiant l'impact des lois sur le droit d'auteur dans la production de richesses culturelle et scientifique, l'économiste Rufus Pollock montre qu'effectivement le cadre législatif actuel accorde aux auteurs une période de droit beaucoup trop longue sur l'exploitation de leur création, « en bloquant la possibilité d'utiliser, de s'approprier une invention, un contenu culturel, on limite l'innovation future. »[150] Il s'appuie sa théorie sur le même constat que fait

[148] PALEY, Nina. *Good Artists Copy, Great Artists Steal « Mimi and Eunice* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://mimiandeunice.com/2011/02/25/good-artists-copy-great-artists-steal/.
[149] PALEY, Nina. *Copyright is Brain Damage | TEDxMaastricht* [en ligne]. 21 octobre 2015. [Consulté le 28 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=XO9FKQAxWZc.
[150] POLLOCK, Rufus. *Forever Minus a Day? Some Theory and Empirics of Optimal Copyright - optimal_copyright_talk.pdf* [en ligne]. Department of Economics University of Cambridge, 2007. [Consulté le 28 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://rufuspollock.org/papers/optimal_copyright_talk.pdf.

Cory Doctorow (expliquée dans le chapitre précédent) sur la réduction des coûts des services. Alors qu'actuellement chaque œuvre de l'esprit est protégée (au regard des droits patrimoniaux) pour une période allant de 50 à 70 ans après la mort de l'auteur, la thèse de Rufus Pollock précise qu'il faudrait réduire cette durée pour trouver un juste équilibre entre l'exploitation par un auteur de sa création et sa possible transformation, amélioration ou détournement par d'autres auteurs. Sa thèse préconise de limiter cette durée de protection à 14 ans à partir de la date de création de l'œuvre. Pourtant l'évolution législative actuelle en Europe et aux États-Unis a tendance à encore plus rallonger la durée de protection des œuvres pour permettre aux ayants droit de bénéficier plus longtemps des fruits de l'exploitation de ces œuvres.

Un autre argument plaide pourtant en faveur de la réduction des droits d'auteur. Les pratiques académiques évoluent en faveur d'une plus grande fluidité et diffusion des connaissances. La pratique de la citation est souhaitée pour accroître la diffusion, la confrontation et la coproduction des connaissances et elle légitime la qualité d'une recherche universitaire. Car comme l'explique Yochaï Benkler, la particularité de la production textuelle « réside dans le fait qu'elle est à la fois l'ingrédient de départ et le résultat final de son propre processus de production. Pour pouvoir écrire aujourd'hui des articles universitaires ou des bulletins d'information, j'ai besoin d'accéder aux articles d'universitaires ou des bulletins d'information, j'ai besoin d'accéder aux articles et comptes rendus d'hier. (…) C'est ce que les économistes appellent l'effet "juché sur l'épaule des géants", évoquant ici une citation attribuée à Isaac Newton : "Si j'ai vu plus loin que d'autres hommes, c'est parce que j'étais juché sur les épaules des géants." ».[151]
On peut espérer que dans le futur, avec l'évolution des pratiques de communication et la part de plus en plus prégnante de l'ordinateur dans notre quotidien, les lois sur le droit d'auteur évolueront pour refléter les pratiques actuelles de production et de consommation de contenu audiovisuel.

[151] BENKLER, Yochaï. op. cit.

Quoi qu'il en soit, l'arsenal législatif actuel reste une sorte d'épée de Damoclès suspendue au-dessus de chaque créateur de remix visuel ou sonore malgré l'évolution des pratiques engendrées par le Web.

Je terminerai donc cette partie en relevant combien l'œuvre de remix place le droit d'auteur dans une situation inédite. Le respect du droit d'auteur renvoie à la question de la référence à l'œuvre originelle. Or, on le verra dans le chapitre II, un remix se définit, en général, aussi en fonction de la reconnaissance de tout ou partie de l'œuvre qui lui a servi de matériau, notamment pour ce qui concerne le remix réflexif. Les questions du droit d'auteur et de la reconnaissance d'une œuvre de remix s'interrogent en miroir. Dans les deux cas, il s'agit de se demander, mais dans un sens opposé, comment déterminer et évaluer la frontière entre le plagiat et une œuvre transformative par rapport à la quantité de transformation qu'a subie la source ? Comment évaluer la distance entre la représentation de l'œuvre originelle et sa version remixée ?

Cette double contrainte impossible à résoudre signifie naturellement que la création de remix repose sur une transgression du droit d'auteur voire qu'une de ses intentions réside dans ce dialogue voire cette remise en cause avec d'autres auteurs. Mais avant de développer le remix comme création artistique, il importe de situer les pratiques artistiques en général induites par le médium numérique.

c. Les pratiques artistiques induites par le médium numérique

La création numérique est un champ de création ouvert et hétérogène en perpétuelle évolution. Il n'est pas dans mon intention d'en dresser ici l'historique et la typologie. Je passerai en revue, dans la partie II, les principaux courants artistiques en lien avec le remix et son histoire. Avant d'envisager les pratiques de remix proprement dites, il me semble important de relever, dans cette section, trois points inhérents aux pratiques artistiques induites par le médium numérique.

Compte tenu de l'orientation de mon travail artistique, souvent en lien avec Internet (par exemple, *Plagiairc* à la fois construit à partir des contenus Internet, mais aussi totalement dépendant du réseau Internet pour fonctionner), je commencerai par interroger les nouvelles stratégies de création induites spécifiquement par le réseau Internet, le *Net Art* notamment permettant d'approcher très tôt nombre des soubassements des pratiques de remix numérique. Toujours en lien avec certaines de mes œuvres (par exemple, *Spoiler*, soumise au spectateur et lui permettant de projeter présent et avenir dans le même espace-temps), j'interrogerai le nouveau rapport au temps et au spectateur opéré par l'œuvre numérique. Enfin, j'aborderai une pratique originale liée au réseau Internet, celle de l'artiste collectionneur, mon travail reposant souvent sur la collecte systématique de nombreux matériaux de création (par exemple, *La lyre publicitaire* a nécessité l'enregistrement sonore de 250 slogans publicitaires diffusés à la télévision) ou sur une pratique de curation[152]. Autant de questions issues de ma pratique que cet état de la question théorique permettra d'éclairer.

i. De nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet »

À partir de la démocratisation de l'accès au réseau Internet, les artistes investissent massivement ce nouveau lieu. Ils le font, dans un premier temps, pour nourrir leur réflexion et leur inspiration et pour donner à voir leur travail. Mais Internet devient rapidement le vecteur de création et, on l'a vu, de médiation. Comme l'explique Jean-Paul Fourmentraux, pour les artistes « le réseau Internet y est tour à tour investi comme un atelier en ligne, un lieu d'exposition ou de réflexion : c'est-à-dire comme l'espace simultané de création et de

[152] cf. plusieurs sites de curation que je tiens comme http://links.fluate.net, http://reader.fluate.net

communication au public des œuvres d'art. »[153] Cette simultanéité ouvre le champ à tous les possibles (avec néanmoins des contraintes inhérentes à ce nouveau médium).

Je retiendrai surtout un mouvement artistique désigné par le terme *Net.Art* qui apparaît à partir des années 1990, dans la continuation du *Mail art* des années 1960, de *l'art cybernétique* des années 1970 et de *l'art numérique* des années 1980. Ce courant artistique originaire d'Europe (et plus particulièrement, d'Europe de l'Est) inclut des artistes fondateurs comme Olia Lialina, Alexei Shulgin ou Vuk Cosic, ou des artistes postérieurs comme Mark Napier.

Figure 11. *Riot – Wired.com and Yahoo.com* (NAPIER, Mark, 1999)[154]

Je prendrai, à titre d'illustration, l'œuvre intitulée *Riot* de Mark Napier[155]. Celui-ci la définit comme une alternative à un navigateur Web traditionnel, qui métaphoriquement permet de créer une « émeute » visuelle et textuelle au fur et à mesure de son utilisation, de sa navigation, permettant de rendre perméables les « frontières » qui séparent les sites Web. « *Riot* perturbe les règles acceptées de la propriété (dans le sens de possession) et expose la

[153] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. Œuvres en partage. La création collective à l'ère d'Internet. *connexions*. 2008, Vol. 2008, n° 90, p. 179–191.
[154] NAPIER, Mark. *Riot* [en ligne]. 1999. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://marknapier.com/riot.
[155] Ibid.

fragilité des frontières territoriales. Inspiré par la confrontation des positions sociales et les idéologies du quartier Lower East Side de New York[156], *Riot* est un logiciel codé comme un "melting pot", un broyeur qui mélange les pages Web à partir de domaines distincts dans une seule et même fenêtre d'un navigateur »[157]. Avec *Riot*, Mark Napier nous propose une œuvre qui fait apparaître, sur une même page, la temporalité de notre navigation sous la forme d'une accumulation d'éléments visuels et intertextuels extraits de cet historique. Les liens de chaque page étant cliquables, l'utilisateur peut choisir de continuer sa navigation et de ce fait, créer un nouveau collage. *Riot* met en évidence une facette indicible des sites Web, révélant leur différence avec les pages d'un livre papier, le code *HTML* qui sous-tend leur monstration.

Cette œuvre renvoie bien au *Net.Art*. En effet, ce courant « questionne très tôt les spécificités technologiques, politiques et sociales de l'Internet. Au cœur des œuvres, la critique des régimes non démocratiques, l'*hacktivisme*, le *cyberféminisme* constituent les prémisses de la création sur l'Internet. Cet art est indissociable de la technologie et du contexte sociopolitique des années 1990. »[158] Un point important, car on verra, dans la partie II, toute la place du remix politique en général et de la visée critique ou politique du remix artistique en particulier.

Par ailleurs, il importe de noter que ce mouvement regroupe des créations qui ont été conçues « par, pour et avec » le réseau Internet avec, comme spécificité, d'avoir une « implication parasitaire, mettant en œuvre une pratique de l'infection et de la contamination : leur démarche a pris pour objet l'incident, le bug, l'inconfort technologique. »[159] Et d'une façon plus générale, selon Natalie Bookchin et Alexei Shulgin[160], le *Net.Art* se caractérise par « la collaboration sans considération pour l'appropriation d'idées d'autrui, le fait de privilégier le principe de communication au principe de représentation, l'immédiateté, l'immatérialité, la

[156] Il fait référence au *Tompkins Square Park riot (1988)* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 30 mai 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tompkins_Square_Park_riot_(1988)&oldid=722905131. Page Version ID: 722905131.

[157] Riot disrupts the accepted rules of property and exposes the fragility of territorial boundaries. Inspired by the clashing classes and ideologies of New York's lower east side, Riot is a software coded "melting pot", a blender that mixes Web pages from separate domains into one browser window.NAPIER, Mark. *About Riot* [en ligne]. 1999. [Consulté le 29 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.potatoland.org/riot/about.html. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[158] VIDAL, Geneviève, PAPILLOUD, Christian, FOURMENTRAUX, Jean-Paul, et al. *Net Art et autoproduction* [en ligne]. [S. l.] : Labex ICCA industries culturelles & création artistique, 2015. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01119765/.

[159] Ibid.

[160] BOOKCHIN, Natalie et SHULGIN, Alexei. *Introduction to net.art (1994-1999)* [en ligne]. 1999. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.easylife.org/netart/catalogue.html.

temporalité […] le parasitisme comme stratégie de création […] la disparition des frontières entre le public et le privé. »[161] Une citation qui me fait saisir qu'il existe, dès les prémisses de la création sur Internet, nombre des caractéristiques importantes des œuvres actuelles de remix numérique.

Cet important mouvement du *Net.Art* ne durera officiellement qu'une petite dizaine d'années du fait de la volonté de ses fondateurs, le *Net.Art* étant « déclaré mort selon Vuk Cosic en 1998 ou 1999 »[162]. Même si le *Net.Art* reste tout de même d'actualité, il est vrai que l'on assiste, après les années 2000, à une inflation de pratiques et que les termes pour désigner la création sur le réseau se diversifient. On parle aussi d'Art en réseau, d'Art Internet, d'œuvre en ligne et bien sûr de *Net Art* (sans le point entre les deux mots qui caractérise le mouvement pré 1999).[163]

Nombre d'œuvres hétéroclites réalisées par un panel plus varié d'artistes et de pratiques composent un paysage complexe et difficile à cerner. Comme l'explique Julien Stallabrass, « écrire à propos d'art sur Internet est comme essayer de fixer des mots sur un phénomène instable et protéiforme. Cet art est fixé par les limites de son développement même, chevauchant un torrent impétueux de progrès technologique. […] L'"art" lui-même est un terme contesté - rejeté par certains de ceux qui ont été appelés "net artiste" - et c'est seulement ici utilisé timidement, comme un terme convenu sous lequel un panel de phénomène peut être examiné. Sa cohérence peut être seulement jugée a posteriori. » [164]
De fait, l'accès facilité au numérique et surtout à sa transformation donne aussi des moyens d'intervention immenses à des amateurs de production numérique (sans que ce terme soit forcément péjoratif) ou en tous cas, à des intervenants qui n'ont pas forcément d'intention artistique affirmée. Cela conduit l'artiste numérique à se positionner et à s'interroger plus

[161] Collaboration without consideration of appropriation of ideas, Privileging communication over representation, Immediacy, Immateriality, Temporality, [...] Parasitism as Strategy, [...] Vanishing boundaries between private and public. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas
[162] LAFORET, Anne. *Le net art au musée: stratégies de conservation des oeuvres en ligne*. Paris : Questions théoriques, 2011. ISBN 978-2-917131-04-6. N7433.8 .L34 2011.
[163] Pour éviter toute ambiguïté dans le texte de cette thèse, je prendrai d'ailleurs le parti de désigner toute la création présente sur Internet sous le terme de *Net Art*.
[164] To write about art on the Internet is to try to fix in words a highly unstable and protean phenomenon. This art is bound inextricably to the development of the Internet itself, riding the torrent of furious technological progress. […] " Art " itself is a term of dispute - rejected by some of those who have been called "net artists" - and it is only used here tentatively, as a term of convenience under which a number of phenomena can be examined. Its coherence can only be judged later. STALLABRASS, Julian. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. London : Tate, 28 octobre 2003. ISBN 978-1-85437-345-8. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

avant sur le sens et les frontières de son travail. Parallèlement, cela lui demande une connaissance de plus en plus poussée des technologies comme des mondes démultipliés qu'elles produisent.

Dans ce paysage complexe de la création numérique, une distinction importante s'impose, entre un « art sur le réseau et un art en réseau »[165], comme le souligne Jean-Paul Fourmentraux.
Avant de développer, je rappellerai que la grande majorité des éléments visuels et sonores présents dans les œuvres numériques sur Internet et par extension sur le Web, peut être catégorisée de trois façons différentes. La première catégorie regroupe les éléments provenant d'une numérisation par l'intermédiaire de capteurs physiques (appareil photographique numérique, enregistreur sonore numérique, clavier textuel). La deuxième, dans l'extension de la première, correspond aux éléments transposés d'un média traditionnel à une forme numérique. C'est-à-dire qu'ils ont déjà été enregistrés et publiés sur un support physique (par exemple, un tirage photographique, un journal, une revue, un compact disque, un vinyle). Ils sont ensuite numérisés grâce à des capteurs physiques spécifiques (scanner d'image, lecteur de disque compact d'ordinateur). Enfin, une troisième catégorie regroupe tous les éléments visuels et sonores qui ont été créés par des logiciels de création visuelle et sonore. Éléments qui n'ont pas de filiation historique avec une réalité physique antérieure.

La monstration de ces trois catégories d'éléments peut fonctionner soit sur le réseau Internet, soit de manière autonome, plus précisément sans nécessiter une connexion au réseau. Ils sont alors présents, de manière locale, dans les disques durs d'un ou plusieurs ordinateurs.[166]

Dans le cas d'« art sur le réseau », la transition de ces éléments sur Internet se fait dans la majorité des cas grâce à leur téléversement sur des plateformes de publication de contenu (que l'on dénomme plus communément site Web ou site Internet). Cette publication permet leur diffusion, leurs représentations dans l'espace d'exposition qu'est le Web, un espace lisible par un navigateur Internet.

[165] FOURMENTRAUX, Jean-Paul et HENNION, Antoine. *Art et Internet : Les nouvelles figures de la création*. Paris : CNRS, 9 novembre 2005. ISBN 978-2-271-06353-3.
[166] On utilise le terme de hors-ligne pour définir, ce qui peut fonctionner, s'afficher sans nécessiter d'être connecté au réseau.

En revanche, dans le cas d'« art en réseau », les œuvres fonctionnent en étroite interrelation avec le réseau Internet. Généralement, ce type d'œuvre utilise les nouvelles potentialités et les contraintes du réseau Internet comme un élément majeur de leur conception et de leur représentation. Mais comme l'explicite Steve Dietz, cité par Jean-Paul Fourmentraux, pour faire œuvre, les réalisations d'œuvres numériques doivent « impérativement dépasser le stade de la transposition, de l'illustration ou de la stricte démonstration des caractéristiques techniques du réseau. »[167]

Que l'art soit sur ou en réseau, je remarquerai que le Web est la plateforme la plus répandue pour consulter et expérimenter les œuvres présentes sur le réseau Internet. Mais plusieurs autres protocoles de communication propres à ce réseau peuvent aussi être investis par les artistes. Tels le courrier électronique, les groupes de discussion en ligne, le transfert de fichier, éléments qu'on pourra ajouter à ma grille d'analyse pour l'étude des œuvres de remix. L'intervention sur une pluralité de protocoles est bien illustrée par l'œuvre *Pirate Cinéma*[168] de Nicolas Maigret. À travers cette œuvre, il tente de révéler les flux des réseaux de téléchargement de pair-à-pair (aussi dénommé *p2p*) transitant en permanence sur le réseau. À partir d'un dispositif créé avec l'ingénieur Brendan Howell, *Pirate Cinéma* capte des fragments des flux *p2p* entre plusieurs ordinateurs s'échangeant des films. Les artistes ont choisi de surveiller les films les plus populaires lesquels sont partagés entre plusieurs centaines de personnes à travers le monde. Sous la forme d'une installation vidéo, l'œuvre affiche sur trois vidéoprojections différentes une suite d'images captées, au fur et à mesure qu'elles sont interceptées. « La fragmentation du média "*p2p*" se traduit par une fragmentation du matériel du film et de sa narration, […] films entrelacés dont le montage aléatoire est réalisé par les utilisateurs à leur insu. »[169]

[167] FOURMENTRAUX, Jean-Paul et HENNION, Antoine. op. cit.
[168] MAIGRET, Nicolas. *The Pirate Cinema - A cinematic collage generated by P2P Users* [en ligne]. 2013. [Consulté le 18 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://thepiratecinema.com.
[169] LECHNER, Marie. *Nicolas Maigret: «montrer le flux numérique à l'échelle mondiale» - Libération* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 18 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://next.liberation.fr/cinema/2013/10/08/montrer-le-flux-numerique-a-l-echelle-mondiale_937985.

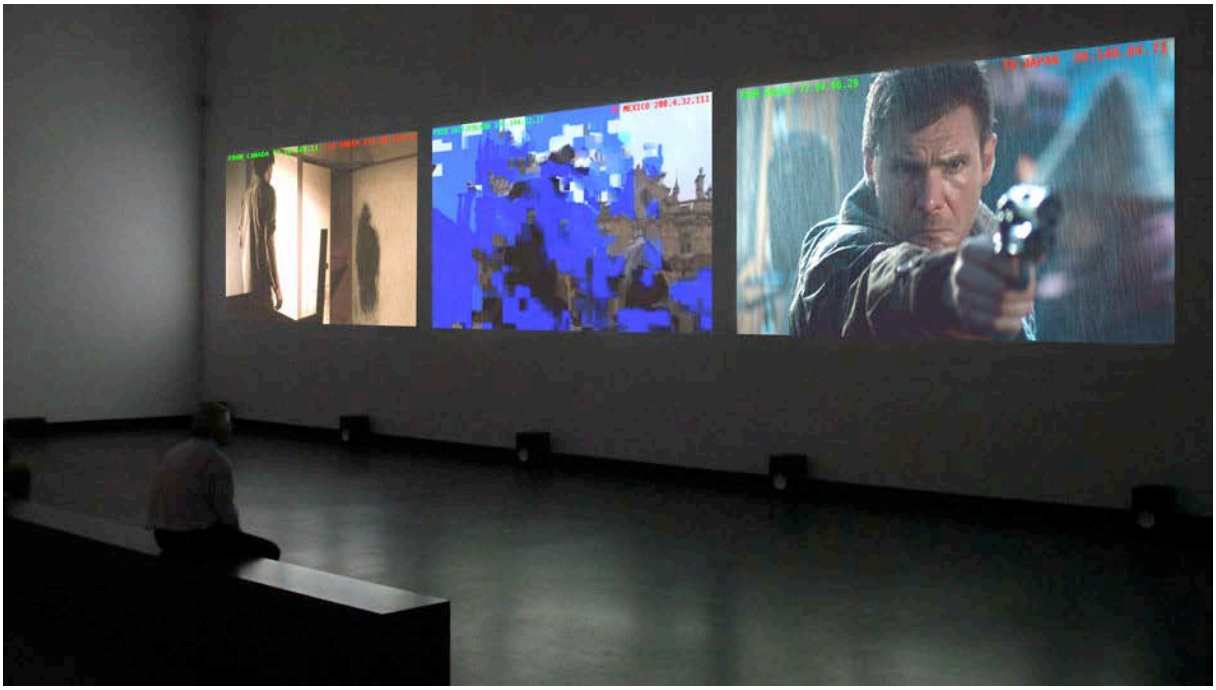


Figure 12, *Pirate Cinéma* (MAIGRET, Nicolas, 2013)[170]

Je noterai que la distinction d'« art sur » ou d'« art en » réseau me donne des éléments guides pour catégoriser les remix numériques dans ma partie méthodologique. Je retiendrai qu'il y a deux sortes d'œuvres de remix :

– Soit des œuvres de remix qui fonctionnent de manière autonome sans dépendre d'un raccordement au réseau. Elles nécessitent en amont que l'auteur ait collecté des médias présents sur Internet et qu'il s'en serve ensuite comme base pour ses remix en utilisant des fragments.

– Soit, des œuvres de remix que l'on peut qualifier de *Net Art*, car intrinsèquement liées au réseau dans leur fonctionnement et leur monstration. Comme l'exemple cité précédemment de *Pirate Cinéma*[171].

[170] MAIGRET, Nicolas. op. cit.
[171] Ibid.

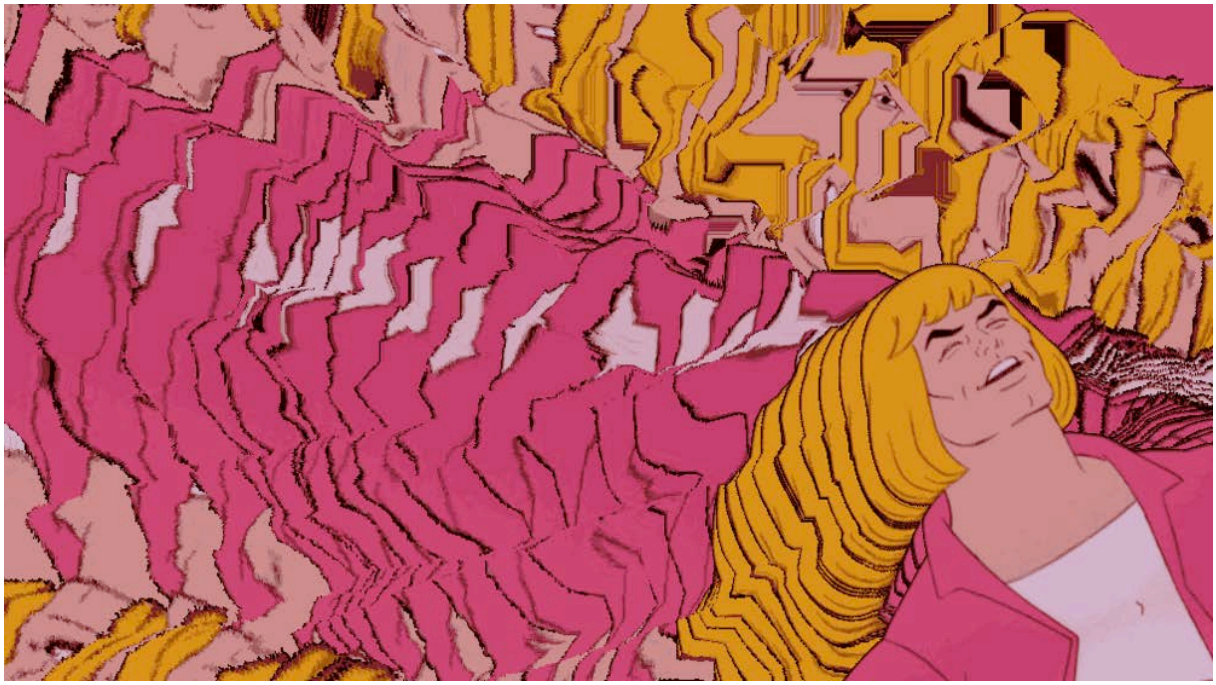


Figure 13. *Gifmelter* (BAKER, Tim et SHIER, Chris, 2014)

On pourrait rajouter entre ces deux catégories, une troisième, à mi-chemin entre l'une et l'autre. Une œuvre qui fonctionne ou peut fonctionner sans le réseau, mais qui utilise le réseau comme un moyen de diffusion à grande échelle, ou comme un moyen d'augmenter les possibilités de développement d'une œuvre dite ouverte. Par exemple, *Gifmelter*[172] de Tim Baker et Chris Shier, qui propose d'utiliser un GIF[173] animé comme palette de couleurs pour composer par l'intermédiaire du navigateur Internet de multiples dégradés colorés se décalant, de manière centrifuge, au cours du temps. Plutôt que de proposer une œuvre fixe, ces artistes ont mis en place un site Web contenant un formulaire permettant à chaque visiteur de renseigner un lien vers le GIF de leur choix. Cette image en mouvement détermine une palette de couleurs unique évoluant au cours du temps. Cette mise à disposition d'un procédé visuel pourrait fonctionner de manière autonome sur un ordinateur sans connexion au réseau. Mais le fait d'avoir mis en ligne le procédé et d'avoir intégré ce formulaire pour le visiteur a permis de générer de manière exponentielle une grande quantité de versions possibles.

En marge de l'art sur et en réseau, il est intéressant de souligner qu'un dernier courant apparaît suite à l'assimilation de plus en plus prégnante des pratiques et des techniques liées à l'Internet et au numérique, l'art dit *Post-Internet*. À l'origine évoquée par Marisa Olson à la

[172] BAKER, Tim et SHIER, Chris. *Gifmelter* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 18 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://csh.bz/gifmelter/.
[173] Je propose une explication plus en détail du GIF dans la partie II.c.ii.

fin des années 2000[174], il fut théorisé dix ans plus tard par le critique d'art Gene Mc Hugh[175] et l'artiste Artie Vierkant[176] et directement rattaché au postmodernisme.

Pour rappel, la notion de postmodernisme (ou postmodernité) renvoie à une rupture avec la valeur moderniste de l'art et considère que le concept de progrès est obsolète. Auparavant, du moins depuis la fin du 19e siècle, chaque mouvement artistique qui se succédait prétendait innover. Avec le postmodernisme au lieu de revendiquer le fait d'être d'avant-garde ou novateur, le propos s'est déplacé vers une interrogation de la fonction même de l'art. En utilisant les codes et schémas esthétiques du passé, les artistes postmodernes s'autorisent à avoir un regard ironique et décalé sur les œuvres qu'ils produisent. Par cette prise de distance, ils s'approprient des motifs artistiques anciens et les traitent de façon critique ou parodique.

L'autre caractéristique du postmodernisme est l'affirmation du décloisonnement des disciplines artistiques. Auparavant catégorisées en disciplines spécifiques, la peinture, la sculpture, la gravure, etc., sont désormais plutôt considérées par les artistes postmodernistes comme un ensemble dans lequel ils vont pouvoir puiser pour élaborer leurs œuvres.

Je remarquerai que la plupart des artistes de remix s'inscrivent dans le postmodernisme et je renverrai le lecteur au chapitre sur le remix et les courants artistiques (II.a.ii). Et il est intéressant de voir que l'Art Post-Internet redouble cette posture en se posant cette fois-ci en rupture avec l'évolution des nouvelles pratiques qui ont émergé avec le *Net Art*. Alors qu'avec le *Net Art*, les œuvres se sont émancipé des galeries et d'autres lieux de monstration pour être présentes uniquement sur Internet, l'Art Post-Internet, lui, réinvestit les lieux traditionnels d'exposition à travers des productions physiques d'objets et des impressions. Pour une nouvelle génération d'artistes, la notion de réseau évolue, leurs œuvres ne sont plus figées sur un support. Plutôt que de questionner et utiliser le réseau, ils partent du postulat qu'Internet est maintenant une partie intégrante de notre société. Le statut de l'œuvre change radicalement, car l'artiste crée en prenant en compte les différentes représentations possibles de l'œuvre : de façon physique et/ou sur Internet et/ou de façon remixée. Ainsi pour Artie Vierkant, « l'œuvre d'art se trouve à la fois dans plusieurs versions, celle de l'objet situé dans une galerie ou un musée, celle d'une représentation picturale diffusée par le biais de l'Internet et de publications imprimées et celle d'images "pirates" de l'objet ou de ses

[174] MCHUGH, Gene. *Post Internet*. [S. l.] : LINK Editions, 8 septembre 2011. ISBN 978-1-4478-0389-8. p.5
[175] Ibid.
[176] VIERKANT, Artie. *The Image Object Post-Internet*. [S. l.] : [s. n.], 2010. [Consulté le 10 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf.

représentations, avec toutes les variations possibles lorsque d'autres auteurs les modifient et les recontextualisent. »[177]

Ce postulat rejoint la *New-Aesthetic*, un concept initié par le designer et artiste James Bridle qui propose de catégoriser et de répertorier des éléments esthétiques propres à la culture visuelle engendrée par la technologie. *New-Aesthetic* signifie l'irruption de ces éléments dans le monde réel. Ces composants visuels, nés du Web ou des innovations technologiques (générés par les contraintes d'usage ou de fonctionnement), se propagent dans le monde physique et y introduisent des motifs qui n'existaient pas auparavant.

Je prendrai l'exemple de l'artiste Cory Arcangel qui, dès le début des années 2000, utilise des stratégies d'appropriation de remix dans son travail. Une particularité de certaines de ses œuvres est qu'il détourne des jeux vidéo populaires. Notamment avec l'œuvre *Super Mario Cloud*[178] dans laquelle il transforme le jeu vidéo *Mario Bros* de la société *Nintendo*. L'artiste modifie le contenu de la cartouche de ce jeu vidéo en la reprogrammant. Il transforme ce que le jeu affiche à l'écran et le « dépouille littéralement de ses affects pour le transformer en une véritable œuvre artistique qui met en jeu désormais des notions de paysage, de figure/fond ».[179] On se retrouve devant une version épurée où seul un élément de décor reste présent, les représentations graphiques des nuages du jeu. Il choisit aussi comme contrainte pour sa monstration d'utiliser les technologies inhérentes à son fonctionnement. Ainsi il va utiliser une console de jeu *Nintendo* pour exposer sa « version » de la cartouche du jeu.

[177] it is assumed that the work of art lies equally in the version of the object one would encounter at a gallery or museum, the images and other representations disseminated through the Internet and print publications, bootleg images of the object or its representations, and variations on any of these as edited and recontextualised by any other author. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[178] ARCANGEL, Cory. *Super Mario Clouds* [en ligne]. 2002. [Consulté le 1 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds/.

[179] STANLEY, Douglas Edric. *Cory Archangel - Super Mario Clouds - Thesis - Machines* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 1 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.abstractmachine.net/thesis/machines.php?id=64&language=francais.

Figure 14. *Super Mario Cloud* (ARCANGEL, Cory, 2002)

Comme l'explicite Douglas Edric Stanley, dans *Super Mario Cloud* « nous ne nous attardons plus sur les mécanismes de *"mass production"* de l'objet et le réaffectons en tant que spécificité en le sortant de sa chaîne de production pour le faire rentrer dans une autre. »[180] L'artiste va utiliser deux objets issus de la culture de masse et les placer dans un contexte différent (un lieu d'exposition), puis modifier le contenu du jeu pour en proposer une nouvelle « version ».

Pour illustrer le dialogue entre le monde réel et sa captation par Internet puis sa retranscription sous la forme d'installation artistique, je prendrais l'exemple de l'œuvre de Rafael Lozano Hemmer, *Nineteen Eighty-Four*[181]. L'artiste dans cette installation utilise comme matériau les photographies mises à disposition par *Google Street View*[182]. Des processus de reconnaissance automatisée mis en place par la société Google récupèrent automatiquement les chiffres présents sur les photographies et plus particulièrement, les numéros de chaque habitation. Pour *Google*, c'est un moyen d'affiner la précision avec laquelle le site *Google Map* va répondre à la recherche d'une adresse précise et va afficher

[180] Ibid.
[181] LOZANO-HEMMER, Rafael. *Nineteen Eighty-Four* [en ligne]. 2014. [Consulté le 8 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.lozano-hemmer.com/nineteen_eighty-four.php.
[182] *Google Street View* est un service en ligne créé par la société *Google* permettant de retranscrire de manière photographique chaque rue sur une page Web. Méthodiquement et à l'aide de voitures géolocalisées disposant d'un système panoptique photographique *Google* a photographié la plupart des routes de plusieurs pays.

une représentation photographique en conséquence. Avec ce procédé, des représentations photographiques prises dans l'environnement urbain sont transcrites sous forme d'informations textuelles. Ces informations vont permettre de facilement localiser une habitation. C'est ce principe que Rafael Lozano Hemmer souhaite questionner. Comment les services, comme *Google Street View*, permettent-ils une rationalisation informatisée du monde et, a posteriori, font-ils partie d'un vaste processus de surveillance des individus ? Le dispositif qu'il a créé utilise ces chiffres extraits des habitations pour créer un compteur. Un clavier digital et une molette permettent au spectateur de faire varier la suite de chiffre affichée à l'écran. De cette variation, le compteur va soustraire ou ajouter une unité numéraire (et donc changer le fragment de photographie du chiffre) au cours du temps pour atteindre le numéro 1984. Rafael Lozano Hemmer fait ici référence au titre de l'ouvrage de George Orwell, *1984*[183], livre dans lequel l'auteur décrit une société dans laquelle toute la population est sous surveillance.

Figure 15. *Nineteen Eighty-Four* (LOZANO-HEMMER, Rafael, 2014)

[183] ORWELL, George et AUDIBERTI, Amélie. *1984*. FOLIO. Paris : Gallimard, 16 novembre 1972. ISBN 978-2-07-036822-8.

Par cette réappropriation de fragments de photographies présentes sur le Web, et plus particulièrement la partie servant à identifier une habitation, l'artiste tente de mettre en perspective le potentiel intrusif de ces éléments. Au fur et à mesure que des organisations numérisent des éléments extraits du monde réel, principalement dans l'optique de fournir un nouveau service au public, un nouvel outil de surveillance émerge, témoin d'une logique de contrôle qu'évoque ici l'artiste comme dans l'esprit du livre *1984*.

Ce chapitre a souligné combien les nouvelles stratégies de création générées par le médium numérique, par ou sans Internet, ont évolué et combien elles correspondent à l'esprit des artistes du remix. Elles m'engagent en tant que chercheur et artiste à porter attention aux phénomènes de filiation et de rupture constamment à l'œuvre dans le champ de l'art numérique. Elles relèvent aussi plusieurs principes importants de la création numérique. Parmi ceux-ci, je développerai, à présent, un principe important de l'œuvre numérique : son rapport au temps.

ii. L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps

Je voudrais porter maintenant mon attention sur la notion de temps dans l'art numérique, un sujet est très vaste. Je me limiterai à voir, tout d'abord, combien le médium numérique situe un « temps créateur », partie intégrante de la création de l'œuvre numérique, en lien notamment avec la notion d'interactivité. Puis, je m'arrêterai au « temps compté » de l'œuvre numérique, soumise à l'obsolescence programmée des dispositifs qui sous-tendent sa création et sa monstration. Enfin, je soulignerai « le temps retrouvé » grâce au remix, soit sa capacité à pérenniser les fragments de ses objets sources, les œuvres ou les médias originels.

Je voudrais rappeler tout d'abord que le temps numérique, celui du calcul des transformations mathématiques, diffère du temps réel, le temps dans lequel nous évoluons et interagissons. L'horloge interne d'un ordinateur va fonctionner sur un mode du temps instantané et synchronisé[184] et non pas sur le mode d'un écoulement linéaire d'instants qui, de manière unidirectionnelle, s'incrémentent. En effet, c'est une horloge qui détermine la vitesse, donc le temps de calcul d'un ordinateur. Mais la fréquence des impulsions est si courte, que l'on ne

[184] COUCHOT, Edmond. A la recherche du « temps réel ». Dans : *Olats.org* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 février 2013]. Disponible à l'adresse : http://www.olats.org/livresetudes/etudes/couchot1985.php.

peut plus parler de durée, mais de micro durée ou mieux d'oscillation[185]. Cette oscillation va rendre possibles plusieurs opérations en simultané. Ainsi c'est la fréquence de l'oscillation qui va influer sur le temps de réponse entre la demande de l'intervenant et la réaction de l'ordinateur. Répétition, simultanéité et synchronisation permettent ainsi « une nouvelle relation immédiate entre l'ordinateur et le monde extérieur, qu'on appelle interactivité »[186].
Ce temps numérique offre ainsi des conditions singulières de création, notamment en regard de l'interactivité. Sans vouloir m'étendre sur ce sujet immense, mais essentiel dans le cas de l'art numérique, je passerai en revue quelques fondamentaux.

Dans le cadre d'une œuvre numérique dite interactive, le concepteur va définir le temps de l'interaction en intervenant sur l'enclenchement d'une réaction de l'ordinateur en fonction des actes prévisibles du spectateur. Cela peut enclencher le commencement d'une suite de répercussions dans le déroulement du procédé numérique. Cela peut aussi provoquer une perturbation dans la série d'événements automatisés que réalise, en continu, l'ordinateur. De fait, comme l'explicite Anne-Marie Duguet, les œuvres numériques « sont "à immanence plurielle" (Genette), ce qui signifie qu'elles peuvent avoir des manifestations multiples, qu'il y en a un nombre indéfini d'exécutions correctes. Correctes, c'est-à-dire conformes aux indications exprimées dans la proposition. »[187]

Par la confrontation de ces deux temporalités différentes (celle de l'ordinateur et celle de l'intervention extérieure), l'artiste propose au spectateur, à l'inter-acteur, un système ouvert qu'il pourra manipuler et modifier ; un dispositif sur lequel il pourra agir, et qui, inversement, agira sur lui. Et cela à partir de l'intention de l'artiste qui crée les conditions d'action du « spect'acteur ». Pour faciliter ce lien entre le spectateur et les multiples possibilités définies lors de la création de l'œuvre, l'artiste va mettre en place une interface. On conçoit combien le médium numérique ouvre alors à de nouvelles possibilités. Car l'interface est la jonction entre deux éléments ou systèmes, permettant des échanges d'information. Plus concrètement, l'interface établit une passerelle entre le monde réel et le monde numérique. Quand elle est utilisée dans les dispositifs artistiques, elle permet d'inclure de l'interactivité et de créer un système générateur d'expériences inédites, dépendantes des interactions que l'interface aura subies. Ainsi, le spectateur n'est pas un simple regardeur, car il peut intervenir dans le

[185] COUCHOT, Edmond. op. cit.
[186] Ibid.
[187] DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*. Nîmes : Jacqueline Chambon, 15 avril 2002, p. 115. ISBN 978-2-87711-233-8.

déroulement de l'installation. Le dispositif artistique donne la possibilité de le faire passer d'un état passif à un état actif. Ce changement d'état peut classiquement être généré :

– Lors de l'interaction avec le processus et l'image associée.

– Lors de la compréhension des événements qui ont amené telle ou telle réaction.

– Lors de la découverte des règles qui définissent « l'œuvre ouverte »[188].

Ces dispositifs artistiques à « immanence plurielle »[189] permettent de mettre en place une participation active ou passive entre le numérique et les intervenants du monde extérieur (l'intervenant pouvant être l'artiste dans le cadre d'une performance, ou un spectateur ou encore l'ensemble des spectateurs). Ils placent le ou les intervenants dans une activité ludique, où le but est de rechercher « les seuils et les limites qui sont mis en jeu »[190]. Le spectateur devient à la fois sujet et objet. Dans le cadre d'une interactivité « active », l'action volontaire ou involontaire du spectateur est nécessaire pour le fonctionnement du dispositif. Sans interaction, le processus est au repos, dans l'attente. Dans le cadre d'une interaction passive, l'action n'est pas nécessaire au fonctionnement du dispositif. Les éléments mis en place sont actifs par eux-mêmes, de manière automatisée, c'est l'ordinateur qui assure la continuité, le déroulement de l'œuvre.

Dans le cas spécifique des œuvres de *Net Art*, une autre façon d'aborder l'interactivité est de s'intéresser aux interfaces utilisées pour interagir avec l'œuvre qui se montre à l'écran. Jean-Paul Fourmentraux note ici plusieurs types d'interactivité. Selon lui « l'interactivité minimum est toujours *navigation* dans un espace d'information plus ou moins transparent et arborescent. Une interactivité plus complexe peut prescrire la *génération* d'un algorithme de programmation. Dans ce cas, elle est simultanément *commande* d'un processus observable pour l'acteur du dispositif et branchement algorithmique pour l'auteur. Une troisième relation interactive peut encore consister en la possible introduction de données de la part de l'acteur. Il s'agit là d'une interactivité de *contribution*, cette dernière pouvant ou non avoir une incidence réelle sur le contenu ou la forme de l'œuvre. La contribution y est doublée d'une *altération*.

[188] U. ECO, cité par DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*. Nîmes : Jacqueline Chambon, 15 avril 2002, p. 228. ISBN 978-2-87711-233-8.
[189] G. GENETTE, cité par DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*. Nîmes : Jacqueline Chambon, 15 avril 2002, p. 115. ISBN 978-2-87711-233-8.
[190] KISSELEVA, Olga. *Cyberart : un essai sur l'art du dialogue*. Paris : Editions L'Harmattan, 1998. ISBN 978-2-7384-7111-6.

Enfin, l'interactivité peut être le terreau d'une communication interhumaine médiée. C'est ici l'*alteraction* - l'action collective en temps réel - qui compose le cœur du projet artistique. »[191]

Ces différents types d'interactivité permettent d'introduire des temporalités différentes dans l'expérimentation que peut faire le spectateur de l'œuvre ainsi que la possibilité de faire évoluer une œuvre en temps réel, en fonction d'interactions apportées par le spectateur ou par des données provenant du réseau Internet. Selon Anne Sauvageot et Michel Léglise, « les œuvres numériques sont donc, de façon optimale, des œuvres qui évoluent dans le temps, qui n'ont pas de fin et qui sont un processus dynamique, autogénérateur. (…) Le numérique donc, et cela d'autant plus que lui est associée l'interactivité du dispositif Internet, déstabilise et recompose le temps - instantanéité, simultanéité, inachèvement- au point d'en faire une "perspective" aussi innovante que celle qu'inventèrent, à propos de l'espace, les artistes et les ingénieurs du *Quattrocento*. »[192]

Olga Kisseleva met, elle aussi, en perspective cette relation spatio-temporelle : « Les cyberartistes cherchent à éveiller une nouvelle conscience du temps, à la fois l'instant et la durée, en exploitant le potentiel du feedback et du décalage temporel. Ils espèrent aussi encourager une nouvelle perception de l'espace en stimulant l'imagination spatiale. »[193] Car, même si Olga Kisseleva fait surtout référence ici à des installations vidéo, il est clair qu'en parallèle de la notion de temps se joue aussi la notion d'espace. Une œuvre d'art numérique peut-être montrée simultanément dans plusieurs espaces différents, l'unicité spatiale d'une œuvre peut se trouver démultipliée grâce au principe de la copie que sous-tend le médium numérique, comme je l'ai vue dans les chapitres précédents.

Mais cette immatérialité de l'œuvre, comme nous allons le voir à présent, et ces dépendances élevées à des contraintes technologiques pour sa monstration entraînent une fragilité dans sa conservation à long terme. De manière rétrospective, on remarque qu'au fur et à mesure de l'évolution et de l'obsolescence des technologies, on assiste à une disparition de certaines œuvres, du moins à l'impossibilité d'expérimenter l'œuvre telle qu'elle fut conçue originellement par l'auteur. Subsistent au bout de quelques années des traces similaires à l'art

[191] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. AUTEUR FRAGMENTÉ. La création collective à l'heure d'Internet. *Recherches en Esthétiques*. 2008, n° 14, p. 10.
[192] SAUVAGEOT, Anne et LÉGLISE, Michel. *Culture visuelle et art collectif sur le Web*. [S. l.] : [s. n.], 1999, p. 37. Disponible à l'adresse : http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/rapports/sauvageot-leglise/art_col_web.pdf.
[193] KISSELEVA, Olga. op. cit.

performatif, c'est-à-dire des traces photographiques (capture d'écran), vidéographiques (enregistrement d'écran) et sonores et/ou des textes explicatifs. Cette obsolescence s'est accélérée avec la mise à distance (rendue possible par le réseau Internet) des moyens techniques de représentation par l'utilisation et par la délégation de la partie technique des œuvres à du matériel et des logiciels développés par des tiers. Pour Julian Stallabrass, cette capacité qu'a Internet de « transformation continuelle fait qu'une majorité d'œuvres en ligne, particulièrement celles qui contiennent un nombre important d'hyperliens externes, font qu'elle ressemble plus à des interventions temporaires qu'à des objets d'art ».[194]

Pour expliciter ce propos, on peut prendre comme exemple l'œuvre d'Olia Lialina, intitulée *Summer*[195] qui consiste en une animation de seize images tournant en boucle représentant l'artiste en train de faire de la balançoire. La particularité de cette œuvre tient dans les principes qui sous-tendent sa possible représentation. Elle met en jeu directement la notion d'hypertextualité. Olia Lialina a demandé à seize artistes d'héberger chacune des seize images sur leur propre site Web. Au fur et à mesure qu'une image s'affiche, la page va ensuite charger le site Web hébergeant l'image d'après et ainsi de suite, en boucle. Cette œuvre date de 2013 et est toujours fonctionnelle aujourd'hui en 2016, mais à partir du moment où, dans le futur l'un des 16 sites Web disparaîtra, l'œuvre se trouvera amputée d'une partie de sa matérialité. La boucle hypertextuelle sera brisée, laissant le spectateur face à une page vide, face à une erreur de connexion. Pour reprendre Julian Stallabrass, « voir la rapide décomposition de telle œuvre en ligne non mise à jour est comme assister, de manière accélérée, à la désintégration d'une fresque, comme si les fragments de plâtre se désintégraient sous nos yeux. Le caractère d'une œuvre plus permanente se rapproche plus du graffiti que de l'art performatif, car elle laisse des traces en perpétuelle mutation, mais assez durables, ayant une incidence sur ce qui vient après elle. Comme le graffiti, elles se dégradent avec leur environnement et leur déclin et leur destruction éventuelle est une part importante de leur attrait. ».[196]

---

[194] STALLABRASS, Julian. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. London : Tate, 28 octobre 2003. ISBN 978-1-85437-345-8.

[195] OLIA LIALINA. Summer. Dans : *Summer* [en ligne]. 2013. [Consulté le 27 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.anthonyantonellis.com/olia/summer/.

[196] To see the swift decay of such unmaintained online works is like witnessing, greatly accelerated, the disintegration of a fresco, as if fragments of plaster were falling before one's eyes. Yet even those works that aspire to fixity do not remain unchanged for very long. The Character of these more permanent works is more like graffiti than performance art, since they leave mutable but fairly durable traces that affect what comes after them. Like graffiti, they degrade with their environment, and their decline and eventual destruction is an integral part of their allure. STALLABRASS, Julian. op. cit. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

Il me paraît important de revenir sur les implications de cette obsolescence inhérente au *Net Art*, car elle s'ajoute, du moins se complète, avec l'obsolescence des logiciels et du matériel.
Toutes les pratiques artistiques doivent faire face à la fragilité des médiums employés et notamment, dans le cas de l'art numérique, aux changements imposés par les constructeurs et concepteurs de technologie. Ces bouleversements ont induit soit une impossibilité pour une œuvre d'être à nouveau donnée à voir, soit une réinterprétation du concept originel dans un nouveau langage pour assurer une nouvelle pérennité à l'œuvre. J'y reviendrai plus en détail dans le chapitre II.a.ii.
Mais c'est un point crucial pour analyser les œuvres dites de remix. Car ce type d'œuvre joue avec la notion de pérennité d'un contenu. Et on rejoint les points évoqués dans le chapitre I.a sur l'abondance.

Minimiser ce problème de rétro compatibilité revient à poser alors la question de choix entre des logiciels Open source ou des logiciels propriétaires (c'est-à-dire conçus par une compagnie privée) lors de la conception d'une œuvre.
En effet, en utilisant un logiciel propriétaire, on prend le risque que ces données, fortement encapsulées dans un format propriétaire, ne soient plus lisibles avec la nouvelle version du dit logiciel. On se retrouve dans la même situation si l'éditeur du logiciel décide de ne plus poursuivre son développement et du coup, empêche par là la mise à niveau et la compatibilité avec le nouveau matériel informatique. C'est en cela que les logiciels *Open source* (dont les sources de développement sont disponibles) permettent d'espérer une plus grande pérennité dans le temps de la lecture et la transcription de données créées antérieurement. Il est, d'ailleurs, intéressant de voir que le développement *Open source* n'est pas lié à une stratégie commerciale, mais à un esprit de partage et de collaboration auquel chacun peut adhérer.
Mais, malgré les avancées dans le développement des logiciels *Open source*, la question du stockage des données reste problématique. Issu d'un assemblage de composants électroniques, le matériel informatique permettant le stockage de ces informations peut être souvent l'objet de dysfonctionnement entraînant une perte brutale et souvent irrémédiable de son contenu. L'impression, quant à elle, offre une plus grande pérennité quant à la conservation de ces informations et comme on l'a déjà vu dans le chapitre I.a.iii, envisager les moyens de conservation des œuvres numériques est donc essentiel. Qui plus est que le contenu acquérant une pérennité grâce sa translation numérique se trouve, qui plus est, dépendant de la non-pérennité des supports de stockage de ces données.

Pour finir, ce chapitre sur le nouveau rapport au temps opéré dans les œuvres numériques est à mettre en relation avec le remix. Sujet principal de cette thèse, le remix est surtout une pratique qui intervient singulièrement au niveau de cette pérennité. J'y reviendrai dans le chapitre II.a.i. Mais je veux attirer l'attention ici sur le fait que le remix s'appuie, entre autres, sur la forte corrélation existant entre principes de copie, de répétition et d'appropriation, et que ces dynamiques sont depuis longtemps le moyen d'assurer la pérennité d'une idée, d'une histoire, d'un concept même si celle-ci se fait par fragments et avec de nombreuses réinterprétations plus ou moins fidèles.

Les contes, mythes et légendes, le folklore nous donnent un bon exemple d'une pérennité renforcée par la transmission orale ou textuelle et leur réadaptation face à un nouveau contexte historique, au cours des siècles. On peut prendre, par exemple l'histoire du *forgeron et du diable*[197], un conte retranscrit textuellement en 1812 par les frères Grimm dans leur livre, *Contes de l'enfance et du foyer*.[198] L'histoire met en scène un forgeron qui fait un pacte avec une entité malfaisante. En échange de son âme, le forgeron obtient de cette entité (assimilée au diable à l'époque judéo-chrétienne) des pouvoirs lui permettant de souder n'importe quel matériau. Il utilise ensuite ce pouvoir pour emprisonner le diable dans un objet inamovible et pour ainsi tenter d'échapper aux clauses de son pacte. À partir d'une étude de phylogenèse linguistique comparative[199], Jamie Tehrani et Sara Graça da Silva émettent l'hypothèse que cette histoire est peut-être l'un des plus vieux contes indo-européens ayant survécu jusqu'à nos jours. Ils estiment que l'origine de cette histoire incluant un personnage travaillant le métal date d'environ 6000 ans, soit l'âge du Bronze.[200] Pour arriver à cette découverte, Jamie Tehrani et Sara Graça da Silva « ont traité les histoires comme une information génétique, transmise de génération en génération. »[201] En conclusion, Tehrani explique que, « nous n'inventons pas la culture à chaque nouvelle génération (…), nous

[197] *Der Schmied und der Teufel (titre original)*
[198] GRIMM, Les Frères. *Contes de l'enfance et du foyer*. [S. l.] : [s. n.], [s. d.].
[199] TEHRANI, Jamshid J. et DA SILVA, Sara Graça. *Comparative phylogenetic analyses uncover the ancient roots of Indo-European folktales | Open Science* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 2 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://rsos.royalsocietypublishing.org/content/3/1/150645.
[200] *No fairy tale: Origins of some famous stories go back thousands of years | Science News* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 2 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.sciencenews.org/article/no-fairy-tale-origins-some-famous-stories-go-back-thousands-years.
[201] They treated the stories like genetic information, passed from generation to generation. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

héritons d'une grande partie de notre culture ».[202] Mais on peut aussi imaginer combien cette transmission a pu être modifiée au cours de 6000 ans. Je retiendrai surtout ici que, si les détails de l'histoire ont dû considérablement fluctuer, se complexifier ou se perdre, la trame référentielle subsiste. Cela fait écho bien entendu à mon sujet du remix dans la mesure où son principe même d'hyper sélection se base sur des fragments et leur agencement. Le matériau source perd donc son « intégrité », mais une partie de l'information qu'il contient reste représentée. Le spectateur de remix peut encore reconnaître l'objet originel. C'est du moins ainsi que certains définissent un remix, cette définition étant en débat et en mutation, j'y reviendrai en partie II. En tous cas, ce qui m'intéresse ici, c'est que, dans la plupart des remix, l'objet originel peut disparaître, il continuera à subsister par ses fragments dans le remix.

Ainsi je prendrai, pour exemple, une pratique de remix récente où le fragment d'un contenu réinterprété survit à l'original. Dans l'œuvre *Untitled (Cow boy)*, Richard Prince s'est approprié une photographie extraite d'une publicité pour cigarettes. Il l'a recadrée par un procédé photographique et l'a exposée sans aucune autre modification.[203] Sans cet acte d'appropriation de l'artiste, il serait aujourd'hui très difficile d'accéder à cette photographie, car elle a, comme toute publicité, une durée de vie très limitée du fait du renouvellement des campagnes de promotion publicitaire. Richard Prince a donc permis à cette image de perdurer même si paradoxalement, il est devenu par son acte le nouvel auteur de cette image publicitaire, pourtant créée par quelqu'un d'autre.

Un autre exemple est donné par le travail de Lorna Mills. Cette artiste utilise des fragments de vidéos trouvés sur Internet, généralement des vidéos réalisées par des amateurs. Elle sélectionne tout particulièrement des extraits de vidéos spectaculaires, diffusées de manière restreinte sur des forums de discussion entre utilisateurs. Notons que ces extraits sont généralement trop choquants pour pouvoir être publiés sur les réseaux sociaux ou dans les médias de masse sans risquer la censure. Lorna Mills accumule ensuite ces extraits vidéo et les confronte, sur une seule et même boucle dans le but de créer ainsi une nouvelle narration. Comme dans le cas de Richard Prince, Lorna Mills assure à ses fragments une nouvelle temporalité par l'appropriation qu'elle réalise de ces vidéos marginales et par leur intégration dans son travail artistique.

[202] "We don't invent culture anew every generation," Tehrani says. "We inherit a lot of our culture." Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[203] Je parlerai de cette œuvre plus en détail dans le chapitre II.a.ii consacré au remix dans les courants artistiques.

Figure 16. *Volare, oh, oh* (MILLS, Lorna, 2015)[204]

Cette temporalité et pérennité fragmentée sont remarquables dans le cas du remix numérique, car celui-ci amplifie le principe de copie de façon originale. Je citerai, notamment un phénomène médiatique né avec l'apparition d'Internet, *l'effet Streisand*. « *L'effet Streisand* est un phénomène médiatique au cours duquel la volonté d'empêcher la divulgation d'informations que l'on aimerait garder cachées - qu'il s'agisse de simples rumeurs ou des faits véridiques - déclenche le résultat inverse »[205]. Ce principe de lutte contre la censure repose sur la copie à plusieurs endroits différents sur Internet de l'élément censuré. Ce faisant, il accorde à cet élément une temporalité et donc une pérennité démultipliées. Cela aura aussi une influence sur les pratiques artistiques, notamment dans les pratiques de remix qui font appel aux pratiques collectives, au partage social et à la viralité [206].

La pratique de remix peut donc être vue comme une autre temporalité de la diffusion d'une œuvre source. Elle permet à une idée, à un concept, à une représentation visuelle ou sonore de sortir du cadre de diffusion fixé par le premier auteur. Elle peut par là même « survivre » en

[204] LORNA MILLS. *Volare, oh oh* [en ligne]. 2015. [Consulté le 3 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.digitalmediatree.com/sallymckay/LornaMillsImageDump/?64227.
[205] *Effet Streisand* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 11 février 2016. [Consulté le 2 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Effet_Streisand&oldid=123247362. Page Version ID: 123247362.
[206] Je noterai que ces pratiques sont très intéressantes. Mais que le cadre contraint de la thèse m'a conduit à donner la priorité à des développements en phase avec mon travail.

cas de disparition de la source originelle et acquérir ainsi une nouvelle pérennité. Même si l'œuvre originelle subsiste par fragment, le spectateur peut encore y faire référence dans le cas d'acceptation d'une définition du remix encore relié explicitement à l'objet source.

iii. L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet

La collection, soit le fait de regrouper en un même lieu toute sorte d'éléments artistiques ou culturels disparates pour les exposer ensuite au public, est une pratique artistique répandue. Et on comprend bien pourquoi il importe d'en traiter ici après avoir vu les caractéristiques du médium numérique (la copie, entre autres) et les effets de la diffusion des flux d'information à grande échelle par le Web (l'abondance des médias de masse et la profusion des contenus audiovisuels mis à disposition sur Internet).

La collection comme principe de création et de monstration renouvelle une pratique ancienne qui émerge au 17e siècle dans des lieux dénommés *cabinets de curiosité*, précurseurs de futurs lieux d'exposition plus officiels que seront les musées ou les centres d'art et de culture. Ces cabinets résultent d'un ou plusieurs individus (souvent associés au pouvoir en place ainsi légitimé par la science), lesquels réunissent des objets rares, uniques ou d'une provenance lointaine dans un but de conservation et d'éducation.

Dans le domaine de l'art, je m'attacherai surtout aux artistes du début du 20e siècle qui transposent ce principe de collection en l'instituant comme principe de création artistique. Je prendrai comme exemple, Marcel Duchamp avec *La Boîte-en-valise*[207] qui propose, à partir de 1936, de rassembler et de distribuer une boîte contenant des reproductions miniaturisées de ses sculptures et peintures, à la manière d'un musée portatif. Ou encore Hannah Höch qui réalise, en 1933, *Album*[208], un livre de 132 pages regroupant 421 photographies découpées et regroupées par thème provenant de plusieurs médias photographiques de l'époque.

[207] *La Boîte-en-valise* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 1 juin 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=La_Boîte-en-valise&oldid=126695117. Page Version ID: 126695117.

[208] LUYKEN, Gunda. *Hannah Hoch: Album*. Édition : Bilingual. Ostfildern-Ruit, Germany; New York : Hatje Cantz, 1 janvier 2004. ISBN 978-3-7757-1427-3.

Figure 17. Deux pages extraites d'*Album* (HOCH, Hannah, 1933)

À la différence des photomontages qu'elle réalisera dans la suite de sa carrière artistique, toutes les images d'*Album*[209] sont collées les unes à côté des autres. Elle n'essaie pas de créer de superposition. Ce travail représente une façon pour elle de retranscrire, sous la forme d'un carnet de bord, une sélection d'images qu'elle a décidé d'extraire parmi le flot de photographies imprimées sur divers supports de l'époque. Elle se contente d'accumuler des éléments similaires qu'elle agence les uns à côté des autres, sur une double page, en fonction d'un type de sujet. Elle retransmet ses pérégrinations visuelles et impose, par ses choix, un rythme de lecture et un nouveau sens donné par l'agencement et la variation dans la répétition.

Bien entendu, d'autres artistes durant toute la période du XXe siècle utilisèrent dans leurs œuvres le principe de collection. En rapport avec mon sujet sur les pratiques artistiques numériques, je choisirai ici de m'intéresser maintenant aux artistes utilisant Internet comme source pour leurs collections.

[209] LUYKEN, Gunda. op. cit.

À l'aube du XXIe siècle, avec la multiplication des utilisateurs et producteurs de contenus présents sur le Web, de nouvelles pratiques vont apparaître au début des années 2010. Elles sont regroupées sous le nouveau terme de « *curation* », action que réalise un « *curateur* », de l'anglais « *curator* ». Un « *curateur* » désigne une personne qui est chargée de préserver un héritage culturel (comme un commissaire d'exposition, un conservateur de musée, un bibliothécaire). Leur fonction, en plus de la préservation, consiste aussi à regrouper, trier et agencer différents éléments issus d'une même collection pour ensuite les diffuser dans un espace d'exposition publique.

Ce principe de « *curation* » de contenu appliqué au Web peut être scindé en plusieurs étapes. Après le choix d'un sujet précis, le « *curateur* » va s'attacher à sélectionner des sources à partir desquelles sélectionner des médias. Le plus généralement, il s'agit de plateformes de publication de contenu spécialisées sur un sujet délimité. Ensuite, en naviguant dans ces plateformes, il va relever et extraire des informations visuelles et textuelles qui, selon lui, seront pertinentes par rapport à ce sujet. À partir de cette sélection d'informations, le « *curateur* » va procéder à une éditorialisation[210] de l'information. Il va mettre en forme l'information voire l'annoter ou la commenter et également ajouter des métadonnées (catégories, mots clés) pour lui permettre de mieux la définir et la contextualiser. Cette contextualisation est la fonction première du « *curateur* ». Ses choix de contenu, l'ordre et les agencements qu'il a définis et les métadonnées qu'il leur a attribuées vont permettre de faire émerger une nouvelle cohérence. En résulte une collection thématique composée d'éléments à l'origine disséminés sur plusieurs sources hétéroclites.

Le procédé de « *curation* » s'illustre, par exemple, lors de la création de l'œuvre *My Generation*[211] de Eva et Franco Mattes. En effet, cette œuvre vidéo ne contient aucune vidéo réalisée par les artistes. Ils se sont contraints à récupérer sur Internet des vidéos sur un même thème. Puis ils ont utilisé ces vidéos pour réaliser un montage, une compilation visuelle. L'œuvre présente une accumulation d'extraits vidéo d'enfants et de jeunes adultes, joueurs

[210] L'éditorialisation est l'ensemble des pratiques d'organisation et de structuration de contenus sur le Web. Ces pratiques sont les principes de l'actuelle production et circulation du savoir. *Éditorialisation* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 27 avril 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Éditorialisation&oldid=125674303. Page Version ID: 125674303. Voir aussi *Séminaire « Écritures numériques et éditorialisation » - cycle 2014-2015 | CORIST-SHS* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://corist-shs.cnrs.fr/Seminaire_ecrituresnumeriques_2014-2015.

[211] MATTES, Eva et MATTES, Franco. *My Generation* [en ligne]. 2010. [Consulté le 15 avril 2015]. Disponible à l'adresse : http://0100101110101101.org/my-generation/.

passionnés de jeux vidéo, mais en état d'agressivité et de crise de nerfs du fait d'une situation d'échec (pénalisation, défaite, attente).

Figure 18. *My Generation*[212] (MATTES, Eva et MATTES, Franco, 2010)

Les artistes cherchent à révéler ainsi l'addiction et l'aliénation mentale que peuvent expérimenter certains joueurs. Ils soulignent que cette « génération » a abandonné le monde réel pour préférer une vie devant les écrans dans l'univers des jeux vidéo. L'ordinateur apparaît ici, comme instrument de plaisir et d'angoisse, l'objet sur lequel ces jeunes expriment leur colère en en détruisant tout ou partie. Pour renforcer la relation paradoxale à cet objet, cette vidéo est montrée sur un ordinateur disposé de manière chaotique au sol, à moitié cassé. Comme on peut le voir le travail de ces artistes a constitué uniquement à trouver et ensuite éditorialiser une quantité d'informations sur un sujet précis. La contextualisation de ces informations par le montage et le dispositif d'exposition ont fait émerger l'intention des artistes, à savoir la relation psychologiquement destructrice que peuvent avoir certaines personnes avec l'ordinateur.

[212] MATTES, Eva et MATTES, Franco. op. cit.

Ce glanage d'information sur le Web va de pair avec d'autres nouvelles pratiques. Comme expliqué précédemment dans le chapitre sur l'abondance, le fait de consulter un contenu sur Internet impacte le fonctionnement de l'ordinateur lui-même. Une copie de ce contenu se présente en cache dans une partie de son disque dur. Au fur et à mesure de la navigation, ces éléments « cachés » (dans le sens d'être présents de manière temporaire sur un disque dur local pour un accès plus rapide à ces contenus), mais activés au moment de leur consultation, vont avoir une durée de vie dépendante de la quantité maximum d'information allouée pour ce cache. On est dans de perpétuels accumulations et effacements ; une sorte de palimpseste va ainsi s'écrire pour ensuite disparaître, car « écrasé » faute de place disponible ou alloué à la mémoire morte de l'ordinateur. Cet archivage temporaire, inhérent au principe même de consultation de contenu sur Internet, conduit naturellement les artistes à s'approprier ce principe universel comme outil de création.

L'artiste Evan Roth a ainsi choisi de présenter l'expérience d'une journée de navigation Web comme une œuvre d'art[213]. Sans sélection ni altération, il présente sous la forme d'une mosaïque les différentes images qui se sont accumulées au cours du temps sur son écran. « Le matériel recueilli est présenté dans son intégralité, dans une structure non hiérarchique et parataxique qui ne raconte pas une seule histoire, mais beaucoup d'histoires possibles : une sorte de journal quotidien qui est absurde, détaillé, mais paradoxalement incapable d'offrir une image significative fiable. »[214] Une façon pour lui de représenter ces fragments et de les préserver face à leur présence éphémère qui ponctue les pérégrinations des usagers à travers les différentes pages Web.

[213] ROTH, Evan. *Internet Cache Self Portrait: July 17, 2012* [en ligne]. 2012. [Consulté le 17 avril 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.evan-roth.com/work/internet-cache-self-portrait/.

[214] The material gathered is presented in its entirety, in a non-hierarchical and paratactic structure that does not tell a story, but many possible stories: a sort of daily diary that is absurdly detailed but paradoxically incapable of offering a reliable, meaningful image. QUARANTA, Domenico, BOSMA, Josephine, MCHUGH, Gene, et al. *Collect the WWWorld. The Artist as Archivist in the Internet Age*. LINK Editions. [S. l.] : [s. n.], 2011. ISBN 978-1-4478-3949-1. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

Figure 19. *Internet cache self portait* (ROTH, Evan, 2012)

Dans cette même idée d'une œuvre qui se crée au cours du temps sur le Web, Julie Morel définit l'autoarchivage comme œuvre[215] pour qualifier la pratique de l'archivage qui a émergé avec la possibilité pour les artistes d'utiliser des blogs. Cette pratique d'externalisation de la mémoire, désormais mise à disposition dans des bases de données, mais aussi les flux de données. Pour elle, « l'apparition des blogs a permis un nouveau type d'archivage : l'autoarchivage immédiat, qui, non figé, se reconstitue en permanence, et sur lequel le lecteur peut interagir. Ainsi, l'œuvre-archive inclut sa genèse, ses hésitations, ses retours, ses commentaires, ses silences, sa réception. Cette émergence génère de nouvelles formes plastiques et esthétiques fondées sur le réseau, l'interactivité, le flux, le fragment et la pluralité des discours. »[216]

[215] MOREL, Julie. *De l'auto-archivage immédiat comme œuvre*. [S. l.] : Presses universitaires de Rennes, 2013. ISBN 978-2-9519868-8-6. Disponible à l'adresse : http://www.eesab.fr/recherche/la-recherche-dans-lecole/de-lauto-archivage-immediat-comme-oeuvre.
[216] Ibid.

Dans cette idée du carnet de bord comme œuvre, on peut citer le travail que réalise Dina Kelberman depuis 2010 dans *I am Google*[217].

Figure 20. Une capture de neuf images du site *I am Google* (KELBERMAN, Dina, 2010)

Dans ce travail, Dina Kelberman documente ses déambulations lorsqu'elle visite le site *Google Image*. Elle archive méthodiquement des images qu'elle sélectionne sur ce site. Pour passer d'une image à une autre, elle se donne comme contrainte de trouver des similitudes dans la forme, la composition, la couleur et le thème. Elle souhaite représenter son errance, la sérendipité que peut produire une navigation sur Internet, cette capacité à dériver sans cesse d'un sujet à l'autre et à vivre des moments inattendus. Cette accumulation et cet archivage produisent l'œuvre. Et le spectateur est invité à naviguer sur son site et à remonter chronologiquement ce flux d'images et cette accumulation picturale qu'il est intéressant ici de qualifier de rime visuelle (car ayant, dans leur composition, un élément en commun). Une

[217] KELBERMAN, Dina. *I'm Google* [en ligne]. en cours 2010. [Consulté le 22 avril 2015]. Disponible à l'adresse : http://dinakelberman.com/imgoogle/imgoogle.html.

pratique qui n'est pas sans rappeler l'œuvre d'Hannah Höch *Album*[218], réalisée quatre-vingts ans plus tôt.

Figure 21. *Photo Opportunities* (VIONNET, Corinne, 2005-2013)

D'autres artistes s'approprient ce principe d'un ajout quotidien d'une grande quantité d'informations sur le Web pour en révéler la redondance. C'est ce que fait Corinne Vionnet avec la série photographique *Photos opportunities*[219]. Ce projet est une réflexion sur la répétition d'un même instant photographique pris sur des lieux hautement touristiques et de leur partage sur des sites sociaux. L'artiste va rechercher sur ces sites de partages photographiques des lieux célèbres, des monuments que la plupart des touristes photographient compulsivement lors des visites. À partir de ces recherches, elle va constituer une collection de plusieurs centaines d'images pour chaque lieu. Elle va ensuite, pour symboliser ce « lieu commun », les superposer pour obtenir une version « condensée » du lieu,

[218] LUYKEN, Gunda. op. cit.
[219] VIONNET, Corinne. *Photo Opportunities* [en ligne]. 2013 2005. [Consulté le 22 avril 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.corinnevionnet.com/-photo-opportunities.html.

« des structures légères qui flottent doucement dans la brume imaginaire d'un ciel bleu. »[220] Par cette agrégation de clichés, elle nous renvoie vers la platitude des photographies touristiques. Elle souligne que, malgré ce manque d'originalité visuelle, un nombre important de personnes vont partager et augmenter l'iconographie d'un lieu déjà surreprésenté et contribuer non pas à son dévoilement et à sa connaissance, mais à sa banalisation et à son enfermement dans une image stéréotypée qui empêche toute connaissance spécifique sur ce lieu. Elle joue aussi ici à démontrer les dérives d'une surinformation, encore accrues par l'hypermédiatisation offerte par Internet.

On peut à partir de cet historique présenté dans ce chapitre pour retenir que la collection fait partie intégrante de la pratique artistique non seulement comme source de matériau et d'inspiration, mais aussi comme principe de création et procédé de mise en questionnement critique. À l'ère du numérique, elle reprend une force particulière favorisant de nouvelles formes plastiques et esthétiques fondées sur le réseau, l'abondance, le flux, le fragment, la copie, l'interactivité, l'archivage temporaire et la curation. Des pratiques qui rencontrent ma stratégie de création avant et pendant sa réalisation, ce qui m'a conduit à m'intéresser à ce principe plus particulièrement.

Pour rappel, l'introduction générale a précisé que cette recherche création m'impose de suivre la trace des artistes chercheurs, engagés à « se saisir eux-mêmes comme praticiens […], formuler, à l'extérieur d'eux-mêmes, […] les dimensions essentielles de leur pratique » ou plus précisément « saisir leurs processus, la dynamique d'ensemble de leur pratique et/ou un aspect essentiel de leur pratique »[221]. On a vu aussi que cet état de la question théorique a justement pour objectif de m'aider à construire une grille d'observation de mes œuvres, capable de donner la distance et l'étayage nécessaires à la difficile mise en perspective critique d'une analyse autopoïétique.

De fait, cette première partie a montré combien la dématérialisation numérique, la diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire d'Internet et l'évolution des

[220] Ibid.
[221] GOSSELIN, Pierre et LAURIER, Diane. *Des repères pour la recherche en pratique artistique, in : D. laurier et P Gosselin (dir), Tactiques insolites : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique*. [S. l.] : Guerin Editeur Limitee, 1 janvier 2004, p. 2. ISBN 978-2-7601-6651-6.

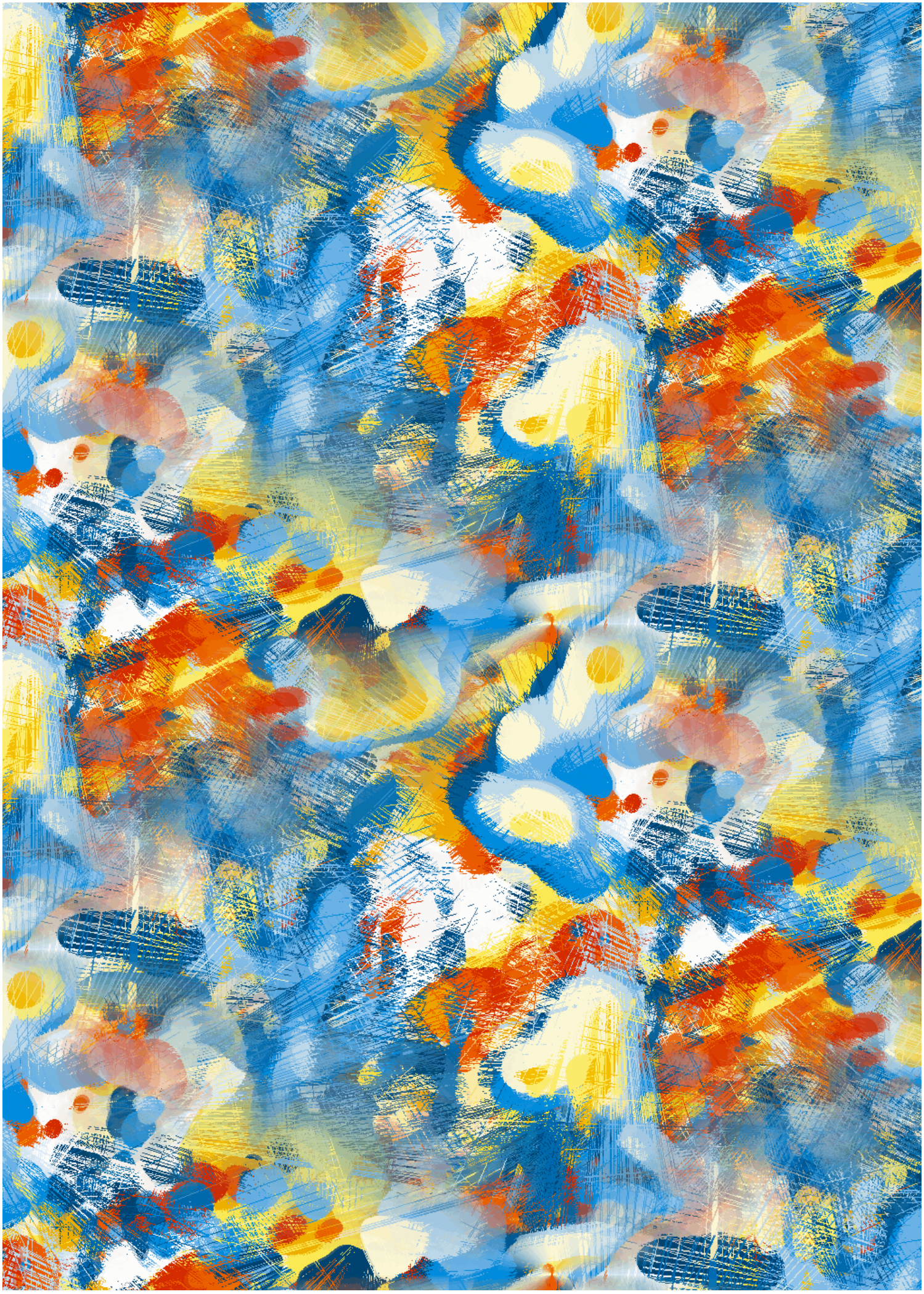
pratiques induites par le numérique ont engendré de profondes mutations dans la création. Elle me donne, d'ores et déjà, de nombreux axes de questionnement susceptibles d'interroger toute œuvre numérique y compris les œuvres de remix numérique. Je pourrai ainsi me demander comment opère la nouvelle relation au médium numérique dans mes œuvres ? L'œuvre se cantonne-t-elle à une relation de création ou s'affirme-t-elle comme relation de médiation ? La contrainte dite créatrice est elle en jeu ? Quel est le niveau de culture technologique requis et comment intervient et évolue le niveau d'acculturation numérique de l'artiste que je suis voire de mes partenaires ?

Comment l'œuvre numérique se saisit-elle de l'abondance voire de l'infobésité propre à Internet ? Comment la notion d'auteur est-elle revisitée, voire transgressée par les nouvelles technologies ?

Comment se situe l'œuvre parmi les nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet » ? Quel est son rapport au temps créateur (en lien avec mon intention d'artiste et notamment avec les conditions de l'interactivité de mon œuvre), au temps retrouvé (capacité mémorielle de l'œuvre) au temps compté (œuvre fragilisée par l'obsolescence des dispositifs) ? Comment intervient la collection dans le processus de création numérique ?

Tous ces axes de questionnement étant éclairés par un certain nombre d'indicateurs que je détaillerai dans les grilles d'observation présentées dans la partie Méthodologie (III.a.iii).

Mais à présent, mon hypothèse générale de « la filiation de mes œuvres avec le remix numérique » m'engage à compléter ce premier cadre d'observation et à aborder la deuxième partie de mon état de la question théorique, à savoir « Le remix dans la création plastique numérique ».



Chapitre II

Le remix dans la création plastique numérique

II. Le remix dans la création plastique numérique

a. Les pratiques artistiques et politiques du remix

i. Les définitions du remix artistique, premier repérage

Le remix signifie au sens strict « le fait de prendre des artéfacts culturels et de les combiner et de les manipuler de telle façon à créer des mélanges créatifs »[222]. Ce constant travail de remaniement et de re-création caractérise le remix tout en l'inscrivant intrinsèquement dans une pratique sociétale, culturelle et artistique. Ce chapitre vise à contextualiser les pratiques de remix, plus particulièrement à retracer l'histoire de leur inscription dans les courants artistiques et politiques, les deux étant souvent liés.

Mais auparavant, il n'est pas inutile pour la compréhension de ce paysage culturel de situer l'esprit du remix et de proposer une catégorisation des types de remix artistiques.

Je reviendrai dans des chapitres spécifiques sur les tendances fortes qui caractérisent le remix artistique. Mais il me semble important d'introduire ce chapitre sur le remix par une réflexion sur « l'originalité de l'œuvre », fortement questionnée dans le travail d'extrême « mixage » du remix. Je partirai du postulat que l'originalité dans le domaine des arts plastiques est une caractéristique souvent revendiquée, mais extrêmement difficile à déterminer. Plus généralement, on peut constater que, de manière anthropologique, dans l'histoire de l'évolution humaine, notre capacité de survie et de développement est en grande partie basée sur notre aptitude à imiter des pratiques et des coutumes d'autres contemporains ou ancêtres. Cette faculté d'imitation est une des bases de l'apprentissage et de la transmission du savoir. Et c'est généralement à partir de ce socle commun que vont se baser à la fois la pérennité des cultures, mais aussi l'apparition des innovations futures. Ainsi, ce que l'on appelle des découvertes n'est le plus souvent que des prolongements ou des dérivés d'une idée préétablie et très contrainte par les codes et lectures culturels en cours. En lieu et place d'originalité, on assiste plus généralement à une répétition et à une réitération d'un même concept ayant subi une variation plus ou moins importante de son contenu et de sa forme. Cette pérennité sous-jacente construit aussi tout un système de reconnaissance culturelle qui fonde les groupes et

[222] the practice of taking cultural artefacts and combining and manipulating them into a new kind of creative blend. In LANKSHEAR, C. et KNOBEL, M. Digital Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. Dans : *International Reading Association Pre-Conference Institute « Using Technology to Develop and Extend the Boundaries of Literacy », Toronto*. Vol. 13 [en ligne]. 2007, p. 1. [Consulté le 6 février 2013]. Disponible à l'adresse : http://extendboundariesofliteracy.pbworks.com/f/remix.pdf. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

les époques.

Il n'est donc pas inutile de rappeler, comme André Gunthert, que « L'appropriation est le ressort fondamental sur lequel repose l'assimilation de toute culture, formée par l'ensemble des pratiques et des biens reconnus par un groupe comme constitutif de son identité. Elle fournit, depuis des temps immémoriaux, la clé de la vitalité des cultures, leur mécanisme de reproduction ».[223] Et si l'artiste est souvent convoqué dans un étroit espace de liberté et de détournement, Rosalind Krauss souligne avec justesse que « le concept d'originalité dans la période moderne de l'art est un mythe, c'est la répudiation ou la dilution du passé »[224]. Le lecteur comprendra tout l'intérêt de ce rappel dans le cadre d'une réflexion sur l'histoire du remix intégrée à une histoire de l'art consciente du caractère intégratif de toute pratique artistique. Car, comme l'explique Julia d'Artemare, « L'histoire de l'art est parsemée de gestes de reprise, de citations, de réinterprétations et la création, loin d'être un geste définitif, intègre ça revisite comme faisant pleinement partie du processus. Tout comme une langue vivante est, par définition, déformée et détournée au fil des siècles pour perdurer ».[225] Je considère donc que le remix s'affirme aussi, de façon plus profonde, comme une langue vivante, remaniant sans cesse différents alphabets, éléments culturels du « passé - présent » et éléments émergents des nouvelles cultures en devenir. Et c'est ainsi que j'envisagerai les traces de l'inscription du remix décryptée dans les différents courants artistiques et politiques que je passerai en revue dans le chapitre II.a.ii et II.a.iii.

Mais pour bien suivre l'histoire passée et à venir du remix, je propose d'abord de repérer quelle typologie des remix artistiques opèrent et selon quels critères ? Ce repérage sera aussi utile d'un point de vue méthodologique, car la construction d'un cadre typologique d'analyse des œuvres de remix est essentielle pour ma recherche.

Je prendrai comme première piste de cadrage typologique le fait que la définition du remix dépend du médium utilisé. Dans son sens le plus commun, le remix consiste, en effet, à combiner et éditer du matériel existant (des mélodies, des vidéos, des objets, des vêtements, etc.) pour produire quelque chose de nouveau. Mais il est intéressant de noter que le remix apparaît chaque fois qu'un nouveau médium est popularisé au point de faire partie du

---

[223] GUNTHERT, André. *L'oeuvre d'art à l'heure de son appropriabilite* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://culturevisuelle.org/icones/2191.

[224] KRAUSS, Rosalind. *L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*. Paris : Editions Macula, 3 mai 2000, p. 157-158. ISBN 978-2-86589-038-5.

[225] D'ARTEMARE, Julia. *Recyclage cinématographique mode de remploi* [en ligne]. 2009, p. 5. [Consulté le 17 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.ens-louis-lumiere.fr/fileadmin/pdf/memoires09/cmem2009artemare2.pdf.

quotidien, chaque fois que sa « nouveauté » a disparu, chaque fois qu'il est intégré pleinement au code culturel au point d'en devenir usuel.

Le cadrage peut donc être également culturel et temporel. Le remix artistique numérique n'échappe pas à cette règle. On a vu dans le chapitre I. que l'évolution des coûts de production et de diffusion et la généralisation des médias numériques et leur diffusion par l'intermédiaire du Web ont engendré et daté une forte culture numérique et leur réappropriation massive par de nombreux auteurs et plasticiens. Le remix numérique est ainsi le témoin du désir irrépressible des artistes à jouer et déjouer le monde (et les cultures) qui les entoure, mais aussi le signe de l'intégration sociétale des médias numériques.

Si le type et la maturité culturelle du médium structurent ainsi la définition du remix, plusieurs auteurs se sont essayés à une classification des remix. Je ferai essentiellement référence à Eduardo Navas qui nous propose plusieurs catégories, la première empruntant au monde musical son premier modèle. Car pour lui, « le remix artistique est un phénomène culturel qui, à la base, s'applique au médium sonore, et plus particulièrement à la musique. »[226]

Cette définition de réinterprétation musicale pouvant aussi s'appliquer par extension à d'autres médias. Dans la mesure où mon travail se focalise surtout sur les pratiques de remix numériques issues du détournement de flux vidéo existants (émissions télévisuelles, vidéos, films), je me limiterai aux types de remix les plus concernés : le remix sélectif, le remix étendu, le remix réflexif et le remix régénératif.

– Le remix sélectif et le remix étendu

Pour comprendre ces deux types de remix, il me faut faire un détour par l'histoire. Sans vouloir déflorer mon prochain chapitre sur le remix sonore, je noterai qu'une des premières formes contemporaines[227] de remix apparaît dans le milieu musical, à la fin des années 1960. L'ingénieur du son jamaïcain King Tubby invente alors un nouveau style musical, le « Dub », un dérivé de la musique « Reggae » qui consiste à supprimer les voix et à accentuer les basses et la batterie de façon à obtenir une nouvelle version d'une chanson déjà existante. Cette transformation, dans un premier temps conçue pour récréer une version instrumentale, va

[226] To understand Remix as a cultural phenomenon, we must first define it in music. NAVAS, Eduardo. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. [S. l.] : Springer Verlag GmbH, 24 juillet 2012, p. 65. ISBN 3-7091-1262-1. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[227] Par remix contemporain, j'entends une façon de faire des remix à partir d'éléments enregistrés électroniquement.

évoluer par l'ajout d'effets sonores plus complexes. C'est grâce à cette version instrumentale que vont ensuite apparaître des versions alternatives de chanson, dans lesquelles certaines parties instrumentales sont sélectionnées, allongées ou découpées. On assiste à ce qu'Eduardo Navas qualifie de « remix sélectif ». Il parle aussi de « remix étendu » lors de l'ajout de longues parties instrumentales à la chanson originale destinée par la suite à être plus facilement mixée par un disc-jockey.

Je retiendrai que cette première forme de remix, dit « sélectif », définit, de façon simple et évidente, le principe du remix et celui de son attachement à l'œuvre originelle puisqu'il s'agit d'« ajouter ou soustraire du contenu de l'œuvre originale (…) tout en gardant "l'essence" originelle de l'œuvre intacte »[228]. Comme je l'ai déjà évoqué dans la partie sur le droit d'auteur, cette notion d'essence originelle d'Eduardo Navas est particulièrement intéressante. D'une part, elle définit le fait que, malgré les modifications apportées au contenu original, ce type de remix est perçu plutôt comme une nouvelle version d'une même œuvre. Et d'autre part, la question centrale de l'identification du remix sera justement associée à celle de la distance avec l'œuvre de départ.

– Le remix réflexif

Le remix, dit « réflexif », défini par Eduardo Navas, accentue ce principe de transformation. Il se base sur la pratique de l'échantillonnage ou *sampling* en anglais. Cela désigne le fait de sélectionner une partie, un fragment dans un ensemble et ensuite de le recomposer et le confronter à d'autres fragments dans une configuration complexe totalement nouvelle. Dans ce type de remix, l'artiste considère chaque fragment comme une part de matière autonome avec laquelle il va pouvoir composer sans se soucier de l'œuvre originelle. Un remix dit réflexif « allégorise et étend l'esthétique de l'échantillonnage (*sampling*)… » Ce faisant, « la version remixée rentre en conflit avec l'aura[229] de l'œuvre originelle et réclame sa propre autonomie »[230]. Cependant, il importe de préciser que pour Navas, « sans trace de son histoire, le remix ne peut pas être un remix »[231]. Si l'on suit la définition de Navas, le remix réflexif a

[228] Ibid. p. 66
[229] Ce terme d'aura fait référence à la définition qu'en fait Walter Benjamin et caractérise la spécificité d'une œuvre d'art comme oeuvre unique, liée à un endroit précis et qui s'inscrit dans l'histoire. Mais l'empreinte de l'œuvre originelle reste primordiale. BENJAMIN, Walter. op. cit. p. 68
[230] It allegorises and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the "spectacular aura" of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original. NAVAS, Eduardo. Op. cit. p. 66 Traduction libre : BOILLOT Nicolas
[231] Ibid. p. 68

donc toujours quelque chose à voir avec l'œuvre originelle. Il porte en lui sa source de validation autoréflexive. Mais d'autres auteurs comme Jamie O'Neil sont plus nuancés concernant la trace de l'histoire du remix. Quoi qu'il en soit, ce degré de distanciation avec l'original sera aussi un élément guide pour mon analyse ultérieure. J'ouvrirai ce débat après avoir situé le quatrième type de remix catégorisé par Navas, le remix régénératif.

– Le remix régénératif

Le remix régénératif est le dernier type de remix théorisé par Eduardo Navas. Il est selon lui « spécifique aux nouveaux médias et la culture en réseau. »[232] Comme les autres remix définis par Navas, il rend visible l'origine des sources dont il tire son contenu, mais il n'utilise pas nécessairement la technique de l'échantillonnage qui lui permettrait d'être qualifié de remix en tant que forme culturelle. […] La validation du remix régénératif réside dans sa fonctionnalité. »[233] En effet, avec l'évolution des technologies de gestion de contenu sur Internet et plus particulièrement sur le Web, l'évolution vers un Web 2.0, transforme l'usage et la mobilité du contenu présent sur le Web selon Dale Dougherty et Tim Oreilly[234]. On a vu que le Web 2.0 est une évolution des possibilités de publications et d'interaction de contenu sur le Web. L'autre caractéristique est la création de réseaux sociaux qui permettent aux utilisateurs de se réapproprier et de partager facilement du contenu venant d'autres sites. En effet, les développeurs Web ont introduit grâce à un nouveau protocole de publication de contenu, la possibilité de l'exporter facilement pour l'afficher dans d'autres contextes[235] ; notamment par la syndication. Certains sites utilisent ce principe pour réaliser un agrégat d'informations provenant de différentes sources. Ces sources étant créées et actualisées de manière externe au site qui les additionne, on assiste à un remix qualifié par Navas de régénératif, car il se modifie en permanence.

[232] specific to new media and networked culture. Ibid. p. 73 Traduction libre : BOILLOT Nicolas
[233] Like the other remixes it makes evident the originating sources of material, but unlike them it does not necessarily use references or samplings to validate itself as a cultural form. Instead, the cultural recognition of the material source is subverted in the name of practicality-the validation of the regenerative remix lies in its functionality. Ibid. p. 73 Traduction libre : BOILLOT Nicolas
[234] O'REILLY, Tim et DOUGHERTY, Dale. *What Is Web 2.0* [en ligne]. 2005. [Consulté le 28 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html.
[235] Par contexte, je désigne ici le fait que le contenu est mis en forme selon des règles de mise en page différente, inhérente aux sites Web « récepteurs » qui vont les afficher.

Si Navas nous offre un cadre utile pour catégoriser le remix, sa définition du remix m'impose d'entrer dans le débat important. En effet, pour Navas, on a vu que la connaissance historique de l'original ayant servi à faire un remix est une condition *sine qua non* pour pouvoir le qualifier ainsi. Ainsi, « qu'importe la forme que le remix prend, il est toujours allégorique, ce qui veut dire que l'objet de contemplation dépend de la reconnaissance d'un code culturel préexistant. On attend du public qu'il reconnaisse à travers l'objet une trace de son histoire ».[236] En fonction de son degré de transformation par rapport à « l'original », il est plus ou moins facile de reconnaître la source. Et, selon Navas, cette trace de l'origine est nécessaire pour qualifier une œuvre de remix. Ce qui invite d'ailleurs le remix à une nécessaire transgression du droit d'auteur comme nous l'avons vu au chapitre I.

À l'inverse, pour des auteurs comme Jamie O'Neil[237], le « remix dénie le concept même de l'originalité. Dans le remix, "l'original" est impossible, parce que le monde dans lequel nous évoluons est une copie de copie, un endroit que nous avons perdu de vue, où nous avons perdu l'espoir de rencontrer l'original. »[238] Pour lui, « l'esthétique du remix n'a pas besoin d'une connaissance précise des originaux, mais d'une conception plus complexe d'une histoire qui cherche continuellement à se réinterpréter elle-même. »[239]

La question est donc de savoir si le remix doit garder la trace de son matériau source, ou s'il peut s'en affranchir ? Ces questions contradictoires sont très actuelles et elles émergent aussi directement de ma pratique. Je choisirai de me situer ici dans un entre-deux. Je postulerai d'abord que Navas a raison de dire que la reconnaissance d'un code culturel préexistant est nécessaire pour apprécier un remix. On le verra, dans le chapitre consacré au remix dans les courants artistiques, la plupart des artistes utilisent des matériaux contemporains : média, œuvres d'art, objets usuels, etc. Et cette appropriation, consciente ou non, donne une plus grande accessibilité aux œuvres, les spectateurs reconnaissant plus facilement les traces de l'histoire des œuvres. Je suivrai aussi Navas, en relation avec certaines questions soulevées

[236] No matter what form it takes, the remix is always allegorical, meaning that the object of contemplation depends on recognition of a pre-existing cultural code. The audience is always expected to see within the object a trace of history. NAVAS, Eduardo. Op. cit. p.28 Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[237] O'NEIL, Jamie. *The Remix Aesthetic: Originality: Mixed and Mashed-up* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.comdma.com/~mcluhanr/images/Oneil_Remix_1D_SHORT.pdf.

[238] Remix denies the very concept of the original. In remix, the "original" is impossible, because the world (or paradigm) is one of copies of copies, a place where we have lost touch, moreover, lost faith in the possibility of an original. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[239] The aesthetics of remix does not require a precise historical knowledge of "originals" in the conventional sense, but a more complex view of history that seeks to continually reinterpret itself. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

par ma pratique. Car il me semble que, le remix qui garde une traçabilité permet, par son caractère allégorique, d'interroger plus efficacement la société. Par exemple, quand l'intention de l'artiste cherche à mettre à l'épreuve le droit d'auteur, les médias, les situations politiques ou même les traditions artistiques, la reconnaissance des sources lui donne une plus grande efficience.

Mais j'affirmerai, comme O'Neil, que cela n'empêche pas aussi l'artiste de remix de pousser à l'extrême son processus de transformation. Ceci est particulièrement vrai dans le remix numérique parce que cette « "machine à effet *feedback"*[…], cet ordinateur […] va rétro-agir sur l'imagination de l'artiste […] [et ouvre] à celle-ci des possibilités insoupçonnées au départ par l'artiste lui-même. »[240] Beaucoup d'œuvres intéressantes s'éloignent ainsi de la source au point que sa dissolution totale rend caduque la notion de plagiat et que le sens de l'œuvre s'appuie sur une aura totalement nouvelle. Plusieurs de mes œuvres en témoignent et je ne ressens pas en tant qu'artiste une rupture dans mon travail entre les œuvres « reconnaissables » et les œuvres « sans origine visible ». D'autres artistes en témoignent aussi en liant cette transformation extrême à l'arrivée du numérique qui donne soudain à l'artiste de remix des possibilités à la fois immenses et très nouvelles. Mais ceci ne doit sans doute pas conduire à repérer des formes de « remix » partout. Comme le dit l'artiste Brad Troemel : « tout ne peut pas être présenté comme un remix de quelque chose d'autre du fait de l'existence d'anomalies historiques, d'événements qui s'écartent de la trajectoire supposée et qui mettent au-devant de la scène un nouveau jeu de possibilités. »[241].

Je retiendrai donc ici la tension entre deux acceptations opposées du remix : le remix délimité par la reconnaissance de son matériau source ou bien le remix transformé à l'extrême (voire mis en abyme quand la source est elle-même déjà un remix). J'en accepterai la double existence possible, en lien avec l'intention de l'artiste et le processus de création. Et cette tension me servira de guide pour parfaire ma catégorisation des œuvres de remix.

Quoi qu'il en soit, le remix reste une affaire de détournement, de transformation, d'accumulation et de réflexivité. Mais il sert aussi et surtout une intention, celle d'artistes,

---

[240] COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. *L'art numérique*. Paris : Flammarion, 2 mars 2009, p. 12. ISBN 978-2-08-122512-1.

[241] Not everything can be explained away as a remix of something else because of the existence of historical anomalies, events that break from the assumed trajectory of what is possible and bring forward a new set of possibilities. TROEMEL, Brad. The Word « Remix » Is Corny. Dans : *DIS Magazine* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://dismagazine.com/blog/37255/the-word-remix-is-corny/. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

mais aussi de militants politiques et de communicants. Une intention qui situe aussi potentiellement la pratique du remix comme une pratique engagée au cœur des mouvements sociétaux de leur temps. Je passerai à présent, en revue les exemples chronologiques de ces engagements dans les courants artistiques et politiques afin de repérer au final les indicateurs de ces productions et d'affiner la grille de questionnement future des œuvres de remix en général et des miennes en particulier.

ii. Le remix dans les courants artistiques

Bien des courants artistiques peuvent renvoyer aux origines du remix tant le collage ou encore la réappropriation en art est précoce et fécond. Je ferai commencer ma réflexion en 1913. Car c'est à cette époque marquante que Marcel Duchamp conceptualise ses *Ready-made* lorsqu'il définit le principe de s'approprier un objet manufacturé et de le désigner comme œuvre d'art. On pourrait aussi évoquer, à la même époque, les papiers collés de Picasso. Par cette intention qui consiste à exposer en tant qu'œuvre d'art un objet de consommation courante, l'artiste accroît le champ lexical des arts plastiques avec une nouvelle possibilité conceptuelle, celle d'emprunter, de s'approprier un objet, de le promouvoir « à la dignité d'objet d'art par le simple choix de l'artiste »[242].

Pour créer ses *Ready-Mades,* Duchamp effectue des transformations minimes par rapport à l'objet originel qui consiste souvent à simplement apposer sur l'objet sa signature et/ou une inscription en anglais. Il intervient aussi dans l'agencement des objets qu'il s'approprie, en en changeant le sens de disposition ou combinant plusieurs objets en un. Par la recontextualisation d'objet du quotidien en œuvre d'art, il pratique, comme nous l'avons vu précédemment, ce qu'Eduardo Navas définit comme un remix sélectif [243], c'est-à-dire qu'il « ajoute ou soustrait des parties à un objet original, tout en laissant l'aura de l'objet intact »[244].

En 1917, dans l'œuvre intitulée *Fountain*, un urinoir exposé à l'envers et sur lequel il a apposé la signature R. Mutt, Marcel Duchamp « prend un urinoir du monde "réel" et en l'insérant dans le monde de l'art, propose un commentaire sur la pratique artistique. Dans ce sens, il pratique littéralement l'acte de couper, défini comme le fait de prélever un échantillon,

[242] ELUARD, Paul et BRETON, André. *Dictionnaire abrégé du surréalisme*. Paris : José Corti Editions, 1 août 1989, p. 49. ISBN 978-2-7143-0421-6.
[243] NAVAS, Eduardo. Op. cit. p. 76
[244] adds to and deletes parts from the original composition, while leaving its spectacular aura intact. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

une partie du monde réel, parce que son commentaire, pour fonctionner, nécessite un objet référentiel, de sorte à faire émerger la contradiction précédemment imposée de l'unicité d'une œuvre d'art »[245]. Cet acte artistique répond aux préoccupations des artistes modernes du début du siècle qui prônent l'absence de règles. « Avant le geste de Duchamp, l'art n'était pas une entité flottante, il s'incarnait nécessairement dans une catégorie : peinture, sculpture, gravure ; depuis Duchamp et son *Ready-Made*, il serait susceptible de s'incarner au sens strict dans n'importe quoi. »[246]

Je soulignerai que cette démarche conceptuelle d'emprunt, d'appropriation, de recontextualisation est l'une des idées motrices de la plupart des pratiques de remix contemporaines. De plus, cette désormais possible incarnation de l'œuvre d'art dans n'importe quels éléments manufacturés ou trouvés va permettre d'expérimenter le remix sous de nouvelles formes.

Ce parti pris de refuser d'imposer des règles à la création artistique est notamment revendiqué par le mouvement dada, qui vise à « réduire les frontières dressées entre l'art, la littérature, voire les techniques, accumulant tableaux-manifestes, poèmes-manifestes, poèmes simultanés avec accompagnement de bruits, collages, photomontages, etc. » [247] La grande nouveauté de ce mouvement artistique est qu'il fait confiance au hasard, il utilise « l'incohérence » comme base de travail. Le mouvement *dada* remet aussi en cause la notion d'originalité et prône la liberté absolue en art. Ce mouvement est créé en parallèle à l'avènement des médias dits de masse, la presse illustrée, la radio, le cinéma en tant que phénomène commercial. Les artistes, dits *dadaïstes*, s'emparent de ces nouveaux médias et les soumettent à la critique. Les images photographiques dans les années 1920 ayant pris une place de plus en plus importante dans la société, des artistes du versant visuel de ce mouvement comme John Heartfield, Hannah Höch ou Raoul Haussman commencent à les utiliser comme matière pour leurs photomontages et découpages/collages. À partir de photos existantes, ils prélèvent certaines parties d'images et

[245] takes a urinal from the actual world and inserts it in the art world to offer commentary on art practice. In this sense, he is literally practising an act of "cutting" as understood in Remix-taking a sample, a piece from the real world, because his commentary needs a material reference in order to take effect as a contradiction of the uniqueness of the work of art. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[246] SEMIN, Didier. *« READY-MADE », Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 juin 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/ready-made/.

[247] BEHAR, Henri et VASSEUR, Catherine. *« DADA », Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/dada/.

les superposent à d'autres pour créer une relation nouvelle entre ces différents éléments, généralement dans le but d'une critique sociale et politique.

On peut aussi relever, dans cette période, en marge du courant dadaïste, des travaux plus complexes. Ceux de l'artiste américain Joseph Cornell, un des pionniers du courant artistique de l'assemblage. À partir des années 1930, il réalise ce qu'il définit comme des *shadow boxes* faites de matériaux trouvés, soit un mélange de fragments d'images, de jouets, d'objets issus de magasins à souvenir, de brocante. De même, l'artiste *dadaïste* Kurt Schwitters tente de faire émerger une certaine poésie à partir d'objets banals. Sa pratique consiste à recycler des images ou des objets trouvés, souvent jetés aux ordures.

Figure 22. *Merz Picture 46 A. The Skittle Picture* (SCHWITTERS, Kurt, 1921)

Ces objets deviennent, par le procédé de juxtaposition effectué par l'artiste, de nouvelles entités qui transcendent leur origine. « L'esthétique des amas » proposée par Schwitters pose un regard critique sur la prolifération et les déchets.

Je retiendrai de cette période que les expérimentations *dadaïstes* ont permis aux artistes d'expérimenter, à une date précoce, une plus grande liberté de création basée sur le refus des règles établies et sur l'appropriation du contenu d'autrui. Ces contenus peuvent être très variables, aussi différents qu'un objet du quotidien ou un grand média, et être soumis à un début de fragmentation et d'accumulation. La production industrialisée et/ou la médiatisation de ces contenus les rendant pour la première fois, disponibles en grande quantité, et surtout à un coût minime. On peut noter aussi que l'emprunt de ces images dans les collages n'est pas pour l'instant effectué à partir d'autres œuvres d'art identifiables[248] et la remise en question du droit d'auteur n'est pour l'instant pas évoquée. Bien au contraire, c'est la signature de l'auteur, l'artiste comme Duchamp, et/ou le contexte d'exposition (le musée, la galerie, par exemple) qui fait œuvre. Enfin, la critique sociale et politique est souvent le but de ces créations. Je reprendrai cet aspect dans le chapitre sur le remix politique.

Par la suite, dans les années 1950, dans la suite des expérimentations de Tristan Tzara[249], Brion Gysin et William Burroughs expérimentent la création littéraire issue du hasard avec la technique qu'ils dénomment *cut-up*. En découpant et sélectionnant au hasard des phrases d'un livre pour ensuite les disposer dans un ordre nouveau, ils tentent de révéler comme dans la pratique du *dadaïsme* un sens caché à partir de « l'incohérence ». Dans cette même idée de découpage et de sélection apparaît un groupe d'artistes visuels dénommés les affichistes, groupe dans lequel figurent notamment Jacques de la Villeglé, Mimmo Rotella et Raymond Hains. Leur pratique se base sur la « récolte » d'affiches déchirées dans la rue. Ces fragments d'affiches sont ensuite soit directement exposés tels quels, soit présentés après un travail de recadrage et de recomposition. On relèvera que les principes de sélection, de prélèvement et de collection sont comparables à ceux des pratiques des années 1920 de Hannah Höch et John Heartfield, mis à part le fait que l'artiste ici donne une part prépondérante au hasard en ne déterminant pas à l'avance quelles images pour quel projet (pour mémoire, le projet était à visée politique pour Höch et Heartfield). Cette idée est bien mise en avant par Jacques Villeglé pour qui l'acte de lacération de strates d'affiches permet d'obtenir une « absence de préméditation, de toute idée préconçue »[250]. Cette non-préméditation « devait devenir, non

[248] Hormis l'œuvre « LHOOQ » de Marcel Duchamp détournant la Joconde de Léonard de Vinci en 1919.
[249] On se reportera au chapitre II.b.iii sur le remix dans les autres médiums, textuel et d'objet.
[250] JOUFFROY, Alain. *« VILLEGLÉ JACQUES MAHÉ DE LA (1926-) »*, *Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/villegle-jacques-mahe-de-la/.

seulement pour [lui], mais universellement, une inépuisable source d'art, d'un art digne des musées »[251]. L'artiste est pour lui un « lacérateur anonyme » qui incarne la figure du collecteur, du collectionneur et du sélecteur et qui prend le pas sur la figure de l'artiste.

Figure 23. *14 juillet, décembre* (DE LA VILLEGLE, Jacques, 1960)

La question du cadrage est aussi une des caractéristiques des affichistes, pour Villeglé « le prélèvement est le parallèle du cadrage du photographe ». Une autre caractéristique du travail de Villeglé est que la lacération des différentes strates d'affiches déchirées permet de faire cohabiter plusieurs temporalités (du fait que les affiches ont été accumulées au cours du temps sur les panneaux publicitaires), et de rendre visible une mémoire collective fragmentée.

Je retiendrai que, dans leur démarche, les « affichistes » accentuent le principe de création par accident, en utilisant le hasard et le cadrage dans la suite des dadaïstes et des surréalistes, mais s'éloignant du coup de leurs intentions fortement critiques. Ce principe de l'accident comme

[251] Ibid.

source de création va être par la suite très prégnant dans les œuvres de remix numérique, comme nous le verrons plus tard. De la même façon, la cohabitation de plusieurs temporalités, - confrontation d'éléments normalement isolés les uns des autres -, est une composante prégnante du remix et l'on va retrouver ce principe dans de nombreuses œuvres que j'ai réalisées à partir de flux d'information ou de film, comme nous le verrons dans la partie III.

Les années 1950 sont aussi marquées par l'artiste néo dadaïste Robert Rauschenberg qui considère que la peinture n'est qu'un matériau parmi d'autres, inséré dans une vaste entreprise de collage. Il ne s'agit plus d'associer des objets, des textures et des couleurs pour prolonger ou faire éclater « le représenté », mais de contester sa structure même. Il développe le principe de « *Combine Paintings* » en 1954, où il agrège des objets trouvés dans la rue et des fragments de peinture. « Entre peinture et sculpture, le plus souvent très colorées et rigoureusement structurées dans l'espace, les *Combine* accueillent tout un monde d'objets hétéroclites, le plus souvent trouvés, comme des animaux empaillés […] ou des objets liés à la vie quotidienne - kilt ou oreiller […], horloges, photos, miroirs […], postes de radio, images tirées d'un magazine ou encore bouteilles de *Coca Cola*. »[252] Dans sa volonté d'étendre les marges de manœuvre de sa création, Robert Rauchenberg s'approprie tous les procédés et tous les supports possibles : « peinture, photographie (les siennes et celles des autres), sérigraphie, papier, soie, toile, acier inoxydable, céramique ainsi que toutes les images, celles de l'histoire du monde contemporain comme celles de l'histoire de l'art, sans compter tous les objets possibles. »[253]. Il porte un regard critique en analysant l'image, en la morcelant, en la confrontant par le principe de transparence, en la réduisant à une superposition de couches mobiles qui peu à peu s'effacent.

[252] BOUISSET, Maïten. *« RAUSCHENBERG ROBERT - - (1925-2008) »*, *Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/robert-rauschenberg/ - titre-i_11832.
[253] Ibid.

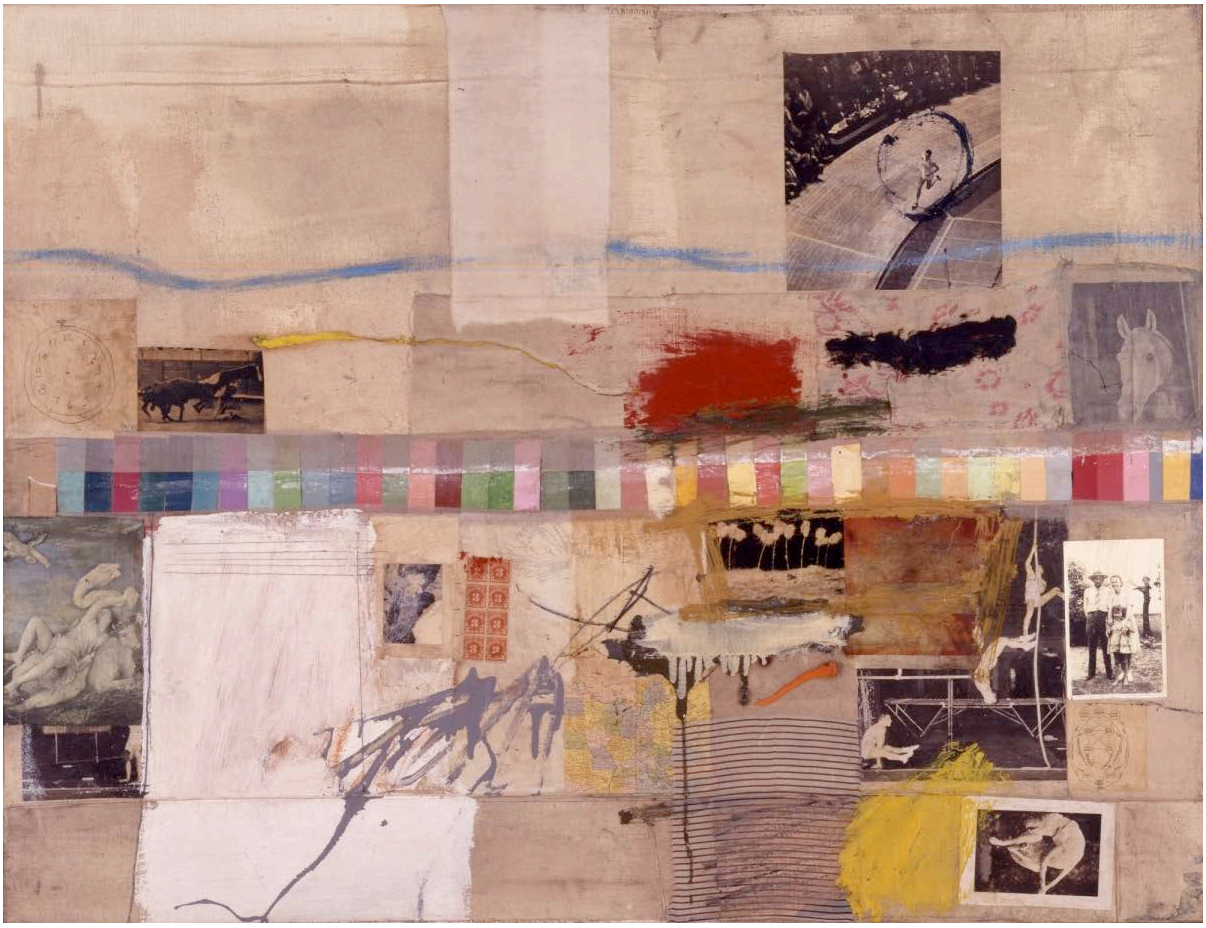


Figure 24. *Small Rebus* (RAUSCHENBERG, Robert, 1956)

Il emploie notamment le procédé de la sérigraphie et de la décalcomanie au trichloréthylène pour « incorporer » des images issues de l'actualité contemporaine sur des toiles. Ce qui est intéressant dans l'œuvre de Rauchenberg, c'est le changement de support, la transformation, la translation d'une information d'un support à un autre qu'il opère pour amalgamer plusieurs éléments disparates.

En lien avec cette idée de transposition d'objets du quotidien et de consommation dans le champ artistique, un nouveau courant artistique, *le Pop-art*,[254] émerge dans un premier temps en Angleterre, puis aux États-Unis au début des années 1960. Il s'agit pour ces artistes d'utiliser des images issues de la télévision, du cinéma, de la publicité telle quelle, sans qu'elles aient en apparence subi de transformation par rapport à leur origine. L'artiste Richard Hamilton définit le *Pop-art* de la sorte : « Populaire, éphémère, jetable, bon marché, produit

[254] L'expression *Pop-art* est l'abréviation de *popular art* en anglais, ou art populaire en français.

en masse, spirituel, sexy, plein d'astuces, fascinant et qui rapporte gros »[255]. « Dans cette perspective, l'artiste doit intégrer l'imagerie pop dans son art, la commenter, l'analyser, utiliser son énergie plutôt que de la mépriser - sans pour autant accepter béatement capitalisme et consumérisme. »[256].

Il réalise, en 1956, à partir de cette définition « *Just what Is it that Makes Today's Homes so Different, so Appealing ?* »[257].

Figure 25. *Just what Is it that Makes Today's Homes so Different, so Appealing?*
(HAMILTON, Richard, 1956)

[255] *Independent Group* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 7 mai 2014. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Independent_Group&oldid=103612501. Page Version ID: 103612501.

[256] ROUGÉ, Bertrand. *« POP ART », Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/pop-art/.

[257] *Qu'est-ce qui rend les intérieurs d'aujourd'hui si différents, si séduisants ?* : traduction française du titre de l'œuvre d'Hamilton, titre qui provient également d'une publicité, qui déclare : « Just what is it that makes today's homes so different, so appealing ? Open planning of course - and a bold use of color. » Just what is it that makes today's homes so different, so appealing? Dans : *Wikipédia* [en ligne]. 8 janvier 2015. [Consulté le 14 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Just_what_is_it_that_makes_today's_homes_so_different,_so_appealing. Page Version ID: 110725141. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

Cette œuvre de collage et est « considérée comme l'œuvre fondatrice du *Pop-Art* »[258]. À la différence des précédentes œuvres de collage des années 1920, Hamilton veut créer par « l'association des "métaphores ready-made" appelant un commentaire sur l'idéologie de la consommation »[259]. Grâce à cette juxtaposition d'images extraites de magazines et de publicités, il façonne une vision ironique de la société de consommation dans laquelle il évolue, une société dans laquelle le progrès est censé améliorer notre quotidien.

Il n'est pas inutile de remarquer qu'à cette période, naît aussi en France, l'Internationale situationniste, courant de pensée initié par Guy Debord, au début des années 1960. À la fois politique et artistique, l'Internationale situationniste prône le principe de détournement et le systématise. Ce mouvement « envisage(ait) le détournement comme l'une des méthodes les plus efficaces pour torpiller le "spectacle" et créer une situation nouvelle. Utilisé surtout initialement dans le domaine esthétique, il fut élargi à la production théorique et à l'action politique, jusqu'à devenir la marque distinctive de tout le mouvement »[260]. L'International situationniste prône de « piller » dans les œuvres du passé pour aller de l'avant. On retrouve ici l'idée de la transgression du droit d'auteur souvent associée au remix développée dans le chapitre I. Je reviendrai sur ce courant en donnant l'exemple d'un film détourné par les situationnistes dans le chapitre suivant consacré aux pratiques du remix ayant des visées politiques.

Dans les années 1960-70, un autre artiste majeur de ce mouvement, Andy Warhol va, lui, prendre position d'une autre façon. Comme les autres artistes du *Pop-Art*, il s'approprie, pour ensuite les réutiliser, des images et des objets de la société de consommation et des photographies issues de la culture populaire. Mais, à la différence d'Hamilton ou de Rauchenberg, il produit ensuite des dizaines de copies de sa réinterprétation. Il prend donc résolument le parti de créer des œuvres en série, reproductibles non seulement à l'identique, mais aussi en quantité phénoménale. Ainsi il marque une des caractéristiques à retenir du *Pop-Art* vu comme « la fin du geste artistique au profit du mécanisme, de la reproductibilité technique et de la taylorisation de la peinture »[261].

---

[258] ROUGÉ, Bertrand. op. cit.
[259] Ibid.
[260] *L'Internationale Situationniste (1957 - 1972)* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 août 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.lemondedesarts.com/ArticleInternationaleSituationniste.htm.
[261] LOSZACH, Fabien. « La vie en Pop » : l'héritage de Warhol, entrevue avec Jonathan Shaughnessy. *ETC*. 2011 2010, n° 91, p. 6.

Ce faisant, Andy Warhol rend encore plus évident que « la reproductibilité et la multiplicité des couches médiatiques, sous lesquelles l'œuvre s'enfonce de plus en plus, annoncent l'un des postulats essentiels du postmodernisme : la crise de l'originalité. Cette crise de l'originalité stigmatise la dissolution de l'œuvre originale dans le flux de ses reproductions et de ses médiations technologiques. »[262] La reproduction et la dissolution de l'œuvre originale renvoient aussi dans le cas des œuvres d'Andy Warhol, à la problématique de la perte de l'aura de l'œuvre, aujourd'hui encore au cœur des réflexions sur l'art contemporain en général et sur le remix en particulier.

Je retiendrai surtout que les œuvres d'Andy Warhol marquent, encore plus que ses prédécesseurs, une des crises majeures du monde de l'art, la crise de l'auctorialité. L'auctorialité faisant référence au « statut de l'auteur, le lien qu'il entretient avec sa production ou encore l'autorité qu'il possède sur celle-ci. »[263]. Comme le signale Frédérique Entrialgo, « le *Pop-Art* ne s'interroge(ait) pas seulement sur l'iconographie commerciale ou sur la vie médiatique contemporaine, mais opère(ait) un renversement des relations entre l'original et la copie »[264]. Or Andy Warhol pratique non seulement la série et la quantité, mais il pratique la délégation « en faisant réaliser la plupart de ses travaux par des assistants de sa "factory". »[265] Ce qui perturbe considérablement le repérage du statut de l'auteur et pose, de façon précoce, la question des collaborations techniques imposées par l'art numérique du fait de la nécessité de compétences hybrides que j'ai abordée au chapitre I.[266]

Enfin, j'insisterai sur une autre des particularités de son œuvre qui est d'assumer totalement le but commercial de sa pratique. Il signifie particulièrement ainsi la rupture initiée depuis le début du siècle avec la « conception romantique d'un art affranchi de la sphère du marché et de la production et d'un artiste à la marge de la société, pauvre et maudit, héros et martyr (…) ; la pauvreté devenant même la condition sine qua non de la vraie création »[267].

---

[262] ENTRIALGO, Frédérique. *La Notion d'auteur comme objet de l'art - L'appropriation au XXe siècle* [en ligne]. [s. d.], p. 2. [Consulté le 27 août 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.articule.net/wp-content/uploads/2008/10/appropriationxxesiecle.pdf.

[263] NEEMAN, Elsa, MEIZOZ, Jérôme et CLIVAZ, Claire. *Culture numérique et auctorialité : réflexions sur un bouleversement*. Juillet 2012, Vol. n° 17, n° 1, p. 3-36.

[264] MCINTOSH, Jonathan. A history of subversive remix video before YouTube: Thirty political video mashups made between World War II and 2005. Dans : *Transformative Works and Cultures* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/371/299.

[265] ENTRIALGO, Frédérique. op. cit.

[266] Nous avons abordé cette notion de compétences hybrides au chapitre I.a.i « La nouvelle relation avec le médium et le dispositif de création ».

[267] LOSZACH, Fabien. op. cit.

Dans la suite d'Andy Warhol[268], d'autres artistes s'interrogent sur la reproductibilité et la question de l'originalité et de l'auctorialité de l'œuvre. Mais ici, ils se confrontent directement au monde de l'art. Notamment, l'artiste Elaine Sturtevant propose, dans les années 1960 - 1970, d'explorer le concept de répétition en copiant à l'identique des œuvres d'artistes qui lui sont contemporains. Elle va jusqu'à dupliquer le geste et les techniques employés par ces artistes reproduisant ainsi non seulement l'image, mais aussi la pratique artistique. Elle remet en question donc elle aussi l'idée d'originalité d'une œuvre artistique, mais ici en « s'attribuant » au sens fort son contenu et son procédé.

Par son travail et sa démarche mimétique,[269] elle est considérée comme l'inspiratrice d'un nouveau mouvement américain qui émerge à la fin des années 1970 : l'Appropriationnisme.
Pour Sturtevant, cette démarche est censée « provoquer l'étonnement du "regardeur", une réaction d'ordre esthétique et cognitif pour ainsi dire - qui rappelle, sans que Sturtevant ne s'y réfère jamais, les réflexions de Nelson Goodman puis d'Arthur Danto sur le moment où la perception de l'œuvre s'infléchit au contact de l'information donnée sur son statut »[270].
On retrouve dans ce courant des artistes comme Sherrie Levine. Elle propose, dans la lignée du travail de Sturtevant, de s'approprier aussi des œuvres d'art qui sont reconnues comme emblématiques du XXe siècle. Mais elle choisit de les présenter dans un nouveau contexte de réception qui contamine la lecture de l'image et provoque sa réévaluation critique. Dans l'exemple le plus connu *After Walker Evans,* elle photographie les clichés de ce photographe (*Walker Evans)* et les déplace et les expose sans modification dans une galerie d'art new-yorkaise. Ceci conduit à envisager autrement les notions de création, de paternité et d'authenticité d'une œuvre d'art.

Toujours dans les années 1980, on peut noter un glissement dans le choix des images. Quand l'artiste appropriationniste Richard Prince décide de re-photographier une publicité, il ne se

[268] Je noterai qu'en parallèle, en Europe, d'autres artistes utilisent des pratiques apparentées. Notamment le nouveau réalisme avec des artistes comme Arman et ses accumulations d'objets ou Daniel Spoerri et ses « Tableaux - Pièges ».
[269] On notera qu'approprier renvoie à l'idée de « faire sa propriété de quelque chose, souvent indûment », de « s'attribuer la paternité d'une œuvre, d'une idée » LAROUSSE, Éditions. *Définitions : s'approprier - Dictionnaire de français Larousse* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/s_approprier/4780. Deux définitions qui rendent compte de l'action de ces artistes et surtout de leur intention de se situer dans la crise de l'auctorialité.
[270] BRÉAUD-HOLLAND, Ondine. De l'acceptabilité du discours sur le faux (Faussaire et copiste : 2 cas). *Ethique et esthétique de l'Authenticité*. 2012, n° Noesis n°22-23, p. 9.

focalise plus ni sur une œuvre ni sur un artiste identifié. Ainsi il peut potentiellement s'emparer d'une infinité d'images.

Figure 26. *Untitled (Cowboy)*, (PRINCE, Richard, 1989)

Dans la série *Cow boy*, il reproduit une image publicitaire représentant un cow-boy à cheval, figure stéréotypée de la masculinité étayant la promotion d'une marque de cigarette. Ce faisant, il déplace aussi la notion d'auteur, mais cette fois-ci, en reprenant position, en signalant et accentuant les désordres ou les dynamiques du monde.

On retiendra ici que l'artiste du courant appropriationniste se distingue par le fait qu'il ne réalise aucune transformation des matériaux visuels utilisés pour sa création. Il intervient en déplaçant la lecture et les conditions de réception et d'interprétation de l'œuvre. Dans le cas de la posture de Richard Prince, le potentiel d'images sources est infini. Enfin, ce mouvement met en tension :

- « la négation de l'artiste » (l'œuvre d'art simplement dupliquée et recontextualisée sans autre intention que de poser la question de l'authenticité et de la paternité)
- et « l'affirmation de l'artiste » (l'œuvre d'art issue de la duplication d'image commune, mais conçue comme une intention sociocritique).

À ce stade-là de ma présentation, je remarquerai que la difficulté de rédaction de ce chapitre réside dans la sélection qui est à opérer parmi une multitude d'artistes tous plus intéressants les uns que les autres[271]. J'ai tenté par les exemples précédents d'illustrer une diversité et de souligner de grandes tendances. Je prendrai à présent, comme dernier exemple, une pratique extrême de détournement liée à l'art vidéo, dans la mesure où l'art visuel et cette pratique en particulier a un fort rapport à mon travail.

Tout commence en 1936. L'artiste Joseph Cornell déjà cité précédemment pour sa participation au courant dada invente la pratique du *found footage*[272]. Il réalise un court métrage intitulé *Rose Hobart*, un nouveau montage surréaliste de 19 minutes extrait d'un film de 1931 *East of Borneo* qu'il a coupé et réédité pour garder uniquement les passages avec l'actrice principale du film, Rose Hobart. Cette méthode dite de *found footage* se résume ainsi à créer des films à partir d'autres films existants. Par un recyclage et un nouveau montage de pellicules impressionnées, ces artistes font émerger de nouvelles significations. Ce mouvement va s'imposer avec la démocratisation du support vidéo à partir des années 1960, mais surtout dans les années 1980-1990. Une sous-catégorie majeure du « found footage » est le détournement. À partir d'un film original, un nouveau doublage sonore est ajouté et change le sens du film. Ce détournement peut aussi se pratiquer à partir de plusieurs films contenant les mêmes acteurs dans des rôles différents. C'est le cas, dans les années 1990, de l'œuvre *Le Grand détournement : La Classe américaine* de Michel Hazanavicius. Sous le prétexte de réaliser un documentaire, le réalisateur a accès au catalogue de films de la Warner Bros Company. Il s'emploie alors à sélectionner plusieurs extraits de films pour ensuite par le montage et le doublage créer une histoire humoristique cohérente où cohabitent plusieurs genres scénaristiques normalement séparés (films de suspens, films de western, films de comédie).

[271] Par exemple, j'aurai pu parler, entre autres, de Cindy Sherman, Jeff Koons ou Damien Hirst qui eux aussi emploient l'appropriation et les pratiques de remix dans leurs œuvres de 1980 à 2000.
[272] Littéralement, le métrage d'enregistrement trouvé / récupéré.

Dans *Dial H-I-S-T-O-R-Y,* le réalisateur et artiste Johan Grimonprez propose « en juxtaposant des séquences d'informations télévisées, des reportages et des archives sur des événements de piraterie de l'air (hijacking) de ces 40 dernières années […], à la fois, de montrer une évolution de la télévision au travers d'un événement spécifique qui est le terrorisme international et de démontrer la manipulation et la recontextualisation des images et des informations des chaînes de télévision multinationales, tout en portant un regard critique vis-à-vis de la construction et de la transformation de l'histoire, d'une histoire en train de se faire, d'une permanente ré-actualité. »[273] On voit, dans ces deux exemples, que la réutilisation de contenus audiovisuels déjà existants et leur juxtaposition par le montage permettent une recontextualisation scénaristique, soit dans une intention humoristique soit dans une démarche documentaristique. Comme on le verra dans le chapitre sur le remix politique, la réutilisation d'extraits de vidéos, soit similaires, soit disparates, permet aux auteurs de ces montages de dégager par la confrontation et l'accumulation, un propos souvent éloigné des films ou extraits d'origines.

Le *found footage* a aussi son pendant expérimental. Les extraits, - fragments échantillonnés -, sont utilisés non plus dans l'idée de faire émerger une nouvelle interprétation par un nouveau montage, mais plutôt dans l'idée de les considérer uniquement comme des matériaux bruts, accumulés sans intention scénaristique. Wilhelm Hein dans *Material Film*[274] compose ainsi un film expérimental par l'accumulation des parties terminales des pellicules de film (ces parties constituant normalement les à-côtés techniques nécessaires à la réalisation d'un film, ces éléments des coulisses du film étant coupés au montage). Il recycle ces « rebuts » qui « apparaissent comme des productions involontaires, voire inconscientes, d'un processus d'élaboration qui repose sur les spécificités technologiques du médium (développement, tirage, dégradation, etc.). La place laissée à l'intervention de l'artiste s'efface au profit d'une révélation de la matière filmique elle-même. »[275]

---

[273] *Johan Grimonprez, « Dial H-I-S-T-O-R-Y », 1997, Installation Vidéo, 68 mn* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 février 2013]. Disponible à l'adresse : http://ecran-voile.blogspot.fr/2006/03/johan-grimonprez-dial-h-i-s-t-o-r-y.html.

[274] HEIN, Wilhelm. *Material Film*. 1976.

[275] MICHAUD, Philippe-Alain. *L'évènement Ready-made : Inconscient matériel - Centre Pompidou* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 31 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cbLoRGe/rxxoEy4.

Figure 27. *Material Film*, (HEIN, Wilhelm, 1976)

On le voit donc, dès les années 1960, Wilhelm Hein fait de l'acte du recyclage de film une pratique artistique qui s'éloigne radicalement du sens de l'œuvre originelle.

Dans les années 1990, d'autres artistes comme Martin Arnold mettent à l'épreuve les found *footage*. Ses œuvres nous confrontent à des extraits de films hollywoodiens des années 1940. À la différence d'autres artistes vus précédemment, il se focalise sur un seul et même passage cinématographique pour chacune de ses œuvres. Par un nouveau montage et en jouant sur le principe de répétition, il tente de faire émerger l'idéologie qui se cache derrière ces films et il traque et cible les stéréotypes. Pour lui, le « cinéma d'Hollywood est un cinéma d'exclusion, de raccourci et de rejet, un cinéma de refoulement. Il y a toujours autre chose derrière ce qui nous est montré, qui n'est pas représenté. Et c'est précisément cela qui est le plus intéressant à prendre en compte. »[276] Par un procédé mécanique de copie de pellicule filmique, il découpe des séquences, les duplique, les étend, les raccourcit et les diffuse, de manière itérative, des dizaines de fois, en avant et en arrière et en faisant varier leur durée. Par ce va-et-vient

[276] KERMABON, Jacques. Martin Arnold, Scratcher Hollywood. *Bref*. 1999, n° 40, p. 16-21.

incessant imposé par le montage, la bande sonore s'en trouve réduite elle aussi à une séquence rythmique où chaque bruitage et chaque parole se trouvent découpés et répétés de manière empirique. Pour son œuvre *Passage à l'acte*[277], il utilise plusieurs secondes extraites d'une séquence du film *Du silence et des ombres...*[278] . « Arnold démonte ce scénario quotidien en brisant sa continuité originale. Il s'attarde sur les bruits de tôle, laisse les mouvements bizarres des acteurs en suspens. Le message supprimé, perdu, profondément ancré derrière cette idylle de famille s'appelle la guerre. »[279] Pas besoin pour lui d'accumuler plusieurs sources ou séquences différentes, c'est en retravaillant une même scène par un nouveau montage méthodique, où les plans s'enchaînent de manière effrénée, qu'il parvient à changer la narration et les relations entre les personnages.

On peut qualifier ses œuvres comme faisant partie de la catégorie des remix sélectifs du fait qu'il ne cherche pas à mélanger les sources, mais utilise la répétition d'une même scène des dizaines de fois pour rendre visible la relation indicible qui existe entre les protagonistes.

Figure 28. *Passage à l'acte*, (ARNOLD, Martin, 1993)

Tous ces exemples illustrent le foisonnement et la diversité des pratiques de remix qui ont marqué le champ artistique du siècle dernier. Ils permettent de saisir le contexte des pratiques

[277] ARNOLD, Martin. *Passage à l'acte*. 1993.
[278] Titre original : To Kill a mocking bird – Robert Mulligan, 1962
[279] GRIESSEMANN, Stefan. *Passage à l'acte - Light Cone* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 13 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://lightcone.org/fr/film-60-passage-a-lacte.html.

actuelles et celui des filiations ou des tendances que je synthétiserai dans ma partie III. J'arrête cette mise en perspective chronologique aux années 1990 dans la mesure où cette époque marque la démocratisation d'Internet. Étant donnée l'inscription majoritaire d'une partie de mon travail dans l'art « par et pour » et « sur » le réseau, j'ai choisi de m'étendre plus particulièrement sur les périodes contemporaines en lien avec Internet et je renverrai donc le lecteur vers le chapitre sur les pratiques artistiques induites par le médium numérique et par Internet en particulier (I.c.i) ; ainsi que sur le chapitre sur les différentes formes du remix (II.b) qui reprend nombre d'exemples de remix plus contemporains.

Mais avant de clore cette approche historique, je regarderai une dernière fois, ces années révolues pour souligner une particularité corollaire à la création de remix : la fonction de pérennisation des traces d'une époque. On peut, en effet, constater que la plupart de ces artistes prennent comme base de leur remix des contenus qui leur sont contemporains. Ceci a une double conséquence. En utilisant principalement des images et des vidéos créées par d'autres auteurs de leur époque, ils font référence à leur propre environnement culturel. Cela a pour première conséquence d'accentuer le phénomène de réflexivité de leurs œuvres par rapport aux spectateurs qui leur sont contemporains. La deuxième conséquence est que, dans le futur, ces œuvres vont être interprétées par les publics a posteriori de leur époque de création et qu'elles livrent alors les traces indélébiles et télescopées d'une esthétique, d'un environnement et d'une culture révolue. Le plus intéressant étant sans doute le fait que ces fragments venus du passé sont ainsi curieusement conservés dans le temps par un effet de sélection, de répétition et d'exposition, alors que les œuvres dont elles sont issues sont souvent, depuis longtemps, tombées dans l'oubli. Le remix agit ainsi de façon singulière, comme un révélateur du présent ou du passé pour ses publics actuels ou à venir.

Pour finir, je retiendrai que ce chapitre a mis en évidence que la plupart des artistes cités sont au cœur de la période postmoderne dont j'ai déjà parlé (I.i) et qu'ils sont caractérisés par une remise en cause radicale, que cela concerne les médias de masse, l'industrie cinématographique, la société de la consommation… ou l'art. Le remix, art du détournement et de la transformation, sert ainsi souvent une intention forte, celle d'artistes positionnés, engagés au cœur des mouvements sociétaux de leur temps. Cela me permet de rappeler que l'art est souvent indissociable du contexte sociopolitique. Et pour bien comprendre le remix artistique, il importe d'analyser aussi comment s'exprime le remix politique. J'examinerai donc comment se situe le remix politique avant et après Internet dans le chapitre suivant.

iii. Le remix politique avant et après Internet

Je m'intéresserai au remix politique à partir du début de l'ère du cinéma, lorsque des réalisateurs de films, des artistes, des activistes et des créateurs de contenu en général, rééditent et détournent des créations audiovisuelles (films, émissions de télévision, etc.) dans un but politique ou sociocritique. Cette forme subversive de remix est référencée sous plusieurs termes tels que les films d'avant garde, l'art de l'appropriation, le détournement, le *found footage*, le *media jamming*, le remix politique[280].

On peut aussi facilement retracer les prémisses de ce sous-genre de remix dans la tradition d'actions réalisées par des personnes ou groupes d'extrême gauche, ayant une tendance à lutter contre l'autorité établie ou la communication de masse. Quelle que soit leur origine, ces œuvres transformatives remettent en question les notions de pouvoir politique, de pouvoir des médias et des corporations. Elles s'intéressent plus particulièrement à mettre en valeur des questions pour la plupart ignorées par les organes officiels de communication telle que celles ayant trait à l'intime de l'être humain (par exemple, la sexualité) ou plus globalement, celles qui offrent une vision critique sociétale et politique (par exemple, certains conflits armés).
Mais l'histoire du remix en général, et du remix politique en particulier, est aussi étroitement liée aux technologies « avant-gardistes » de chaque époque et à leurs potentialités communicationnelles et artistiques. On relèvera à présent cette histoire dans les pas des différents auteurs de remix qui l'ont jalonnée. On verra d'abord que le cinéma puis ses formes associées ont imprimé un premier mouvement, aux formes bien délimitées. Puis on relèvera combien la technologie numérique et Internet ont (re)donné un élan notable à ce détournement et à ce mode d'expression sociocritique. Enfin, ce panorama chronologique des remix politiques non numériques puis numériques visera à me fournir les indicateurs utiles au décryptage des enjeux et intentions sociétaux du remix, objet de mon analyse finale.

On peut retracer les débuts du remix politique dès les années qui ont suivi la révolution russe de 1917, période dans laquelle des réalisateurs de films et des activistes comme Esfir Shub[281] ou Viktor Shklovsky réutilisèrent des extraits de films américains d'Hollywood à des fins de

[280] MCINTOSH, Jonathan. op. cit.
[281] MALITSKY, Josh. *Esfir Shub and the Film Factory-Archive* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 14 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/firstrelease/fr_17/JMfr17a.html.

propagande. Par de nouveaux montages, ils mirent en scène une vision idéologique, plus appropriée à la doctrine inculquée par la révolution russe, en opposition à la vision capitaliste des films américains. Par la suite, dans la lignée des films soviétiques révolutionnaires des années 1920, un groupe d'activistes d'extrême gauche, le Prometheus Film Collective[282] fait son apparition entre les années 1926-1932. On y retrouve notamment des précurseurs des pratiques de remix comme John Heartfield, Heinrich Zille, Georg Grosz. Ils mettent en scène une critique radicale de la société à travers de nouvelles formes expérimentales. Dans la lignée des réalisateurs russes, le collectif Prometheus, sur la base d'une esthétique marxiste reposant sur la synthèse dialectique entre réalités historiques et fiction, essaie de formuler une réalité objective de l'histoire et de mettre en avant le potentiel d'une construction socialiste de la réalité. Ils utilisèrent par le montage des éléments de films réels de sorte à « ce qu'ils perdent leur innocence d'un point de vue politique, et assument leur caractère inflammatoire ».[283] Une de leur réalisation la plus célèbre étant *Mutter Krausens Fahrt ins Glück*[284] : un film muet qui décrit la pauvreté d'une famille, habitant en Allemagne et plus particulièrement à Berlin ; la famille étant sauvée par le Communisme[285]. Je soulignerai ici l'intéressante notion de perte d'innocence très proche de celle de perte de/du sens (premier) de l'œuvre originelle. Ou encore, la notion de caractère inflammatoire qui, au vu du caractère hypnotique et répétitif des remix en général, constitue aussi une façon précise d'identifier les types de remix.

En 1941, Charles A. Ridley[286] crée un des premiers remix viraux. Il réédite alors des extraits du film de propagande nazie réalisé par Leni Riefenstahl en 1935, *Le Triomphe de la volonté*[287]. Par un nouveau montage, il fait en sorte que les protagonistes du film (des militaires défilant au pas cadencé et Adolf Hitler donnant un discours) soient synchronisés

[282] HORAK, Jan-Christopher. *German communist Kinokultur, pt.1, by Jan-Christopher Horak* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 14 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC26folder/GermCPKinocult1.html.
[283] Ibid.
[284] JUTZI, Phil. *Mutter Krausens Fahrt ins Glück, 1929* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 14 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=dv9xQxReF24.
[285] *L'Enfer des pauvres* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 15 février 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=L%27Enfer_des_pauvres&oldid=123384826. Page Version ID: 123384826.
[286] RIDLEY, Charles A. *Lambeth Walk, 1941* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=gYdmk3GP3iM.
[287] *Le Triomphe de la volonté* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 19 novembre 2015. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Le_Triomphe_de_la_volonté&oldid=120631581. Page Version ID: 120631581.

avec la musique *The Lambeth Walk*[288], de sorte à donner l'impression qu'ils dansent sur cette musique populaire, décrédibilisant le caractère solennel de ce type de défilé.

En France, on peut situer un des premiers remix politiques dans les années 1970 avec le réalisateur René Viénet. Un temps, membre de la mouvance situationniste initiée par Guy Debord en 1957, René Viénet utilisa dans les années 1970 des films de propagande maoïste ainsi que des films de Kung-Fu pour critiquer le totalitarisme chinois de l'époque. Dans *La dialectique peut-elle casser des briques ?* [289] réalisé en 1973, le réalisateur par un postdoublage détourne un film chinois intitulé *Crush* relatant la lutte entre Coréens et Japonais sur fond de taekwondo et de karaté.

Par ce nouveau doublage, ne suivant plus le script originel, les personnages du film expriment des idées empruntées à des mouvements révolutionnaires anticapitalistes, au mouvement situationniste, sur des thèmes portant plus particulièrement sur la lutte des classes. Dans *Chinois, encore un effort pour être révolutionnaires*[290], Viénet diversifie les sources qu'il va remixer pour créer un documentaire politique critique à l'égard de l'héritage du Maoïsme en Chine. Le commentaire du film, qui sert de liant entre les différentes parties étant issues d'un texte de deux dissidents chinois critiquant la révolution culturelle chinoise [291].

[288] *The Lambeth Walk* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 10 avril 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Lambeth_Walk&oldid=714626545. Page Version ID: 714626545.
[289] VIÉNET, René. *La dialectique peut-elle casser des briques ?, 1973* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.ubu.com/film/vienet_dialectics.html.
[290] VIÉNET, René. *Chinois, encore un effort pour être révolutionnaires, 1977* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.ubu.com/film/vienet_chinois.html.
[291] Ibid.

Figure 29. *La dialectique peut-elle casser des briques ?* (VIENET, René, 1973)

À partir des années 1980, le nombre de remix politique s'accélère avec la popularisation du magnétoscope, une des premières technologies abordables permettant d'enregistrer facilement des extraits de télévision, de vidéo sur une bande magnétique réutilisable. On retrouve aussi ici l'évolution du remix étroitement associée à l'évolution des technologies liées à la création visuelle animée. Dès lors, des artistes vidéo et des activistes vidéastes s'approprient des extraits d'informations télévisuelles, des émissions de variétés, des films d'Hollywood pour porter un regard critique sur la politique et les problèmes de société qu'ils vivent dans leur quotidien. Et cette composante critique, voire satirique, constitue dès à présent un indicateur important pour mon cadre d'analyse.

Dans *Apocalypse Pooh*[292], l'artiste Todd Graham utilise des extraits du dessin animé de Walt Disney *Winnie l'ourson* et la bande-son du film de Francis Ford Coppola *Apocalypse Now*. Il transpose chaque personnage du dessin animé en un personnage de ce film de guerre. L'univers aseptisé du dessin animé devient, uniquement grâce à cette nouvelle bande-son une

[292] GRAHAM, Todd. *Apocalypse Pooh, 1987* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=5jWGJ3pyLgs.

zone de guerre où les personnages de Winnie, Porcinet et les autres luttent pour garder leur santé mentale. Todd Graham explique que pour comprendre cette satire, « le spectateur doit au préalable connaître les deux sources originales qu'il a utilisées »[293]. Le décalage entre ces deux univers vient renforcer le malaise induit par ce film de guerre et crée une certaine empathie pour ces personnages animés issus de l'enfance déclamant des paroles à la limite de la folie[294]. Je noterai, au passage, que comme souvent, la reconnaissance de l'œuvre originelle est clairement revendiquée renvoyant à la définition du remix par Navas, mais aussi à son corollaire : une transgression assumée du droit d'auteur.

Dans *The Reagans Speak Out of Drugs* [295], Cliff Roth utilise deux magnétoscopes pour détourner un message politique. Le couple Reagan, à la tête des États-Unis d'Amérique, fait une allocution télévisuelle pour déclarer la guerre contre les drogues. En recombinant certains mots, certains fragments de phrase, Cliff Roth renverse complètement leur propos. Désormais, en plus de faire l'apologie de la drogue, ils déclarent être des consommateurs réguliers. Ces propos humoristiques visent à désamorcer cette politique de la peur initiée par cette « guerre » contre la drogue. « Une politique qui a abouti à l'incarcération de milliers de simples usagers »[296]. Le caractère humoristique vient renforcer l'impact chez le spectateur et surtout crée un phénomène de viralité par rapport à la diffusion confidentielle de ce type de contenu.

Dans les années 1990, les réflexions autour d'un développement soutenable se concrétisent. Elles ont pour principale origine la question des ressources non renouvelables, et avec elle, le problème de nos besoins en énergie fossile. Avec la guerre en Iraq qui débute en 1991, l'artiste Phil Patikis s'illustre dans un remix politique caractéristique. Il décide de critiquer les lobbies énergétiques, ainsi que l'armée américaine à l'origine de cette guerre. Dans un film intitulé *The Iraq Campaign 1991 : a television history*,[297] il s'approprie des publicités de *General Electrics*, des extraits de journal télévisé illustrant la guerre en Iraq ainsi que de la série télévisuelle de science-fiction *Star Trek : The next generation*. Par le montage et par la surimposition des marques sur des images de destruction et de marée noire sur le complexe

[293] MCINTOSH, Jonathan. op. cit.
[294] Ibid.
[295] ROTH, Cliff. *The Reagans Speak Out on Drugs, 1988* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=La5jrfobfTM.
[296] MCINTOSH, Jonathan. op. cit.
[297] PATIRIS, Phil. *The Iraq Campaign 1991 : a television history, 1991* [en ligne]. 26 octobre 2012. [Consulté le 26 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=rkSWX7qi6TA.

militaro-industriel, il veut mettre en lumière les véritables raisons qui ont poussé les États-Unis à envahir l'Iraq, c'est-à-dire notre dépendance au pétrole.

Il dénonce aussi la société occidentale d'hyper consommation et la manipulation orchestrée par les industries d'après-guerre. Le marketing et la publicité sont clairement visés. La question de l'équité sociale et celle du genre sont elles aussi mises en avant. Il n'est donc pas étonnant de retrouver ici la technique du remix pour dénoncer cette consommation à outrance ainsi que les préjugés sociaux sous-tendus par certains types de produits.

Dans le même domaine, le groupe Barbie Liberation Organization[298] prend comme sujet de critique des publicités destinées aux enfants, qui impliquent pour les garçons et les filles de se conforter à un stéréotype. L'artiste Bryan Joyce (Dangerous Squid) issu de ce groupe va créer en 1994 *And Now a Word from Our Sponsor* [299]. Cette œuvre vidéo constitue un mélange de médias, un mixte d'extrait de publicités relatives à deux jouets typiquement destinés aux filles et aux garçons. Il inclut dans une publicité télévisuelle pour *Barbie* des extraits de la bande sonore de jouets *GI-Joe*. La poupée devient ainsi capable d'après cette nouvelle trame sonore de lancer des missiles, d'avoir des attributs offensifs et virils. Cette interrelation des genres dans la description visuelle et sonore des jouets permet de créer une distance critique par rapport au stéréotype qu'a attribué le marketing de la compagnie à ces jouets pour enfant.

Dans le même esprit, dans les années 2000, l'artiste Paul Harvey Oswald du collectif Mass média manipulation va avec *Bless Your Car with Love* [300] créé un montage constitué d'extraits de film, de reportages et de publicités consacrés aux voitures et plus particulièrement aux accidents de voiture. Il met en parallèle ces accidents avec des images idylliques de publicité montrant des acteurs magnifiant l'usage des produits automobiles. Le tout rythmé par une bande-son mélangeant musique énergique et slogan idyllique mise en boucle *Bless Your Car with Love*. Ici contrairement à ce qui précède, le propos est construit à partir d'une multitude de sources. Que ce soit des films ou des publicités, toutes ces sources vont se répondre, se confronter, s'additionner pour provoquer, via une diatribe ironique, le rêve et l'effroi que peuvent engendrer les véhicules à moteur et la culture de la voiture.

---

[298] *Barbie Liberation Organization* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 10 février 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Barbie_Liberation_Organization&oldid=704296961. Page Version ID: 704296961.

[299] JOYCE, Bryan. *And Now a Word from Our Sponsor...,1994* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 26 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=2j--8ZLYUaI.

[300] OSWALD, Paul Harvey. *Bless Your Car with Love, 2000* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 26 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=xdRoTeGFjZg.

Mais dans les années 2000, la dénonciation du discours ou du personnage politique reste la base du remix critique. À partir de 2001, l'artiste Johan Söderberg crée la série *Read My Lips* [301]. Il utilise des extraits de journaux télévisés, sélectionnant des interviews de dirigeants nationaux. Par un subtil et minutieux montage, il parvient à créer l'illusion d'un lipsync (technique qui consiste à synchroniser les lèvres d'un personnage sur des paroles dites par un autre personnage). Dans ce montage final, il transforme les dirigeants politiques en chanteur de musique populaire. Il crée par ce mélange des genres, une critique acerbe de ces personnages et de la politique qu'ils incarnent.

Une autre forme de remix, le *supercut* est aussi employé pour mettre en lumière des techniques de manipulation utilisées par le monde politique. Le *supercut* consiste à extraire et accumuler des mots, des phrases similaires pour ensuite par l'accumulation des ces éléments de langage semblables montrer la répétition d'un message, d'une idée martelée par différents orateurs. C'est une technique de manipulation classique qui permet d'ancrer dans l'esprit des spectateurs une contre-vérité, uniquement par la répétition d'un même message. Dans *Keeping America Scared* [302] Brenana Houlikan utilise cette technique pour révéler la stratégie de gouvernance par la peur infusée durant le congrès républicain américain des élections américaines de 2004. Il réduit et sélectionne dans chaque discours des orateurs les mots spécifiques placés dans leur discours permettant de déclencher la peur parmi l'audience. On assiste à une litanie des mots « terreurs », « Sadam Hussein » ou bien encore « Onze septembre ».

On a vu que le remix non numérique situe très tôt toute l'importance et les formes du rôle sociétal du remix politique, que cela soit au niveau des sources utilisées, des thèmes traités et des approches. Je les reprendrai en synthèse. Mais que va apporter le remix politique « numérique » à cette pratique finalement déjà bien établie ? On a vu qu'avec l'apparition du réseau Internet et l'augmentation progressive des débits, le Web qui, dans un premier temps, diffusait uniquement des informations textuelles s'est enrichi au fur et à mesure des années, par des contenus multimédias ; dans un premier temps, en 1992, avec des

[301] SÖDERBERG, Johan. *Read My Lips: Bush and Blair, 2002* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 5 novembre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.soderberg.tv/videos/8_AUDIOVISUAL_ART/RML_ETERNAL_LOVE.mov.

[302] HOULIKAN, Brenana. *Keeping America Scared, 2004* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 novembre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=XPBN1zu80jI.

contenus picturaux[303], puis une dizaine d'années plus tard avec la généralisation du lecteur vidéo flash de contenu audiovisuel. Cette disponibilité, en plus d'une manipulation plus aisée des contenus par l'intermédiaire de logiciels, a permis, comme en son temps le magnétoscope, de démocratiser et renouveler la pratique du remix. Et notamment, on vient de le voir, dans le cadre des remix numériques de matériaux à caractère politique.

Je rappellerai que si les médias postés sur Internet ne sont pas très différents de ceux issus des médias analogiques (télévision, radio), ils sont en revanche soudain très accessibles aussi bien aux auteurs de remix qu'à leur auditoire. À partir de 2005[304], ceci va encore s'accroître du fait de la généralisation de l'usage de sites de diffusion à grande échelle comme Youtube.com ou Dailymotion.com. Des sites qui décloisonnent la diffusion et le partage (le visionnage et la copie) par rapport aux modèles fermés précédents de diffusion audiovisuelle. La situation du remix numérique est ainsi inédite et marquée par une mise à disposition des sources sans précédent et une profusion de matériaux enregistrés par d'autres ; et par un temps (l'immédiateté) et une échelle de diffusion (la planète) tout à fait nouveaux.

Plusieurs artistes vont désormais puiser dans ces informations mises à jour en permanence pour créer des remix à portée essentiellement politique. Les thématiques abordées rejoignent aussi celles de la période pré numérique. On ne les reprendra pas ici, mais on relèvera deux œuvres qui situent toute la potentialité nouvelle du remix numérique politique :

- Le remix en prise directe avec l'événement politique qui souligne le rôle renforcé de catalyseur des échanges sociaux du remix numérique.
- Le remix lié à la production 3D qui témoigne, une fois de plus, de l'importance de l'innovation technologique et de son détournement dans le processus artistique et sociocritique.

Désormais, les remix numériques, par leur diffusion quasi immédiate par rapport au temps des événements en cours, peuvent même avoir un impact sur le déroulement de ces mêmes événements. Certains sont récupérés, réassimilés dans les médias de masse et diffusés en dehors du cadre confidentiel des sites Web sur lesquels ils sont hébergés.

---

[303] *Les Horribles Cernettes* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 27 juillet 2013. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Les_Horribles_Cernettes&oldid=95328084. Page Version ID: 95328084.

[304] *YouTube* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 3 juin 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=YouTube&oldid=126753336. Page Version ID: 126753336.

Un exemple notable est réalisé en 2011 par un journaliste et musicien israélien durant la guerre civile libyenne. À partir d'un discours donné par Mouammar Kadhafi pendant les violences inhérentes à la guerre civile qui secoue la Libye, Noah Alooshe en extrait plusieurs phrases pour ensuite les remixer avec une chanson de rap américain. En utilisant le logiciel Auto-Tune qui permet de changer le pitch d'une voix en fonction d'une note de musique, il donne l'illusion que l'orateur (ici Mouammar Kadhafi) chante la même mélodie que la chanson. Dans *Muammar Gaddafi - Zenga Zenga Song - Noy Alooshe Remix* [305], il transforme ce discours de propagande en un clip musical et décrédibilise le message initial. Diffusé sur *YouTube* seulement quelques heures après la tenue du discours, ce clip vidéo fut adoubé par les partisans de l'opposition libyenne, de par le caractère ridicule que conférait ce remix à leur ennemi. Paradoxalement les partisans de l'autre camp utilisèrent aussi cette vidéo, pour célébrer leur chef. La fille de Kadhafi ayant, durant un discours mis en fond sonore la bande-son de la vidéo.[306]

Figure 30. *Zenga Zenga Song - Noy Alooshe Remix* (ALOOSHE, Noy, 2011)

[305] ALOOSHE, Noy. *Muammar Gaddafi - Zenga Zenga Song - Noy Alooshe Remix, 2011* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 février 2013]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=cBY-0n4esNY.

[306] *Zenga Zenga* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 27 mars 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Zenga_Zenga&oldid=712151054. Page Version ID: 712151054.

Par ailleurs, un autre type de remix a fait son apparition avec l'avènement de la diffusion instantanée et la simplification de la production de films en trois dimensions. Je prendrai comme exemple une compagnie de films d'animation, Next Media Animation qui s'est fait comme spécialité d'illustrer des faits d'actualité récents avec des personnages et des décors en trois dimensions[307]. Ici, ce sont les faits eux-mêmes, et non leur traduction visuelle ou sonore, qui sont remixés et réinterprétés. Le fait de transposer chacun des protagonistes en un avatar virtuel permet aux auteurs travaillant pour Next Media Animation de proposer de nouvelles interprétations, en périphérie de l'histoire originelle.

Cette liberté de pouvoir, à moindre coût, faire faire n'importe quelles actions à leur personnage est utilisée dans un but satirique. Dans *Spain protests 2012 : Police brutality in anti-austerity riots (Cargas en el Congreso),*[308] ils font un résumé des problèmes et tensions sociales qui ont touché l'Espagne en 2012. Ils y ridiculisent notamment les dirigeants espagnols affublés d'une tenue de Pinochio.

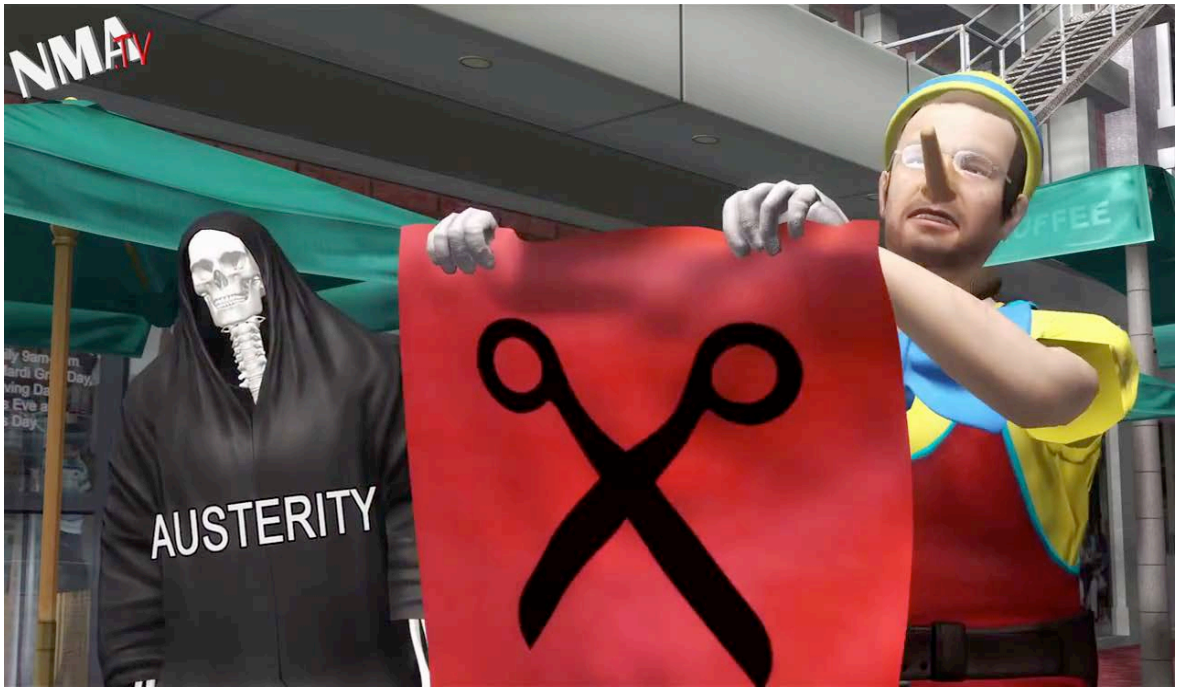


Figure 31. *Spain protests 2012: Police brutality in anti-austerity riots (Cargas en el Congreso)* (NEXT MEDIA ANIMATION, 2012)

[307] *Next Media Animation* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 1 mai 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Next_Media_Animation&oldid=718008632. Page Version ID: 718008632.

[308] NEXT MEDIA ANIMATION. *Spain protests 2012: Police brutality in anti-austerity riots (Cargas en el Congreso), 2012* [en ligne]. 2012. [Consulté le 16 février 2013]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=NRDPnrOIl-o.

Ces deux types de remix, par leur création et diffusion proches temporellement de l'événement pris pour sujet, ont un impact amplifié du fait de cette instantanéité. Ils peuvent aussi être utilisés à des fins de propagande dans le cadre de conflits.

Je terminerai cet historique en relevant que la dynamique de création sous-tendant le remix politique découle de manipulations techniques qui ont été et sont en constante évolution. Cela donne à penser que le remix politique a encore un beau parcours en devenir, en lien notamment avec l'extrême potentialité d'innovation du secteur des technologies numériques.

Je viens de présenter des exemples de remix, numérique ou non numérique, choisis parce qu'ils éclairent une chronologie et, ainsi, les fondements du remix politique et de l'intention affirmée de leur créateur. On retiendra en synthèse que la plupart des remix politiques sont créés en réponse à des événements politiques ou géopolitiques décidés unilatéralement par la classe politique ou par des lobbies de corporation privée et à des doctrines et des idéologies dominantes et opprimantes. Ce type d'œuvre est un des moyens d'expression et/ou de protestation employés par des artistes et/ou des activistes. En se réappropriant les médias créés par les responsables visés par la critique, en s'appuyant sur les nouvelles technologies pour les détourner, les réinterpréter au sens fort du terme (cinéma, puis magnétophone et magnétoscope, puis images 3D et images numériques, etc.), ces auteurs dénoncent les sociétés et les idéologies dominantes et témoignent d'un point de vue de la sociocritique, et ce, à travers le matériau même de leurs communications.

Nos exemples soulignent aussi que l'évolution du remix « avant le numérique » est marquée par une belle diversité.

– Une diversité de thèmes, point de départ d'une opposition radicale : anticapitaliste, anti nazi, anti maoïste, antiraciste, anti consommation de masse, anti énergie fossile…

– Une diversité de sources qui peut exploiter aussi bien des reportages, des extraits vidéo, des journaux télévisés, des émissions de variétés, des publicités, des dessins animés que des extraits de film, le cinéma restant d'ailleurs une valeur historique et sûre du remix politique. Ces sources peuvent être utilisées seules ou bien conjuguées avec brio pour créer ce que l'on a appelé une diatribe ironique, voire absurde.

– Une diversité d'approches : une critique qui peut être radicale, documentée, acerbe, satirique, humoristique ; voire une anti propagande qui use à l'excès des mêmes effets, on l'a vu, par martèlement manipulatoire ou effet de litanie à la limite de la folie, et qui détourne le

réel pour lui faire perdre son innocence et révéler le caractère inflammatoire des documents sources incriminés.

Fort de cet héritage, le remix numérique va naturellement reprendre à son compte cette diversité, mais aussi s'appuyer sur les conditions singulièrement adaptées à son projet apportées par le Web et la culture numérique ; par exemple, l'accessibilité et la profusion sans précédent des sources et des matériaux générés à l'envi par les internautes, la diffusion virale, l'immédiateté et la proximité avec les « événements - sources », la distance et la capacité de réinterprétation des faits eux-mêmes par la 3D, etc. Un des changements le plus opérants se situant au niveau de la diffusion virale puisque le remix non numérique ne bénéficie au départ principalement que du principe de bouche à oreille. Sa diffusion, bien que souvent imaginée comme virale, reste limitée à cause de la maîtrise des canaux de diffusion (télévision d'état, journaux financés par des capitaux privés). Le remix numérique va, lui, bénéficier d'une diffusion sans précédent qui échappe rapidement aux pouvoirs dominants et permet ainsi au remix politique de jouer réellement son jeu de perturbateur et accusateur.
Quoi qu'il en soit, tout concourt à renforcer le rôle de catalyseur des questionnements sociaux du remix politique et à générer de nouvelles explorations artistiques.

Après cette mise en contexte artistique et sociopolitique du remix, il est temps à présent d'avoir une compréhension plus fine des formes de remix et de comprendre leur singularité. Je commencerai par retracer un historique du remix sonore, visuel, textuel et d'objet (II.b) ; puis je développerai plus avant les principes singuliers associés aux pratiques de remix numérique (II.c).

b. Les formes de remix : une expression foisonnante aux principes communs

i. Le remix sonore

Une autre façon de mettre en perspective le remix artistique consiste à l'analyser en relation avec différents médiums, notamment sonore, visuel, textuel et d'objet. Je commencerai par le remix sonore du fait de sa vitalité. J'ai déjà signalé qu'une des premières formes contemporaines[309] de remix apparaît dans le milieu musical, à la fin des années 1960. Les ingénieurs du son jamaïcain King Tubby et Ruddy Redwood inventent un nouveau style musical, le *Dub*, un dérivé de la musique *Reggae*, qui consiste à supprimer les voix et à accentuer les basses et la batterie de façon à obtenir une nouvelle version d'une chanson déjà existante. Cette « version », dans un premier temps conçue de sorte à mettre en valeur la basse et la batterie, a évolué ensuite avec l'ajout d'effets sonores plus complexes comme la réverbération ou l'écho. C'est grâce à cette transformation en version instrumentale que vont ensuite apparaître des « versions » alternatives de chanson, dans lesquelles certaines parties instrumentales sont rallongées, sélectionnées, découpées. Eduardo Navas remarque que le *Dub* ne se limite pas à créer seulement une version instrumentale d'une chanson. En effet, selon lui, « une version pouvait être une combinaison d'une chanson de couverture, une variation d'une chanson ou quelquefois une variation d'un enregistrement original mixé avec une nouvelle chanson par dessus »[310].

Une autre évolution apparaît, selon Vito Campanelli[311], dans le milieu des années 1970, « quand la pratique du remix dans le style musical *Dub* et *Disco* se rencontrèrent à New York avec l'arrivée d'émigrants jamaïcains dans le Bronx. Cette rencontre […] participa à la naissance du *Hip-Hop* dans lequel le découpage (le fait d'alterner, de découper, de répéter des extraits sonores d'un même disque) et le scratching (le fait de déplacer manuellement un disque vinyle sous le saphir d'un tourne-disque) devinrent une partie intégrante de la culture musicale ».

---

[309] Par remix contemporain, j'entends une façon de faire des remix à partir d'éléments enregistrés électroniquement.

[310] A version could be a combination of a cover, a variation of a song, or at times be a re-mix of original recordings along with new tracks on top. NAVAS, Eduardo. op. cit. p. 39 Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[311] when dub and disco remix cultures encountered each other through jamaican immigrants living in the Bronx. This encounter energized both genres, and participated in the birth of hip-hop. Cutting (alternating between duplicate copies of the same record) and scratching (manually moving the vinyl record beneath the turntable needle) became part of the culture. CAMPANELLI, Vito. op. cit. p. 186 Traduction libre : BOILLOT Nicolas

En parallèle de cette nouvelle culture musicale, et en lien direct avec la culture *Reggae* et le *Dub* jamaïcain, la pratique de *Disc-Jockey* évolue. Auparavant la fonction de *Disc-Jockey* [312] dans le *Reggae* consistait à sélectionner des versions instrumentales de disque, puis à intervenir en direct à l'aide d'un microphone. De manière chantée ou parlée, le *Disc-Jockey* ponctuait vocalement des chansons instrumentales. Un des précurseurs de la culture *Hip-Hop, DJ* Kool Herc[313], *DJ* new-yorkais originaire de Jamaïque, continue cette pratique dans le Bronx et se met à sélectionner des musiques, plus particulièrement du *Funk*, pour rythmer des compétitions de *BreakBeat*, style chorégraphique acrobatique relié à la culture *Hip-Hop*. Voyant que les danseurs apprécient et recherchent particulièrement pour leurs performances les solos de batterie dans les chansons *Funk*, il choisit de sélectionner uniquement ces segments et à l'aide de deux platines, il se met « à faire tourner en continu ses *Breaks*, d'une platine à une autre, de sorte que les breakers puissent enchaîner leurs figures plus longtemps. Ainsi, il devint le premier *DJ* à mélanger deux disques pour créer une rythmique nouvelle ».[314] Par la suite, plusieurs autres *DJ* développent cette technique de sélection et de découpage pour créer de nouveaux morceaux composites, issus de chansons précédemment préenregistrées dans des styles différents. C'est ce que l'on désigne par la technique dite du *sampling* [315].

Un exemple notoire de *sample* est l'extrait musical dénommé *Amen Break*[316]. Il consiste en un break de batterie de cinq secondes issu de la chanson intitulée *Amen, Brother*. Cette chanson, composée par le groupe *The Winstons*, date de 1969. Une dizaine d'années après sa publication, un fragment de cette chanson est ainsi isolé et ralenti pour être ensuite utilisé comme un *sample*, un extrait musical pouvant être diffusé en boucle. Ce *sample* va ensuite être utilisé des milliers de fois comme base instrumentale dans les styles musicaux *Hip-Hop, Jungle* et *Drum and Bass*, et plus généralement dans la musique électronique. Sa popularité vient « de ses sonorités particulières où le *groove* du *Breakbeat* conserve leur singularité aussi bien quand le *sample* est joué à son tempo original que lorsqu'il est accéléré ».[317] Une des particularités du *Hip-Hop* et des autres styles musicaux lui succédant, concerne cette

[312] *Disc jockey* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 15 juin 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Disc_jockey&oldid=127069135. Page Version ID: 127069135.
[313] *DJ Kool Herc* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 13 mai 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=DJ_Kool_Herc&oldid=126125782. Page Version ID: 126125782.
[314] Ibid.
[315] *Sampling* peut être traduit par échantillonnage en français, même si ce terme peut aussi signifier l'action de la numérisation de documents sonores ou échantillons (*samples*), effectuée à intervalles réguliers à l'aide d'un échantillonneur.
[316] *Amen break* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 11 avril 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Amen_break&oldid=125207989. Page Version ID: 125207989.
[317] *Amen break* [en ligne]. op. cit.

utilisation de *sample* comme source. On peut alors retrouver au cours du temps, une sorte de généalogie musicale dans la descendance qu'a entraînée la création de plusieurs chansons. Ainsi comme dans le cas de l'*Amen Break*, plusieurs autres extraits de chansons comme *Funk Drummer* de James Brown ou *Apache* de Incredible Bongo Band vont servir de base de création à des milliers d'autres.

En parallèle de ces pratiques de *sampling* et de mise en boucle, et pour les besoins des discothèques et des singles douze pouces, d'autres types de remix font leur apparition dans les années 1980. On assiste à ce qu'Eduardo Navas qualifie de remix étendu ou sélectif, comme on l'a identifié dans le chapitre II. a.i.. Le remix étendu consiste à ajouter de longues parties instrumentales à la chanson originale pour pouvoir par la suite plus facilement les faire mixer par un *Disc-Jockey*. Le remix sélectif consistant, en revanche, à recomposer une nouvelle chanson en partant de l'original, mais dans lesquelles certaines parties instrumentales sont sélectionnées ou découpées.

Ces pratiques subissent de nombreuses évolutions durant les années 1990 et 2000, notamment avec l'apparition d'outils dédiés comme le *Mellotron* permettant d'enregistrer et d'échantillonner des fragments sonores sur des supports analogiques. Je pourrais retracer un long historique de tous ces dispositifs, mais pour me recentrer sur mon sujet, je préfère à présent, expliciter certaines œuvres de remix sonore utilisant le médium numérique. J'en donnerai plusieurs exemples.

Dans le premier, *Let Them Sing for You*, Erik Bünger[318] permet de transformer en chanson une phrase écrite par un utilisateur dans un formulaire. La particularité de cette conversion est que l'artiste a préalablement catalogué une série de mots extraits de plusieurs paroles de chansons populaires. Il a ensuite inventorié ces mots dans une base de données, en attribuant à chaque mot un équivalent sonore. L'interface proposée par Erik Bünger permet d'associer un extrait sonore à chaque mot écrit par l'utilisateur. Au final, on se retrouve devant un collage de fragments de chansons, des extraits mis bout à bout qui créent une nouvelle chanson selon les paroles de l'utilisateur. Cette œuvre est particulièrement pertinente dans le cadre de l'étude du remix, car elle met en évidence le caractère réflexif de certains remix. En effet, avec chacun des mots extraits des chansons, on a, en plus, en parallèle de chaque mot, la musicalité

[318] BÜNGER, Erik. *Let them sing it for you* [en ligne]. 2003. [Consulté le 10 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.erikbunger.com/html/let_them_sing.html.

de la chanson : les instruments jouant dans la chanson au moment où l'interprète énonce cette parole. En choisissant des chansons populaires, Erik Bünger fait appel à notre mémoire collective.

Figure 32. *Let Them Sing for You* (BUNGER, Erik, 2003)

Il crée une œuvre dans laquelle chaque élément sonore contient une trace de son origine. Une trace qu'il nous est possible de reconnaître en entendant l'intonation de l'interprète et la partie instrumentale présente au moment de l'énonciation. Il nous donne la possibilité de réinterpréter ces éléments, de « jouer » avec pour composer une sorte de « cadavre exquis » sonore.

L'artiste japonais Jun Fujiwara se propose, quant à lui, de créer un outil pour permettre à chacun de s'approprier facilement les sons de la vie quotidienne. Ces extraits sonores sont pris ici comme éléments de base pour créer de la musique. Avec *Re : SoundBottle*,[319] il propose un méta-instrument permettant de « collecter des sons dans une bouteille ».[320] Il cache à l'intérieur de cette bouteille opaque un dispositif technique permettant à l'utilisateur d'enregistrer et d'archiver des sons environnants et il propose, dans un environnement calme, de jouer un remix de ses différents sons. L'interaction se fait grâce au bouchon de la bouteille. Lorsque la bouteille est débouchée, le dispositif s'active et un logiciel capture à l'aide d'un

[319] FUJIWARA, Jun. *Re: Sound Bottle - Jun Fujiwara* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://junfujiwara.com/.
[320] It is the concept of 'collecting sounds in a bottle' Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

microphone intégré les sons environnants. Ces enregistrements sont ensuite stockés et archivés dans une base de données pour permettre leur remixage par la suite. Pour éviter une redondance dans le remix créé, le dispositif se réinitialise à chaque fois que l'on rebouche la bouteille.

Figure 33. *Re: Sound Bottle* (FUJIWARA, Jun, 2011)

Avec cette œuvre, l'artiste souhaite « établir une nouvelle compréhension des sons que nous écoutons tous les jours »[321] . De plus, du fait de cette captation localisée et de cette remise à zéro de l'agencement des différents fragments sonores à chaque fermeture, chaque remix créé « ne peut être vécu qu'une seule fois ».[322] Dans la lignée des deux exemples précédents, l'artiste utilise les techniques de numérisation pour proposer à l'utilisateur de manipuler et de s'approprier l'environnement sonore qui l'entoure. Cette malléabilité numérique permet à la fois de nouveaux agencements temporels des sons expérimentés par l'utilisateur ainsi qu'une combinaison infinie des possibilités d'agencement. Sorti du contexte visuel dans lequel il a été enregistré, le fragment sonore prend alors un tout autre sens.

Je soulignerai ici combien le principe de malléabilité est une des caractéristiques principales et nouvelles de la conversion du son au numérique ; cette conversion ayant permis

[321] Using everyday sounds as a musical component establishes a new understanding of the sounds we listen to everyday. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[322] By collecting your own sampling of sounds, you encounter a unique piece of music that can be experienced only once. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

d'automatiser l'analyse des caractéristiques d'un son et de générer une création permettant une réappropriation plus aisée de l'extrait sonore.

On peut citer, par exemple, le programme *Echo Nest Remix*[323], créé spécifiquement dans le but de vulgariser la création de remix sonore de façon semi-automatisée. *Echo Nest Remix* est produit par la société Echo Nest[324]. Celle-ci a été fondée en 2005 par deux docteurs en art et science du M.I.T[325] dans le but de créer des logiciels permettant d'analyser des compositions musicales. Grâce aux algorithmes qu'ils ont développés, ils peuvent déterminer plusieurs caractéristiques évoluant au cours du temps relatives à la chanson analysée[326]. La société *Echo Nest* ainsi que plusieurs autres contributeurs (le code étant open source) ont ensuite créé en 2008 *Echo Nest Remix*. Ce programme va utiliser les informations extraites de l'analyse d'une chanson pour segmenter et manipuler des fragments de cette chanson. Il est possible, par exemple, de facilement modifier la hauteur ou la durée de chaque fragment, de déplacer et de trier ces fragments en fonction de leurs caractéristiques, etc.

On voit ici qu'en simplifiant l'analyse et la manipulation du média sonore, cette société diminue la difficulté technique nécessaire pour réaliser un remix. Cette simplification passe en grande partie par une automatisation, c'est-à-dire par le fait de dédier à un processus une partie de l'analyse et du tri nécessaire pour faire certains types de remix. L'utilisateur peut alors se concentrer sur son idée et ses possibles dérivés, la quantité de travail pour la réaliser étant fortement diminuée. Cette évolution laissant présager que le niveau d'acculturation numérique des artistes sera de moins en moins un facteur limitant ou encore que les besoins de compétences hybrides évoqués dans le chapitre I.a. seront moins importants.

En résumé, je dirai que le remix sonore pose les grands principes du remix et de son évolution, en lien avec celle de l'art contemporain et avec la révolution numérique, comme nous l'avons vu dans les chapitres précédents (I. et II.). Par exemple, on repère bien ici la gradation du détournement : de simples opérations d'amplification ou de découpe d'une

---

[323] *Echo Nest Remix* [en ligne]. 2008. [Consulté le 10 juin 2015]. Disponible à l'adresse : https://echonest.github.io/remix/index.html.

[324] *Company | The Echo Nest* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://the.echonest.com/company/.

[325] Massachusetts Institut of Technology, Cambridge, U.S.A.

[326] Le tempo, la clé, la durée, l'indication de la mesure, le timbre, l'intensité, l'énergie, etc.. *Spotify Echo Nest API - Spotify Developer* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 juin 2015]. Disponible à l'adresse : https://developer.spotify.com/spotify-echo-nest-api/.

même source, avec ajouts d'effets, à des agencements plus complexes avec, par exemple, la technique du *sampling*. Ou encore la grande diversité de matériau sonore utilisé.
Le rapport entretenu avec la source originelle du remix marque aussi l'importance de la mémoire référentielle dans la création de nombreuses œuvres. De même, la constitution délibérée d'une généalogie d'œuvres articulées autour de la même portion d'ADN originel (le même extrait originel étant réutilisé successivement par de nombreux artistes…) suppose un mouvement artistique interactif et cohérent qui est, sans doute, à mettre en lien avec une communauté active de musiciens et d'amateurs de musique. Ces créations sont, d'ailleurs, souvent reliées avec leurs publics (voir par exemple, les interactions avec les « breakers » générant en retour des propositions attendues).

Enfin, on a vu que l'irruption du numérique et ses nouvelles potentialités en termes de numérisation, de stockage, de manipulation et de réappropriation offrent une malléabilité accrue et favorisent des créations renouvelées, notamment en lien direct avec l'utilisateur. Ainsi, certaines œuvres choisissent de penser prosaïquement le quotidien en rejouant inlassablement à partir de la numérisation de l'environnement sonore du spectateur ; l'enregistrement étant aussi régulièrement réinitialisé afin d'affirmer la fluidité éphémère de notre espace-temps. L'évolution des technologies, notamment les techniques semi-automatisées de création de remix, offre, aussi, de plus en plus de facilités aux créateurs voire aux spectateurs et leur confère une autonomie qui augure d'une forte créativité à venir.

Si l'effervescence des mouvements de remix musicaux a permis d'isoler une réflexion sur le remix sonore, beaucoup de créations, y compris musicale, mixent, bien entendu, son, image, texte voire objet… Mais il n'est pas inutile d'isoler chaque forme de remix pour bien en saisir la portée. Je propose à présent d'envisager une autre forme de remix importante pour la création en général et pour ma création en particulier : le remix visuel.

ii. Le remix visuel

À l'instar du remix sonore, le remix visuel met en jeu la plupart des grands principes à l'œuvre dans le remix numérique en général. Afin de ne pas reprendre une fois encore ce développement, j'aborderai le remix visuel surtout sous l'angle de l'illustration, sachant que certaines de mes sélections seront aussi guidées par leur parenté avec mes œuvres. Le chapitre antérieur sur les courants artistiques a largement retracé les pratiques de remix utilisées par les artistes durant le XXe siècle, notamment de remix visuel hors médium numérique. Pour aborder le remix visuel numérique, il n'est pas inutile de faire d'abord un rappel préalable des pratiques de détournement appliquées à l'image.

Je commencerai par reprendre quelques exemples de remix liés à la photographie et à l'image en général.

Dans la série *The Fiction Landscapes,*[327] James Frede va se constituer une collection de paysages photographiques. Il achète sur des marchés aux puces des photographies amateurs de lieux qu'il sélectionne pour leur banalité.[328] Il sélectionne une série de photographies prises par des auteurs différents et par agencement, il va faire émerger un lieu où cohabitent plusieurs temporalités et plusieurs zones géographiques. Pour ce faire, il utilise comme lien la position de la ligne d'horizon et/ou la crête des montagnes. Il joint ainsi spatialement plusieurs photographies en les disposant côte à côte horizontalement, de manière à créer un panorama singulier, mais d'une apparente cohérence. Il confronte aussi différentes époques révélées par la teinte et la couleur des photographies de ces différents auteurs.

[327] FREDE, James. *The Fiction Landscapes* [en ligne]. 2012. [Consulté le 5 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.jfrede.com/photography.html.
[328] Ibid.

Figure 34. The Fiction Landscapes (FREDE, James, 2012)

Par ce nouvel agencement, James Frede crée une continuité spatiale et met en valeur les différences temporelles. Il fait apparaître un lieu commun dans la lignée du travail de Corinne Vionnet vu au chapitre I.c.iii. L'auteur cherche ici, à exprimer une sorte d'universalité. En définissant un nouvel espace-temps, il nous questionne aussi sur nos relations en général avec nos paysages extérieurs comme avec nos paysages intérieurs.

L'exemple qui va suivre est intéressant dans la mesure où l'artiste détourne là aussi des images en cherchant à obtenir une image remixée cohérente, mais ici, la contrainte est encore plus forte. Dans *Love = Love*, Kent Rogowski[329] choisit, en effet, un autre liant pour mélanger plusieurs sources. Ici, ce n'est plus la ligne d'horizon qui donne du sens au détournement, mais la forme prédécoupée des pièces d'un puzzle. L'artiste est parti de la constatation suivante : malgré le fait que, selon le principe même du jeu, une pièce de puzzle ne va qu'à un seul endroit, il est possible d'interchanger les pièces entre différents puzzles d'une même marque ; et ce, même si ces puzzles représentent des images différentes. À partir de là, il va acheter soixante puzzles représentant chacun une image différente. Il utilise alors les pièces similaires pour intervertir et juxtaposer des fragments distincts des puzzles. L'unicité des différentes formes des pièces d'un puzzle, quel que soit l'exemplaire du puzzle (donc même s'il s'agit d'images différentes) lui permet de composer de nouvelles images en recombinant chaque pièce.

[329] ROGOWSKI, Kent. *Love = Love* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.kentrogowski.com/projects/love-love/.

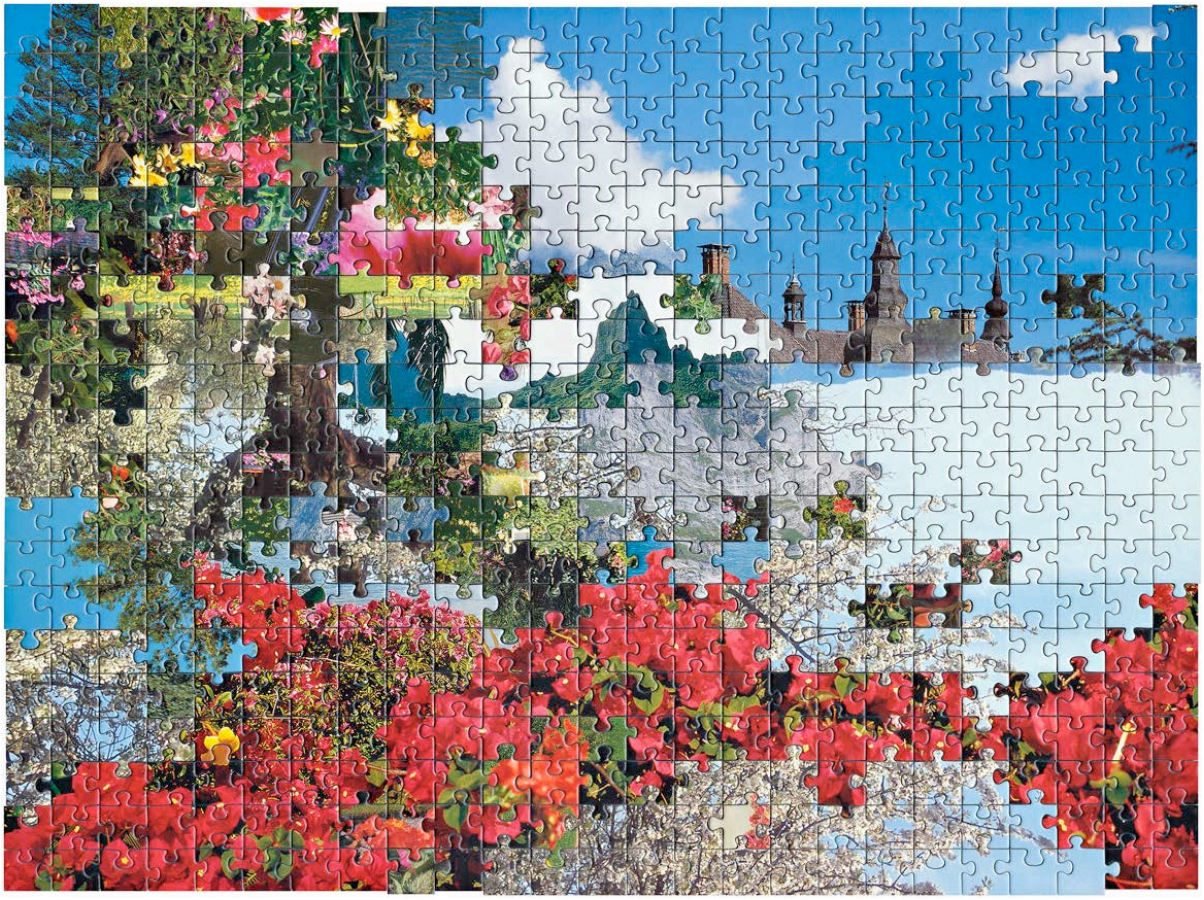


Figure 35. *Love = Love* (ROGOWSKI, Kent, 2006–2008)

L'artiste utilise ici la contrainte du jeu du puzzle et le dérive pour composer de nouvelles images. Comme il l'explique : « ces paysages spectaculaires fantastiques et irréels se posent en contraste direct avec les images banales et bucoliques des puzzles originaux. »[330] Comme avec le cas de *The Fiction Landscapes*, Kent Rogowski s'approprie des images créées par d'autres et intervient sur leur unicité et leur intégrité pour proposer une nouvelle tangibilité.

Dans le même esprit, mais cette fois-ci, à la frontière entre l'image fixe et l'image animée, je citerai aussi l'œuvre de Virgil Widrich, *Fast Film*. Dans ce film d'animation, « environ 65 000 photogrammes tirés de plus de 300 films ont été imprimés sur papier, puis pliés pour prendre la forme d'objets et assemblés de manière à former des tableaux complexes[331]. » Virgil Widrich a utilisé chacun de ces photogrammes pour créer une nouvelle narration. La particularité de ce court métrage est que l'artiste utilise la matérialité des photogrammes : le

[330] These spectacular, fantastical and surreal landscapes sit in direct contrast to the banal and bucolic images of the original puzzles. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[331] TSCHERKASSKY, Peter. *A propos de « Fast Film »* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.widrichfilm.com/fastfilm/about_fr.html. Traduction: GUIGET Françoise.

fait qu'il soit possible de manipuler le papier sur lequel ils ont été imprimés. En les pliant à la manière des origamis, en les déchirant et les accumulant, il fait se confronter plusieurs personnages de films différents, plusieurs décors et crée une histoire courte à partir de 300 longs-métrages. En filmant image par image chaque pliage correspondant à une suite de photogrammes (donc vingt-cinq pliages pour une seconde), il reconstitue le principe filmique.

Figure 36. *Fast Film* (WIDRICH, Virgil, 2003)

Il fait évoluer le personnage sur ces origamis dans son mouvement ainsi recomposé et il crée de l'animation en volume à partir d'images planes. Au fil de la trame de la narration, il mélange différents héros et héroïnes « bons » ou « méchants » et il explore ainsi la notion de stéréotype du cinéma.

Dans les trois exemples précités, les pratiques artistiques consistent, dans un premier temps, à réaliser une collection de matériaux, puis, à partir de cette collection, à composer de nouvelles images par la contrainte, une contrainte créatrice. On a vu (I.a.) d'ailleurs que l'art contemporain est marqué par la création sous contraintes, en lien souvent avec les propriétés du médium. Dans nos exemples aussi, l'acte artistique est directement lié à la capacité de

jeu[332] de l'artiste (y compris en lien avec sa maîtrise du médium) et à la complexité des règles imposées par lui.

Dans le cas du remix visuel cette fois-ci numérique, ces opérations vont s'affirmer. On a vu que le médium numérique va souvent, en effet, être un facilitateur ou un accélérateur. Ainsi, on peut considérer que les trois œuvres précédentes ont été réalisées à la suite d'un travail long et fastidieux du fait de la répétition et de la manipulation des différents éléments à accumuler pour constituer l'œuvre finale. Dans le cas du médium numérique, les artistes peuvent a priori se saisir plus facilement de la masse sans précédent d'informations (images, textes, sons) qu'ils ont à leur disposition, définir un cadre de travail et par là même, effectuer un tri dans cette masse. Ils peuvent déléguer à des logiciels les étapes de tri et de manipulation et simplifier en partie leur travail même si l'acculturation numérique des artistes reste, bien sûr, une condition nécessaire de la création de l'œuvre, comme on l'a vu au chapitre I. Et c'est à partir de ce tri que les artistes vont pouvoir réutiliser ces informations, de manière pertinente, selon des règles de composition en rapport avec leur intention artistique.
Ainsi, comme dans le cas du remix sonore, le médium numérique va permettre aussi aux artistes de remix visuel d'explorer de nouvelles potentialités, que cela soit grâce à la diversité et l'accessibilité des matériaux sources, grâce à l'usage accentué de contraintes et de règles de composition ou encore grâce aux capacités accrues de co-création entre auteurs ou entre auteurs et utilisateurs. Je donnerai à présent plusieurs exemples de remix visuel numérique pour en témoigner.

Je rappellerai d'abord, comme on l'a vu dans le chapitre sur le remix sonore, que le média numérique permet, par exemple, d'automatiser le découpage et la diffusion de fragments, d'échantillons vidéo, de manière automatisée et simplifiée. Les artistes de remix visuel vont eux aussi s'emparer de ces techniques pour créer de nouvelles règles et composer avec ces fragments.
C'est le cas de l'œuvre *sCrAmBlEd ? HaCkZ !* [333] de Sven König qui décide de réinterpréter grâce à sa voix, l'âge d'or du vidéoclip (les années 1990-2000 avec l'apparition de la chaîne musicale MTV). Il procède en deux étapes. Dans un premier temps, à l'aide d'un logiciel qu'il

[332] BOILLOT, Nicolas. *Pratiques appropriatives et plaisirs des artistes numériques: l'exemple des remix multimédias* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/boillot_ludovia_2012.pdf.
[333] KONIG, Sven. *sCrAmBlEd?HaCkZ!* [en ligne]. 2006. [Consulté le 9 octobre 2014]. Disponible à l'adresse : http://web.archive.org/web/20071011233344/http://popmodernism.org/scrambledhackz/?c=1.

a créé, il analyse et découpe des fragments de vidéos musicales en leur attribuant une empreinte sonore. Tous ces fragments vont être ensuite archivés, pour une mise à disposition future, dans une base de données qui catégorise chaque fragment en fonction de leur rythme et de leur musicalité. Dans un deuxième temps, à partir de sa propre voix captée en temps réel par un microphone, il va découper chaque intonation de sa voix pour les comparer aux empreintes sonores d'un clip vidéo extrait de la base de données. Il produit ensuite, une nouvelle composition à partir des résultats les plus similaires obtenus.

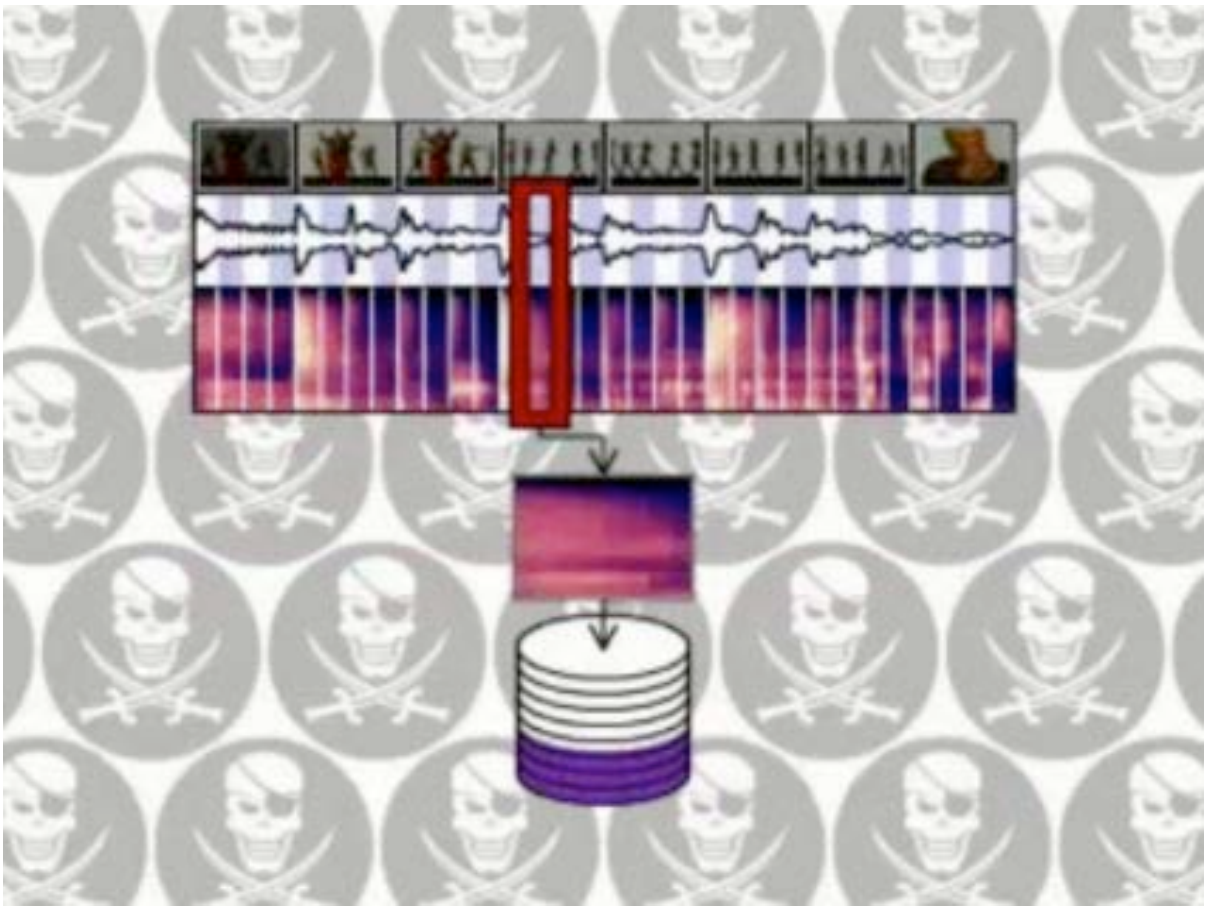


Figure 37. *sCrAmBlEd ? HaCkZ* (KÖNIG, Sven, 2006)

Cette œuvre propose une utilisation de la technique du *sampling* original dans lequel chaque fragment sonore de clips musicaux devient pour l'artiste un moyen de transcrire sa parole à partir de ces fragments.

Le médium numérique peut aussi permettre à l'artiste de remix visuel de créer de bonnes conditions de co-création de l'œuvre avec un public. Ainsi, Sam Lavigne propose à tout un

chacun de créer facilement un « *supercut* » avec l'application *Videogrep*[334]. Comme on l'a vu précédemment dans le chapitre concernant le remix politique, un « *supercut* » consiste, à partir d'une vidéo, à sélectionner uniquement des parties contenant un élément semblable, généralement un mot, une phrase, une action. Puis par le montage, l'addition de tous ces fragments compose un « *supercut* ». *Videogrep*[335] permet à l'utilisateur de réaliser cette opération de façon simplifiée, juste en fournissant à l'application une vidéo et le sous-titre qui lui est associé. À partir du texte présent dans le sous-titre, l'application va casser chaque phrase, chaque mot en fonction de leur occurrence dans la totalité du texte. Ainsi l'utilisateur va pouvoir choisir parmi les mots les plus fréquents pour composer son « supercut ».

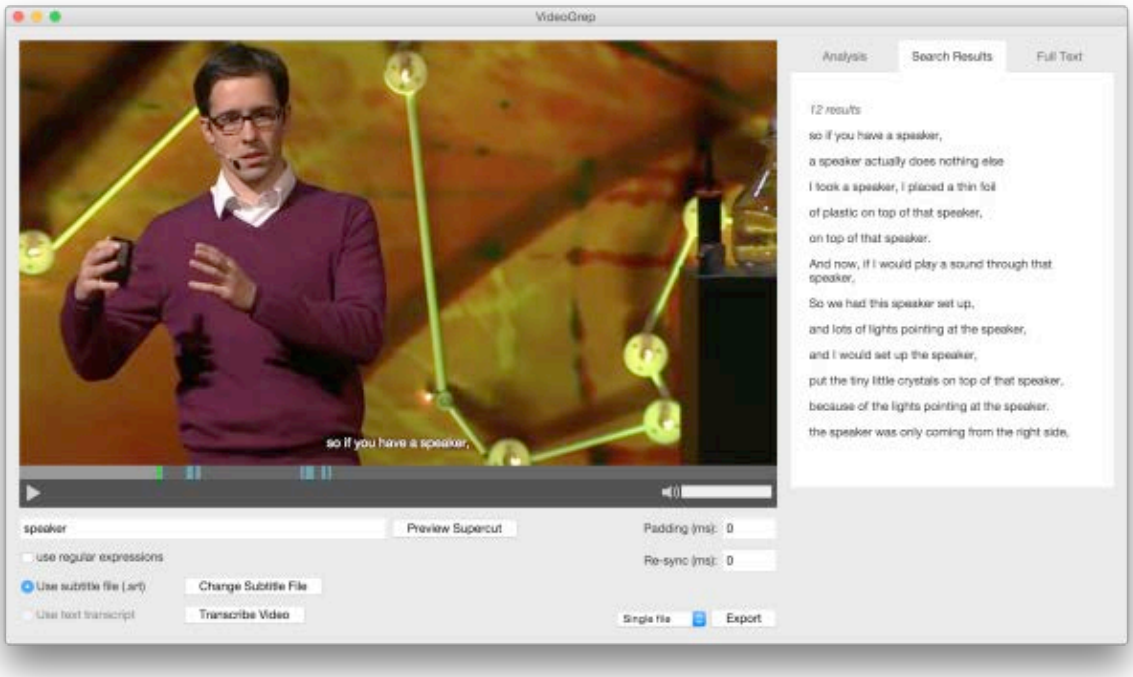


Figure 38. *Videogrep* (LAVIGNE, Sam, 2015)

Selon un principe similaire, les artistes James Aliban et Juliet Lall ont conçu *Composite*, une application permettant de produire des images par surimposition et accumulation à la manière « des collages néo-dadaïstes de Robert Rauschenberg »[336], en utilisant le flux vidéo issu d'une caméra présente sur une tablette tactile. Leur mot d'ordre est explicite : « *Composite* vous

[334] LAVIGNE, Sam. *Videogrep: Mac desktop app for creating video supercuts* [en ligne]. 2015. [Consulté le 8 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://lav.io/2015/07/videogrep-mac-desktop-app-for-creating-video-supercuts/.
[335] Ibid.
[336] The neo-dadaist collages of Robert Rauschenberg ALLIBAN, James et LALL, Juliet. *New iPad app: Composite* [en ligne]. 2011. [Consulté le 5 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://jamesalliban.wordpress.com/2011/08/10/new-ipad-app-composite/. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

permet de créer des compositions artistiques en remixant votre environnement ».[337] . À la différence des autres œuvres de remix qui reposent, dans un premier temps, sur la collecte de matériaux, l'artiste conçoit ici uniquement le logiciel permettant à d'autres de créer des remix. Grâce à une caméra fonctionnant en temps réel, il laisse aux utilisateurs le choix des images extraites de ce flux vidéo qu'ils souhaitent remixer.

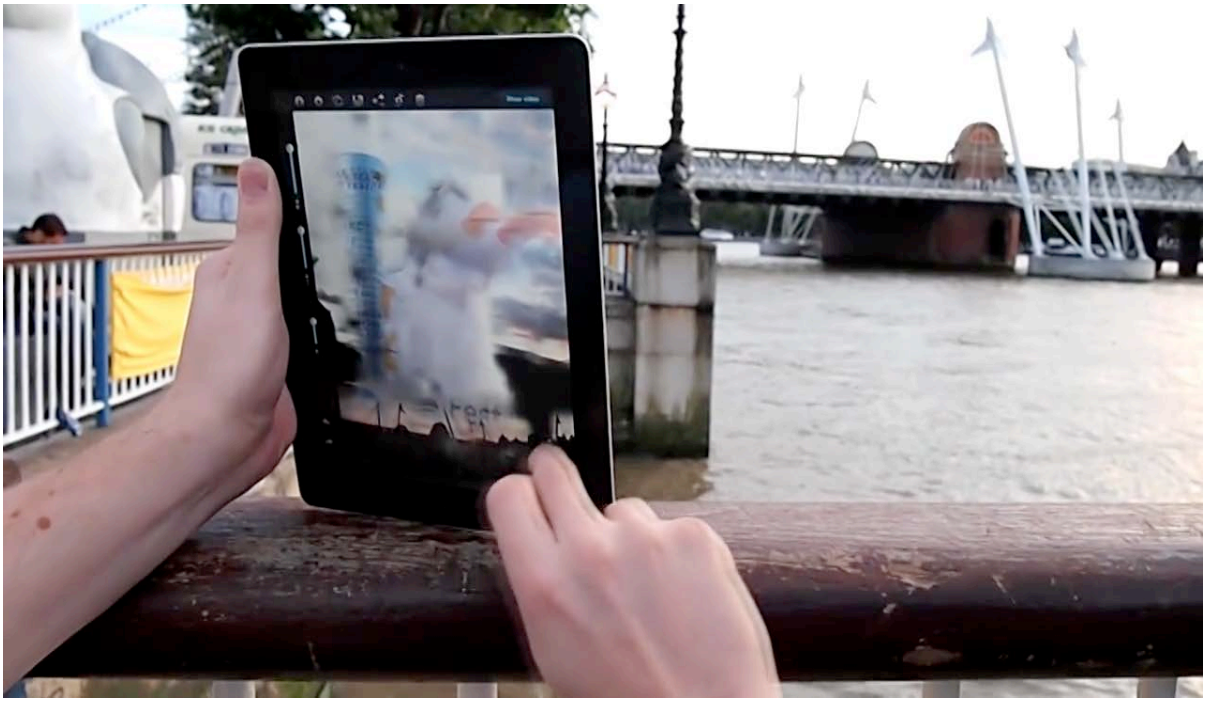


Figure 39. *Composite* (ALIBAN, James et LALL, Juliet, 2011)

Dans *Videogrep* et *Composite*, les trois artistes ont choisi de concevoir un logiciel permettant de créer des remix. Ils laissent ensuite aux utilisateurs de ces logiciels le choix dans les contenus qu'ils peuvent utiliser, à la condition que ces contenus répondent aux critères fixés au moment de la conception de logiciels (n'importe quelle vidéo ayant un fichier texte de sous-titre dans le cas de *Videogrep*, un flux vidéo en direct et issu d'une caméra dans le cas de *Composite*). La création ici se déroule donc en deux phases. Une première phase est réalisée par l'artiste qui crée des règles, des contraintes avec l'écriture d'un programme permettant de remixer un contenu. Une deuxième phase est ensuite réalisée par l'utilisateur qui exploite ces règles et souvent les détourne et compose une œuvre personnelle à travers le travail de l'artiste. Pour paraphraser Pierre Berger et Alain Lioret, « l'auteur laisse pénétrer "l'autre"

[337] Composite allows you to remix your surroundings to create artistic compositions. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

dans son œuvre, avec ce qu'il y a d'imprévisible et d'incontrôlable. Mais à ce degré de générativité, il garde tout son pouvoir sur le "traitement" de cet intrus. »[338]

La création de remix visuel numérique va aussi de pair avec les performances toujours grandissantes des ordinateurs. Ainsi certains artistes de remix visuel vont utiliser la puissance accrue de calcul des ordinateurs dans le but de créer des représentations inédites. L'artiste soumet un contenu visuel au programme qu'il a conçu. Par l'analyse de chaque image (par l'utilisation complexe de divers filtres et traitements), il laisse à l'ordinateur le soin de sélectionner, d'extraire et de composer avec les différents fragments issus de ce filtrage. Si c'est bien l'artiste qui a conçu les règles d'analyse et de composition, on se trouve dans la position où il ne sait pas par avance, de manière certaine, quelle va être la représentation visuelle finale de l'œuvre. Même si l'auteur qui conçoit ses logiciels peut, avec l'habitude, anticiper le résultat.

Quoi qu'il en soit, la maîtrise et l'exploitation des performances informatiques restent une composante forte de l'œuvre numérique. Certaines de mes œuvres de remix visuel pourraient illustrer cette relation avec les performances informatiques. Mais je préfère en parler dans la partie III pour garder une cohérence de présentation et d'analyse. Je mentionnerai donc ici l'œuvre d'un autre artiste : *Revving Motors, Spinning Wheels (Action Painting)*[339] de Jeremy Rotsztain. En utilisant les éléments visuels présents dans plusieurs vidéos extraites de film d'action, l'artiste tente de recréer le fameux principe des « Action Painting » de Jackson Pollock. Jeremy Rotsztain a écrit ici un programme complexe qui analyse les différents mouvements, la direction dans laquelle évolue chaque explosion, chaque péripétie dans une scène de film d'action. Le programme va ensuite interpréter ces informations et les convertir en jets de peinture numérique à la manière de Jackson Pollock. L'image finale se construit petit à petit, au fur et à mesure du déroulement du film.

[338] BERGER, Pierre et LIORET, Alain. *L'art génératif: Jouer à Dieu... un droit ? un devoir ?* [S. l.] : Editions L'Harmattan, 1 septembre 2012, p. 130.
[339] ROTSZTAIN, Jeremy. *Action Painting (Masculine Expressionism)* [en ligne]. 2011. [Consulté le 5 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.mantissa.ca/projects/actionpainting.php.

Figure 40. *Revving Motors, Spinning Wheels (Action Painting)*, (ROTSZTAIN, Jeremy, 2011)

À partir de ces règles, et en fonction des différentes vidéos choisies par l'artiste pour être analysées et remixées, il obtient des résultats différents. Ainsi cette œuvre peut être décomposée en deux parties. Dans la première partie, l'artiste conçoit le programme et définit des règles. Des règles qui permettent de faire émerger un résultat supposé allant dans le sens du concept artistique qu'a imaginé l'artiste. Dans la deuxième partie, les vidéos qu'il a choisi d'utiliser vont, en fonction des règles du logiciel, faire ressortir certaines caractéristiques propres au sujet filmé dans la vidéo d'origine. L'artiste considère ici la vidéo comme un potentiel à exploiter, qui va venir nourrir son programme et le processus de création.

Je pourrais, bien sûr, accumuler d'autres exemples de remix visuel numérique qui conjuguent, à l'instar du remix sonore numérique, une diversité de programmation et de modalités de détournement et illustrent nombre de spécificités de la création numérique. Mais il me paraît plus intéressant à présent de relever une dernière pratique tout à fait émergente de remix visuel. Cela concerne l'implication de plus en plus importante des technologies dites d'intelligence artificielle, dans la création numérique. Il n'est pas dans mon intention de définir ici le vaste champ de recherche qu'est l'intelligence artificielle. Mais pour permettre de saisir mon exemple, je me limiterai à une de ses branches : la capacité d'un logiciel à simuler un comportement humain dans la résolution de problèmes à partir d'un apprentissage de cas positifs et de cas négatifs par rapport à ce même problème. Dans un premier temps

limité strictement aux cadres scientifiques, ce type de résolution de problèmes a été récemment utilisé pour la création de représentations visuelles inédites. Des chercheurs ont utilisé la technique dite des réseaux de neurones génératifs pour créer de nouvelles images. « Les réseaux de neurones, fabriqués de structures cellulaires artificielles, constituent une approche permettant d'aborder sous des angles nouveaux les problèmes de perception, de mémoire, d'apprentissage et de raisonnement. »[340] Le principe repose d'abord sur un apprentissage sélectif qui permet de repérer l'absence ou la présence d'un objet particulier (par exemple, à partir de l'analyse sélective de plusieurs images représentant un objet ou d'autres images ne représentant pas cet objet). Puis, lorsque sont présentées de nouvelles images, un programme permet de déterminer si ces images comportent ou non cet objet. À partir de cet apprentissage, il est donc désormais possible pour ce programme de connaître toutes les caractéristiques d'une forme particulière. Mais le réseau de neurones peut être aussi utilisé dans le sens inverse, c'est-à-dire qu'il est capable de créer cette forme particulière en modifiant progressivement une image donnée. On définit ce type de programme par le terme de « réseaux de neurones génératifs ». Ainsi des artistes et/ou des scientifiques vont entraîner les réseaux de neurones à copier des styles artistiques. On se retrouve devant des images qui, grâce à ce logiciel, font la somme de deux styles artistiques différents. Par exemple, avec le procédé de *Neural image analogies*[341] de Adam Wentz, dans la figure 41, l'image A et l'image A » vont servir de source pour l'apprentissage d'un style permettant de réinterpréter un portrait photographique.

Figure 41. *Neural image analogies* (WENTZ, Adam, 2016)

[340] PARIZEAU, Marc. *Réseaux de neurones* [en ligne]. 2006, p. 1. [Consulté le 9 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://wcours.gel.ulaval.ca/2014/h/GIF7005/default/7references/reseauxdeneurones.pdf.
[341] WENTZ, Adam. *prosthetic knowledge - Neural Image Analogies and Neural Doodles* ... [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://prostheticknowledge.tumblr.com/post/140572861441/neural-image-analogies-and-neural-doodles.

Le réseau de neurones est capable maintenant de créer « à la manière de ». Plus précisément, il est capable à la suite d'itérations successives, de modifier une image pour que les contours et les couleurs de cette image soient graduellement altérés et pour faire émerger des caractéristiques picturales propres aux images fournies au cours de l'apprentissage. Mais c'est toujours à l'artiste ou à l'utilisateur du logiciel de décider à quel moment arrêter les transformations perpétrées par le réseau de neurones sur l'image. Car la particularité de ce type de processus est qu'il peut fonctionner de manière infinie, modifiant sans cesse les contours et couleurs de l'image de manière empirique. On perdrait alors, au bout d'un certain temps, la traçabilité de ce subtil mélange de deux contenus différents.

J'ai essayé ici de brosser un survol des différentes pratiques de remix visuel à l'époque contemporaine. J'aurais pu, bien sûr, citer beaucoup d'autres exemples, mais j'ai choisi ici de me focaliser sur ce qui me paraissait pertinent au regard de ma propre pratique artistique.
Je noterai d'abord que ces exemples invitent à souligner une capacité de création démultipliée par la pluralité de contenus disponibles (par exemple, n'importe quel contenu vidéo ou n'importe quelle image) et par les combinaisons possibles de règles imposées par l'artiste. Mais ils nous font aussi questionner la relative perte de contrôle potentiellement vécue par l'artiste de remix numérique, une perte de contrôle tantôt assumée tantôt involontaire et récupérée. On notera que cette question n'est pas nouvelle, car elle renvoie à la tension entre négation ou affirmation de l'artiste que j'ai relevée dans l'histoire de l'art contemporain (II.a) ; mais que le remix numérique lui donne une importance accrue. On voit bien aussi, comment *Videogrep* et *Composite* illustrent l'inscription du remix visuel dans la perspective plus communicationnelle et réflexive propre au médium numérique (I.b), allant même jusqu'à proposer à l'utilisateur lui-même de créer, mais aussi de participer à la transgression du droit d'auteur associée au remix. Enfin, l'importance des relations avec un médium numérique en constante évolution rappelle que le niveau d'acculturation numérique de l'artiste (ou, comme on l'a vu, de son collectif aux compétences hybrides) entre fortement en ligne de compte dans ces créations. Et le dernier exemple montre à quel point les innovations technologiques et notamment numériques évoluent et renouvellent constamment la création voire la défient.

Il en est ainsi des deux dernières formes de remix que j'ai choisi d'interroger à présent : le remix textuel et le remix d'objet.

iii. Le remix textuel et le remix d'objet

Je commencerai par retracer différentes pratiques de remix textuel réalisées depuis le début du XXe siècle, en cohérence avec la période traitée dans le chapitre antérieur sur les courants artistiques. Il est intéressant de noter que le texte (comme la musique) a une place privilégiée dans la pratique du remix du fait de l'unicité de formatage qu'il est nécessaire de respecter pour pouvoir s'exprimer par l'écriture. Pour pouvoir communiquer, un écrivain doit, dans un premier temps, assimiler une série limitée de symboles (que l'on dénomme lettres ou caractères), puis combiner ces symboles pour agencer un vocabulaire dans un ordre précis pour pouvoir exprimer une idée. En suivant des règles de grammaire et d'orthographe, il s'assure que le futur lecteur puisse comprendre le texte ainsi écrit. Cette normativité permet d'encadrer par la contrainte les possibles phrases et sens possibles. Ces contraintes imposent aussi une certaine limite aux possibilités de création textuelle, mais elles en sont aussi le moteur, comme le démontrent nombre d'expérimentations d'écriture dites sous contraintes.
Mais ce principe combinatoire et normé nous conduit aussi à une autre idée. Il a permis la conceptualisation par le mathématicien Kurd Lasswitz[342] de l'idée d'une bibliothèque contenant tous les livres possibles et imaginables. Il est parti du principe que le nombre de lettres pouvant être utilisées pour écrire un livre était fini. Il a pu calculer, de manière empirique, le nombre de livres nécessaires pour contenir toutes les combinaisons possibles de lettres de sorte à être « en mesure de représenter avec des caractères d'imprimerie tout ce qui pourra être jamais légué à l'humanité en termes d'événements historiques, de connaissances scientifiques, de création poétique et d'enseignement philosophique. »[343]. C'est cette idée de bibliothèque universelle proposée par Kurd Lasswitz qui inspira à l'auteur Jorge Luis Borges sa nouvelle *La Bibliothèque de Babel* publiée dans le livre *Fictions*.[344] À partir du constat de cette production et de cette limitation intrinsèque, on peut aussi remarquer que lorsque l'on écrit, on agence différents mots faisant partie d'un patrimoine commun.

Par ailleurs, de chacun de nos agencements va découler une phrase originale reliée à notre pensée propre. C'est-à-dire que cette écriture contrainte par des règles renvoie bien sûr aussi à la question de l'auteur. Le texte pose ainsi dès le départ la question du seuil à partir duquel on

[342] LASSWITZ, Kurd. *La bibliothèque universelle (1904) - Traduction : Philippe Guilbert* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 7 juillet 2015]. Disponible à l'adresse : http://editions-nilsane.blogspot.de/p/kurd-lasswitz-la-bibliotheque.html.
[343] Ibid.
[344] BORGES, Jorge Luis, CAILLOIS, Roger, IBARRA, Nestor, et al. *Fictions*. Nouv. éd. augm. [S. l.] : Gallimard, 1983. ISBN 978-2-07-036614-9.

va attribuer les notions d'authenticité et d'originalité à des écritures élaborées à partir d'un patrimoine commun, des notions que j'ai longuement développées au début du chapitre II. À partir de quel moment peut-on dire qu'un texte dans sa formulation est le fruit d'une personne en particulier ? On l'a vu, cette question est centrale dans le cas du remix et donc, a fortiori, dans le remix textuel. Car le remix invite intrinsèquement à la transgression du droit d'auteur. Et la possibilité de reconnaître l'œuvre originelle est même, pour certain comme Navas, partie intégrante de la définition du remix (II.a.i.).

Ce rappel est destiné à éclairer quelques illustrations marquantes de remix textuel. Comme dans les cas du remix sonore et du remix visuel, je commencerai par situer quelques pratiques de remix textuel non numérique afin de mieux contextualiser la présentation du remix textuel numérique qui m'intéresse plus particulièrement ici.

Je commencerai par évoquer les pratiques de remix ayant questionné la paternité de l'œuvre par la mise en place de contraintes dites « créatives » dans le processus de création textuelle. Comme on l'a vu dans le chapitre sur les courants artistiques, une des premières expérimentations littéraires allant dans ce sens est inventée par le poète surréaliste Tristan Tzara, dans les années 1920. Celui-ci propose de créer un poème à partir de mots découpés dans des magazines ou des journaux, puis disposés dans un chapeau. Les intervenants sont invités à piocher au hasard une suite de mots qui, mis bout à bout, composent un poème aléatoire. On retrouve ici les éléments clés d'une pratique de remix littéraire. Devant l'afflux de mots, signes et symboles diffusés par les médias de masse tels les journaux et magazines, un artiste prend le parti de permettre, par la contrainte, ici la fragmentation, une réaction critique face à cet afflux d'informations. Notons, dès à présent, qu'une adaptation du procédé initié par Tristan Tzara sera reprise en 2005 dans les remix numériques. Par exemple, dans PoemeDada,[345] l'œuvre de l'artiste Robin Stein, l'origine des mots à utiliser pour composer cette prose conjecturale provient de flux R.S.S.[346] de sites d'informations. L'utilisateur peut « piocher » dans cette sélection de mots issue de l'actualité pour composer des phrases, ou choisir d'ajouter de manière aléatoire une suite de mots sélectionnés automatiquement par le logiciel.

[345] STEIN, Robin. *poemeDada* [en ligne]. 2005. [Consulté le 9 juillet 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.eidophusikon.net/PoemeRSS/poemeDada.html.

[346] R.S.S. pour Really Simple Syndication en anglais est un format de données permettant la syndication de contenu Web. C'est-à-dire qu'il permet l'exportation et la réutilisation d'un contenu présent sur le Web.

Avant l'ère numérique, en 1959, le peintre Biron Gysin en collaboration avec William Burroughs poursuivit les expérimentations initiées par Tristan Tzara avec la technique dite des *cutup* dont j'ai déjà parlé.[347] Gysin, à l'origine peintre, pratiquait la technique du collage dans ses peintures. Sous l'impulsion de Burroughs, ils mirent en place ce même procédé dans le domaine littéraire. « Le *cutup* est un procédé mécanique de juxtaposition dans lequel Burroughs coupe littéralement des passages de proses extraits de ses propres textes, mais aussi d'autres auteurs. Ils les collent ensuite de manière aléatoire ».[348] Burroughs pratique ce même procédé en parallèle dans d'autres médias, notamment dans le domaine visuel avec le film (avec la pratique du montage) et dans le domaine sonore (grâce aux bandes magnétiques des cassettes audio). Comme dans l'écriture, il retrouve dans ces deux autres médiums une linéarité pouvant être manipulée, segmentée comme une phrase en plusieurs mots.

Au début des années 1960, d'autres auteurs explorent aussi l'idée de contrainte dans la création littéraire ; notamment les auteurs engagés dans l'OuLiPo[349], l'ouvroir de la littérature potentielle, un mouvement littéraire issu d'un rapprochement entre des mathématiciens et des écrivains. Ceux-ci se mirent en quête de trouver de nouvelles façons d'écrire en mettant en place des contraintes mathématiques dans la composition textuelle. Ainsi, Raymond Queneau compose la combinatoire, le fait de mélanger plusieurs phrases pour créer des pages à l'infini, dans l'œuvre *Cent mille milliards de Poèmes*[350]. Il y écrit une série de plusieurs phrases[351] tenant sur une ligne mise les unes à la suite des autres dans un livre, puis il fait découper chacune de ces lignes en bande de papier. Ces différentes bandes sont agencées sous la forme d'une sorte de millefeuille (cf. Figure 42).

[347] Notamment dans les chapitres sur les pratiques de remix politiques et de remix sonore.
[348] The cutup is a mechanical method of juxtaposition in which Burroughs literally cuts up passages of prose by himself and other writers and then pastes them back together at random. SKERL, Jenny. *William S. Burroughs Cut-ups* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 30 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.languageisavirus.com/articles/articles.php?subaction=showcomments&id=1099111044&..
Traduction libre : BOILLOT Nicolas
[349] JOUET, Jacques. *OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle)* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/oulipo/.
[350] QUENEAU, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris : Gallimard, 7 juillet 1961. ISBN 978-2-07-010467-3.
[351] Ces phrases sont des sonnets soit 14 vers, forme codée s'il en est, ici abab / abab / ccd /eed disposé sur 10 pages soit 10^{14} possibilités

Figure 42. *Cent mille milliards de Poèmes* (QUENEAU, Raymond, 1961)

Ce principe permet de manipuler ces phrases et de composer un nouveau poème à chaque manipulation. Cette œuvre poursuit en quelque sorte le travail de Burroughs et Gysin dans la composition textuelle à l'aide de la manipulation et la disposition de fragments textuels. Mais ici Raymond Queneau est l'auteur de chacune des phrases, et c'est au lecteur du livre de manipuler ses phrases et de créer son propre poème.

On retrouve dans ces différentes œuvres le principe d'un montage aléatoire de différentes sources permettant en utilisant des combinaisons différentes de générer un sens nouveau du texte ainsi formé. Ce principe de montage peut être évidemment mis en parallèle avec plusieurs exemples du remix sonore ou visuel que nous venons de voir. Mais comme dans le chapitre précédent, je veux surtout m'intéresser maintenant aux nouvelles pratiques désormais possibles grâce aux médiums numériques.

Mon premier exemple met en visibilité le principe d'unicité et d'uniformisation des données dans la conversion d'une image sous sa forme numérique. En effet, je rappellerai que comme je l'ai dit dans le chapitre I.a.iii, les images, lorsqu'elles sont numérisées, sont converties en texte. Cette suite de caractère est ensuite encapsulée dans un fichier. Par la suite, ce fichier, selon son format (son extension), va être interprété pour retranscrire une image à l'écran. Ce passage au numérique crée, par le codage d'information, une relation intrinsèque entre l'image et le texte.

Tom Scott va utiliser cette relation entre le texte et l'image pour rendre visibles les principes de compression picturale. En effet, pour faciliter leur diffusion et réduire leur taille, les images destinées à être publiées sur le Web sont compressées. Dans le cas du JPG, un algorithme va dégrader certains détails imperceptibles à l'œil humain. C'est ce principe que Tom Scott veut rendre visible avec *Shakespear.jpg.txt*[352] : la détérioration d'une image par la compression. Et pour rendre plus visibles ces infimes altérations de contenu, il va utiliser un texte, la tragédie de Roméo et Juliette de William Shakespeare. Après avoir copié tout le contenu du livre dans un fichier textuel (avec l'extension .txt), il va ensuite en changer l'extension et le renommer JPG. Désormais lisible par un logiciel d'édition d'images, il va ensuite exporter cette image en utilisant l'algorithme de compression du JPG. Il va réaliser cette opération de manière itérative accentuant à chaque fois le taux de compression sur ce même fichier texte. Pour chaque version, il va imprimer un exemplaire du texte. Comme on peut le voir dans la figure 43, pour chaque étape de compression, le sens du texte se trouve peu à peu dissout, de par une orthographe incompréhensible.

[352] SCOTT, Tom. *Shakespeare.txt.jpg « Tom Scott* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.tomscott.com/romeo/.

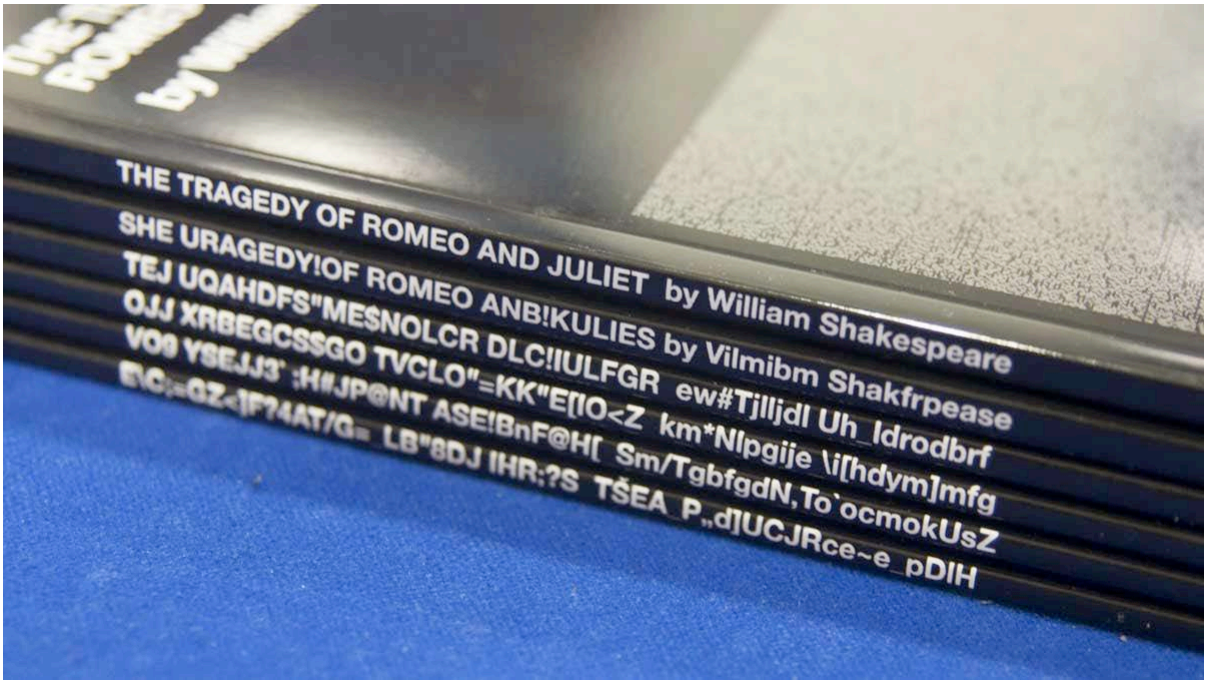


Figure 43. *Shakespear.jpg.txt* (SCOTT, Tom, 2013)

Tom Scott joue ici sur la relation dans le médium numérique entre le texte (l'encodage d'une donnée sous forme textuelle) et l'image et utilise ce lien pour visualiser textuellement le fonctionnement des algorithmes de compression. Comme dans le cas de Raymond Queneau, il applique lui aussi une contrainte pour transformer un texte et pour en proposer une nouvelle version dans laquelle le sens ou le texte d'origine se retrouvent dégradés du fait de la dilution progressive du sens du texte originel de ce remix.

Une autre expérimentation artistique tentée par Cory Arcangel est basée sur le principe de collection, principe habituel on l'a vu, présent dans beaucoup d'autres travaux de remix. Par l'accumulation et la mise en forme de cette collection, l'artiste porte un regard critique sur le matériau collectionné. Dans l'œuvre *Working On My Novel*[353], Cory Arcangel a collectionné de courtes phrases écrites par les utilisateurs du réseau social Twitter. L'artiste a choisi uniquement ces phrases par rapport à leur thème. Chacune de ces phrases exprime l'engouement de leurs auteurs par rapport à l'acte de travailler à l'écriture de leur roman.

[353] ARCANGEL, Cory. *Working On My Novel*. [S. l.] : Penguin, 31 juillet 2014. ISBN 978-1-84614-742-5.

Figure 44. *Working On My Novel* (ARCANGEL, Cory, 2014)

L'artiste compose ici son propre livre en utilisant uniquement ces phrases, dans une sorte de mise en abyme. Il porte sa réflexion sur la notion d'auteur à l'ère des réseaux sociaux ainsi que sur la différence entre la communication brève et instantanée conditionnée par ces plateformes et l'écriture au long cours d'un roman.

Comme on vient de le voir à travers ces exemples, on peut retrouver le principe de combinatoire, de collection et de contraintes créatrices dans la plupart des remix textuels.
Comme dans le remix sonore ou visuel, le passage au médium numérique a permis aux artistes d'explorer d'autres contraintes et d'autres combinaisons. Il a favorisé des détournements qui amplifient la confrontation avec les œuvres originelles et la question de l'auctorialité. Et ce d'autant plus, rappelons-le, que les artistes de remix textuel numérique accèdent, par l'intermédiaire du réseau Internet, à une quantité inégalée de sources textuelles de ce patrimoine commun mis en exergue par Kurd Lasswitz. Et qu'ils acquièrent ainsi des moyens accrus pour générer des collections, la collection (comme la copie) étant un principe récurrent du remix.

Le remix sonore, le remix visuel et le remix textuel renvoient ainsi à plusieurs principes communs que l'on va retrouver dans le remix d'objet. Mais ce dernier constitue une forme tout à fait singulière de remix et surtout les innovations technologiques actuelles invitent à ne pas l'oublier dans cette partie illustrative. Le remix d'objet renvoie, en effet, à des objets en trois dimensions. Sa généalogie n'est pas récente. Je renverrai aux différents artistes du XXe siècle présentés dans le chapitre II.a.ii. Et je rappellerai seulement que la plupart des œuvres réalisées à cette époque sont notamment composées d'objets trouvés ou d'objets du quotidien, dans la lignée des interventions artistiques que réalise, par exemple, Marcel Duchamp avec ses *Ready-made*. Je m'intéresserai surtout ici au remix d'objet lié au médium numérique.

C'est à partir de 2005[354] qu'apparaissent des expérimentations artistiques dans le domaine de la sculpture dont l'essor est directement lié à l'usage de l'outil numérique. Avec la démocratisation des procédés industriels de l'impression ou du scanner en trois dimensions, un nouveau potentiel de création est mis à disposition des artistes numériques. Cette création d'objets est aussi accessible au plus grand nombre grâce aux baisses de coût de fabrication. Des artistes comme Matthew Plummer-Fernandez vont s'intéresser à la manipulation d'objet du quotidien, à leur remixage, principalement pour questionner la notion de droit d'auteur dans la création et la duplication d'objet. Matthew Plummer-Fernandez part du principe que l'on peut appliquer le principe du *sampling* aux objets. Grâce à la simplification des techniques de scannage en 3D, on peut facilement créer un alter ego numérique à un objet existant. À partir de cette nouvelle représentation désormais manipulable numériquement, il applique plusieurs algorithmes simples pour la modifier et créer une nouvelle version dont la forme et la taille sont changées. Avec l'œuvre *sekuMoi Mecy*[355] réalisée à partir d'un scan 3D d'un jouet de Mickey Mouse qu'il a lui-même créé à partir d'un scanner 3D, il va simplifier et transformer la forme de cet objet à partir de plusieurs algorithmes. Lorsqu'ensuite, il propose son œuvre à une société réalisant des travaux d'impression 3D, il se voit refuser sa demande pour des questions de droit d'auteur, en raison de la trop forte ressemblance de sa sculpture avec l'objet originel, ici une sculpture de Mickey. Il va alors s'attacher à modifier de plus en plus la forme jusqu'à ce qu'elle soit acceptée pour l'impression 3D par cette même société.

[354] SÉQUIN, Carlo H. Rapid Prototyping: A 3D Visualization Tool Takes on Sculpture and Mathematical Forms. *Commun. ACM* [en ligne]. Juin 2005, Vol. 48, n° 6, p. 66–73. DOI 10.1145/1064830.1064860.
[355] PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew. *sekuMoi Mecy* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 19 juin 2015]. Disponible à l'adresse :http://plummerfernandez.com/sekuMoi-Mecy.

Figure 45. *sekuMoi Mecy* (PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew, 2012)

Comme avec l'exemple de *Kind of Bloop* de l'artiste Andy Bao que l'on a vu au chapitre I.b.iii, le travail de Matthew Plummer-Fernandez pose la question du droit d'auteur d'une copie par rapport à un objet créé par d'autres. Il interroge aussi la quantité de modifications à apporter pour qu'une œuvre de remix ne soit pas considérée comme du plagiat ou de la contrefaçon. Au risque de ne plus constituer un remix pour certains auteurs comme Navas.

Avec *Shiv Integer* [356], Matthew Plummer-Fernandez et Julien Deswaef décident d'automatiser le remixage d'objets 3D. Ils conçoivent un *bot* (diminutif de *robot* en anglais), c'est-à-dire un programme qui va exécuter automatiquement des tâches prédéterminées, de manière régulière au cours du temps. Ils le chargent de récupérer sur le site Thingiverse, un site de partage d'objets en 3D, une dizaine d'objets modélisés par d'autres utilisateurs du site. Le site Thingiverse intègre pour chaque modèle publié, la possibilité pour l'auteur de la modélisation d'objet 3D de lui attribuer une licence permettant ainsi à d'autres utilisateurs ou créateurs de

[356] PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew et DESWAEF, Julien. *Matthew Plummer-Fernandez & Julien Deswaef / Shiv Integer – Abandon Normal Devices* [en ligne]. 2016. [Consulté le 15 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.andfestival.org.uk/events/matthew-plummer-fernandez-julien-deswaef-shiv-integer/.

remixer ces objets. Après cette sélection et cette constitution de collection, le *bot* va, automatiquement les amalgamer dans un logiciel 3D pour créer une nouvelle forme composée de cette dizaine d'objets. À la suite de cette opération, le *bot* va publier sur le site Thingiverse, le nouvel objet ainsi créé et lui attribuer la même licence, lui permettant d'être à nouveau remixé.

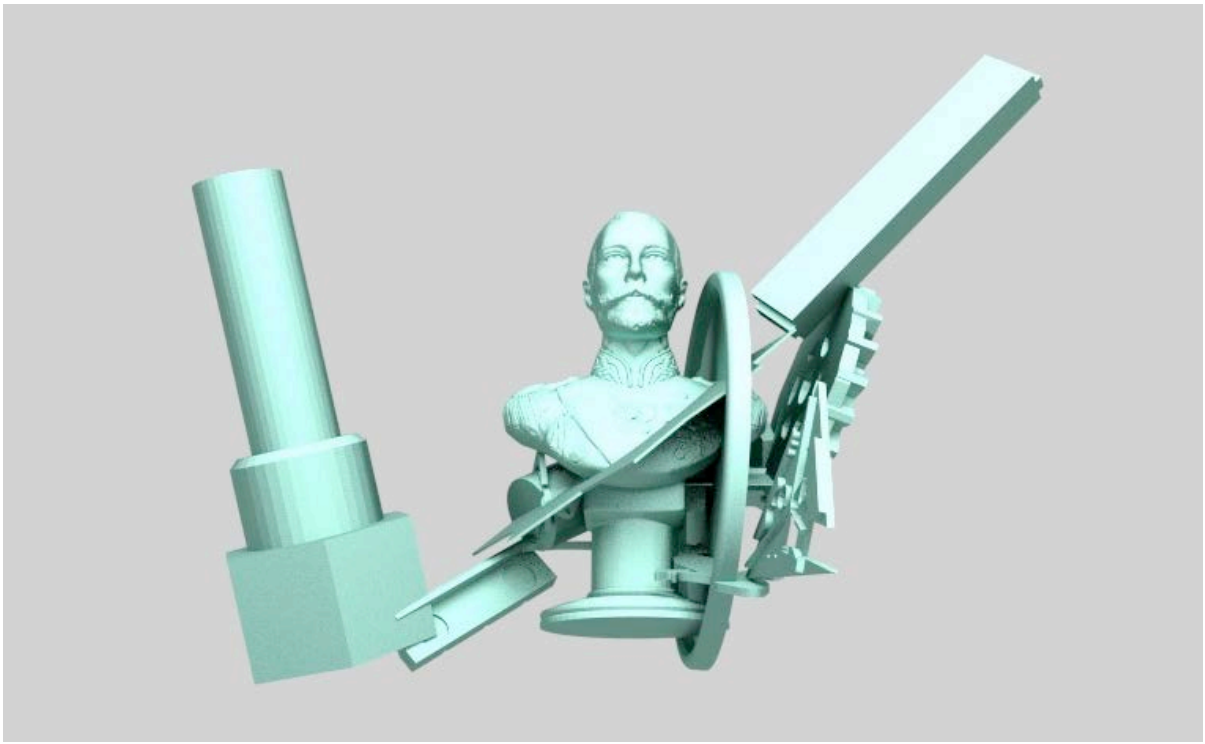


Figure 46. *Shiv Integer – Quick Cat near a Jaw*
(PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew et DESWAEF, Julien, 2016)[357]

Le médium numérique, ainsi que le site de partage d'objets communautaires Thingiverse, permettent à ces deux artistes d'automatiser complètement le remixage d'objets [358]. Par cette automatisation de bout en bout de la chaîne du remixage (de la collection, à la combinaison et ensuite à la publication), les deux artistes se mettent encore plus en retrait par rapport à leur qualité d'auteur de remix et ils remettent fortement et explicitement en question la notion

[357] DESWAEF, Julien et PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew. *Quick Cat near a Jaw by shivinteger - Thingiverse* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.thingiverse.com/thing:1347907.
[358] PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew et DESWAEF, Julien. *Matthew Plummer-Fernandez & Julien Deswaef / Shiv Integer – Abandon Normal Devices* [en ligne]. 2016. [Consulté le 15 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.andfestival.org.uk/events/matthew-plummer-fernandez-julien-deswaef-shiv-integer/.

d'auctorialité.

Kyle McDonald, avec *Liberator Variation*,[359] propose, quant à lui, de remixer le *Liberator*, une arme à feu entièrement conçue à partir d'éléments imprimés en 3D. Cet objet remet en cause la réglementation sur les armes à feu et met en évidence le potentiel disruptif de cette nouvelle forme de création qu'est l'impression 3D. Les plans (ou modèle 3D) de cet objet furent mis en ligne en mai 2013 sur le site Web des créateurs de cette arme à feu. Quelques jours plus tard, le gouvernement américain ordonna au site de retirer ces fichiers, invoquant une loi sur la régulation des armes à feu. Comme dans des cas similaires de censure concernant des fichiers numériques, on retrouva quelques jours plus tard, tous ces plans sur des sites de partage de fichiers. C'est là que s'engage la réflexion de Kyle McDonald. Il « estime que les médias présents sur le réseau, dans leur forme actuelle, ne peuvent pas être réglementés de manière à spécifiquement en refuser l'accès. […] Aucune des règles s'appliquant à la diffusion des biens physiques ne peut être appliquée à des biens numériques. »[360] Dès lors, pour l'artiste, s'il est impossible de réguler cette diffusion, il vaut mieux, au lieu de tenter de les censurer, concentrer ses efforts à engager une discussion autour de l'utilisation de ces objets normalement interdits.

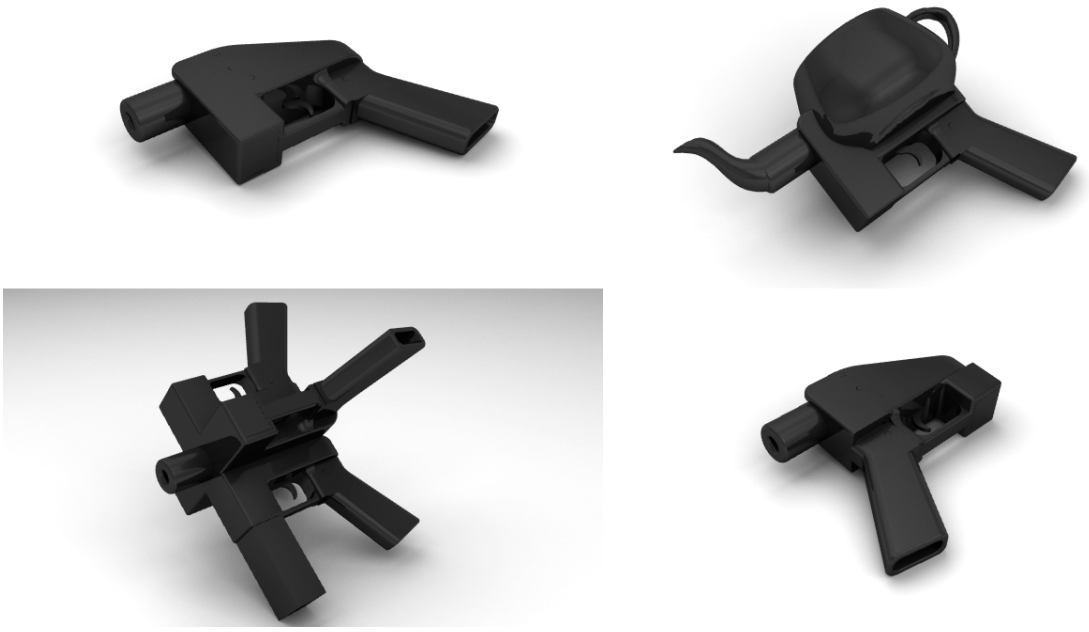


Figure 47. *Liberator Variation* (MCDONALD, Kyle, 2013)

[359] MCDONALD, Kyle. *Liberator Variations | F.A.T.* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://fffff.at/liberator-variations/.

[360] I believe that networked media, in its current form, cannot be regulated to such a fine degree as to deny access to specific files; and certainly not specific kinds of files. None of the regulations on physical goods can practically be applied to digital goods. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

Pour désacraliser l’interdit qu’est la production d’arme à feu, Kyle McDonald produisit plusieurs variations absurdes du Liberator à partir des plans diffusés en ligne. Le but étant pour lui d’engager une discussion critique sur cet objet à partir du moment où tout le monde peut théoriquement créer sa propre arme.

À partir de ces exemples, on le voit, les artistes tentent par la réappropriation d’objets et leur remixage de proposer une réflexion sur la copie, la production et l’appropriation d’objets remixés. Même si ce mouvement est éloigné de ma pratique, il me semblait indispensable de les présenter. Ils mettent en exergue l’importance de repenser notre rapport au monde dans le cadre de la transition numérique. Et du point de vue artistique, ils renouvellent, de façon aiguë, les questionnements autour des notions d’authenticité et de conservation d’objet, et surtout l’indépendance apportée par l’impression 3D. Ce qui augure de nombreux débats concernant le droit d’auteur transfiguré par ces pratiques.

Cette partie sur le remix dans la création artistique numérique a abordé les typologies de remix, les pratiques sociales du remix, notamment artistiques et politiques, et enfin, les lignes conductrices des remix sonores, visuels, textuels et d’objets. Ce panorama complet nous donne les bases du remix artistique en général et du remix numérique en particulier. Pour clore cette partie, je propose à présent d’approfondir certaines tendances fortes à l’œuvre dans le remix numérique.

c. Le remix à l'ère numérique, un catalyseur des phénomènes d'émergence et des pratiques de mashup

Pour mémoire, les parties I et II ont pour but de produire une réflexion sur le remix numérique. Mais elles ont aussi pour objectif de m'aider à construire le cadre d'analyse méthodologique de mes œuvres et à mettre en perspective critique ma création. À ce stade-là de mon travail, je pense avoir fait l'état de la question théorique sur le remix numérique, même si j'ai conscience des innombrables développements que je ne suis pas en mesure de reprendre dans le cadre contraint et fini d'une recherche en doctorat. L'abandon des voies d'analyse possible constitue d'ailleurs une de mes plus grandes difficultés et frustrations de chercheur et il en est, sans doute, de même pour le lecteur.
Par la suite, la partie III va donc capitaliser les apports de cet état de la question et synthétiser ma démarche méthodologique. Mais auparavant, il me semble nécessaire de revenir sur certains principes particulièrement opérants dans le remix numérique, d'une part pour les approfondir et d'autre part pour commencer à engager les bases d'une réflexion méthodologique qui éclaireront l'esprit du travail de la partie III. J'ai donc choisi de revenir, à présent, sur deux points importants dans les pratiques de remix numérique : le phénomène d'émergence et le *mashup*.

i. La fragmentation, la réflexivité et l'imprévisibilité à la base du phénomène d'émergence

Je m'attacherai tout d'abord au phénomène d'émergence. L'émergence est « l'apparition d'un phénomène sans précèdent dans un réseau - ou système - complexe qui est davantage que l'ensemble des éléments qui constituent ce réseau. L'émergence naît des interactions entre ces éléments constituants du système. Le phénomène d'émergence ainsi actuel, processuel semble devenir une notion clé dans l'étude des processus de création contemporains. »[361] Cette définition renvoie bien à la nature du remix. Et ce d'autant plus qu'« une propriété peut être

[361] MURAT, Mathilde et BERGÈRE, Raphaël. *Appel - contributions - Colloque Emergence - Les processus de création comme phénomène d'émergence* [en ligne]. Université Toulouse le Mirail, 2013. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.lecollectifmatilde.fr/Appel - contributions - Colloque Emergence-2-2.pdf.

qualifiée d'*émergente* si elle "découle" de propriétés plus fondamentales tout en demeurant "nouvelle" ou "irréductible" à celles-ci ».[362]

Ainsi, les œuvres dites appropriatives ou de remix réflexif[363] qui constituent mon sujet de prédilection témoignent-elles significativement du phénomène d'émergence généré par le caractère numérique de leur médium et par leur manipulation par des artistes via des dispositifs processuels. On a vu, en effet, que les œuvres de remix réflexif, dans leur conception, font émerger une représentation nouvelle, où la somme des différents fragments, extraits d'œuvres ou de matériaux originels, aboutit à un résultat inédit, où le sens de l'œuvre ne peut se constater qu'a posteriori, avec une part d'intention comme d'imprévisibilité. Je rappellerai aussi que, dans le contexte du médium numérique et de l'art numérique en particulier, la quantité de matériaux disponibles par l'intermédiaire d'Internet met les artistes dans la position de collecteur, de ré-animateur et de recréateur (dans les deux sens du terme : création nouvelle et recréation). Par choix, au fil de recherches ou par sérendipité, on a vu que ceux-ci vont extraire et définir un nouveau potentiel à explorer et à retranscrire : un potentiel de fragments disparates ou similaires qui, mis bout à bout, vont permettre de dégager un sens émergent, une lecture nouvelle issue de cet ensemble. Ce phénomène d'émergence varie nécessairement en fonction de l'importance du réagencement ou de la part de transformation qu'a réalisée l'artiste sur ces sources en plus de les avoir fragmentées temporellement. Il varie aussi selon la part d'imprévisibilité et d'accidents possibles découlant de dispositifs processuels plus ou moins automatisés mis en œuvre par l'artiste ; ces manipulations influant aussi sur le caractère réflexif de chaque œuvre. Il est lié aussi à la réappropriation des échantillons remixés qui amènent à une représentation plus ou moins distanciée de sa source.

D'un point de vue méthodologique, je retiendrai que le phénomène d'émergence peut servir à caractériser, pour partie, le remix artistique numérique. Et que ce phénomène est susceptible de s'exprimer ici de façon variable, en fonction de la figure de l'artiste de remix (artiste collecteur, ré-agenceur, recréateur), de son intention (liée pour une grande part à

[362] We might roughly characterize the shared meaning thus: emergent entities (properties or substances) 'arise' out of more fundamental entities and yet are 'novel' or 'irreducible' with respect to them O'Connor et Wong 2012 cité dans Émergence [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 27 février 2016. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Émergence&oldid=123776414. 00013 Page Version ID: 123776414. Traduction : Wikipedia

[363] Pour rappel, le remix réflexif désigne le fait de sélectionner un fragment dans un ensemble, puis de le recomposer et de le confronter à d'autres fragments dans une configuration complexe totalement nouvelle. Il renvoie obligatoirement à la question de la distanciation avec le matériau originel, certains auteurs comme Navas conditionnant la définition de remix réflexif à la reconnaissance de ce matériau et d'autres, comme Jamie O'Neil, étant plus nuancés (cf. II.a.i).

l'imprévisibilité, à l'accident et à l'advenir), du résultat obtenu (fragmenté, cumulatif, recréé) ainsi que de sa lecture et de sa réflexivité (degré de réappropriation, degré de distanciation avec le matériau originel, sens émergent(s)…). Autant d'indicateurs pour qualifier les œuvres selon un degré d'émergence faible ou fort. Pour bien saisir le phénomène d'émergence et pour faire comprendre l'esprit de ce cadrage, je commenterai deux séries d'œuvres, les premières pouvant qualifier une émergence faible et les deuxièmes, une émergence forte.

Je commencerai par présenter deux artistes dont les œuvres expriment une émergence faible, tout en utilisant des principes processuels différents : l'artiste Cassandra C. Jones et l'artiste Cory Arcangel.

L'œuvre *After Muybridge*[364] de Cassandra C. Jones est constituée d'une boucle de douze photographies extraites d'un site de vente en ligne photographique. L'artiste a voulu recréer ici, la célèbre séquence d'animation d'Eadweard Muybridge intituler *Daisy*[365].

Figure 48. *After Muybridge* (JONES, Cassandra C., 2010)

[364] C. JONES, Cassandra. *After Mubridge* [en ligne]. 2010. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://vimeo.com/13750899.
[365] *Worcester Art Museum - Eadweard Muybridge: Jumping a hurdle; saddle; bay horse Daisy* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.worcesterart.org/collection/American/1973.163.html.

Pour trouver les douze photos que constitue cette séquence animée photographique, elle a dû parcourir plus de 5000 images. Cassandra C. Jones illustre bien, comme tant d'autres, la figure de l'artiste collecteur très associé au remix numérique. Elle souligne d'ailleurs combien Internet lui permet d'accéder à cette surabondance de photographies. En collectant assez d'un sujet en particulier, - ici un cheval qui galope -, en accumulant et réagençant, elle peut révéler une nouvelle forme et un nouveau point de vue et ainsi, selon ses termes « en les plaçant dans un ordre précis, réinventé ou réanimé la vie ». Elle endosse ainsi aussi la figure du ré-agenceur et recréateur dont je viens de parler.

Dans une autre œuvre, la série *Lightning Drawing*,[366] Cassandra C. Jones va se focaliser cette fois-ci, sur des photos d'éclair, questionnant toujours l'abondance et la disponibilité d'images familières sur le Web.

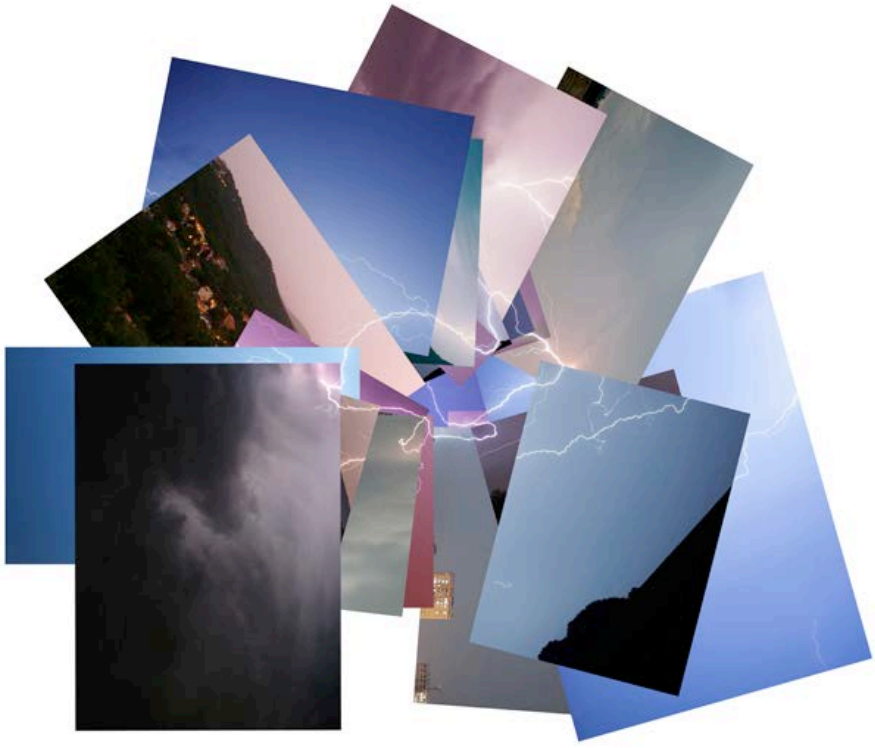


Figure 49. *Rabbit 4, Lightning Drawing* (JONES, Cassandra C., 2011)

[366] C. JONES, Cassandra. *Rabbit 4, Lightning drawing* [en ligne]. 2011. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse :http://vimeo.com/31970353.

Exploitant le fort potentiel d'images du Web représentant un même phénomène météorologique, elle va prendre ici le parti de considérer les éclairs comme des traits avec lesquels, par une accumulation et un agencement spécifique, elle va pouvoir créer des formes particulières. Un agencement qui, lors d'une deuxième lecture, dès que l'on considère la globalité de l'image et non les éléments composites qui la constituent, va révéler un nouveau sens, ici un lapin.

Je citerai encore un autre travail de Cassandra C. Jones *Take Off*,[367] dans lequel l'artiste cherche plutôt à isoler un sujet en mouvement pris selon une multitude de points de vue différents. Puis elle recadre chaque image afin de reconstituer leur évolution au cours du temps.

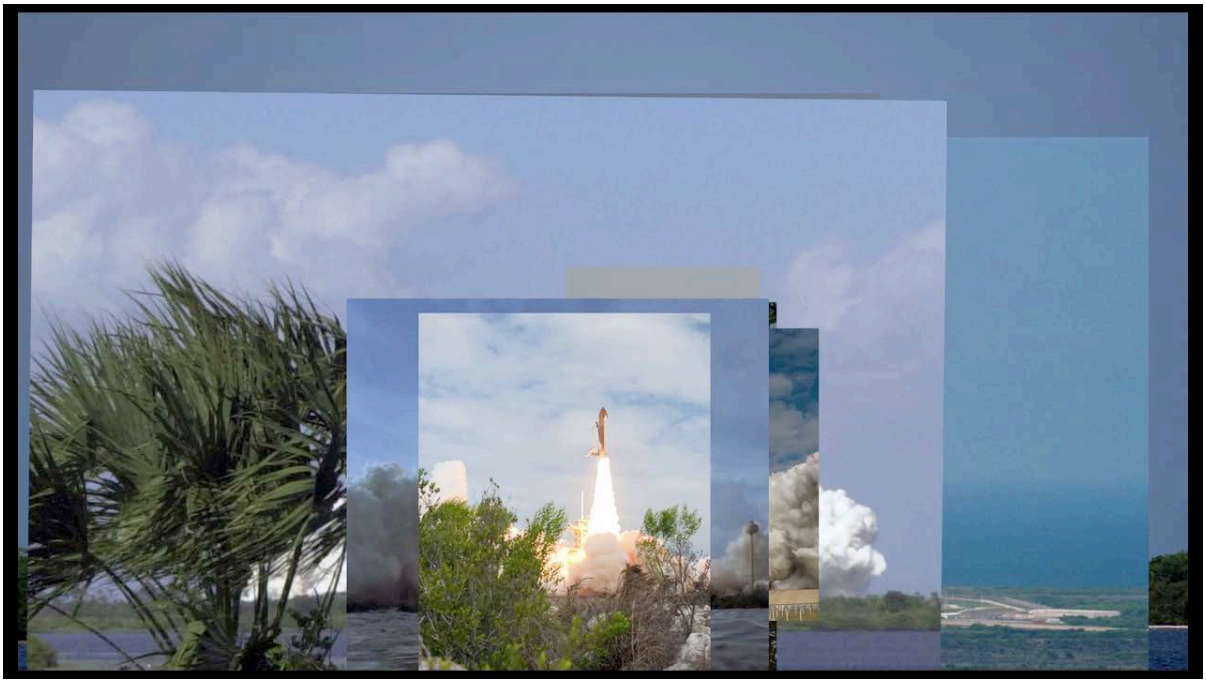


Figure 50. *Take Off* (JONES, Cassandra C., 2012)

On peut retrouver dans le travail de Cassandra C. Jones, le caractère systémique des œuvres de remix extraites du Web. Ces œuvres veulent constituer le reflet de ce qu'il est possible de trouver, d'imaginer, de recréer à travers un moteur de recherche, et plus généralement l'écosystème des médias présent sur Internet. L'artiste s'affirme éditeur, qui collecte, recycle, remixe, copie-colle, il est celui qui réassemble et réanime des éléments disparates, en détournant le principe de l'addition ou de la reproduction au profit d'une nouvelle

[367] C. JONES, Cassandra. *Take Off* [en ligne]. 2012. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://vimeo.com/41373062.

configuration et de nouvelles vies, comme dit elle-même l'artiste. Cependant, remarquons que l'on est ici dans le cas d'une émergence faible. En effet, le travail sur les images est minimum. Chaque image sélectionnée par Cassandra est simplement déposée à un instant donné. L'ensemble des images est donc le produit d'une accumulation dépendant d'une chronologie simple (c'est-à-dire que le dépôt se fait image par image au fur et à mesure de leur apparition et sans perturbation postérieure possible). De plus, le degré de distanciation avec l'image source est minimum de façon à provoquer une lecture référentielle qui est elle-même attendue par l'artiste. La transformation est minimale et seule la disposition dans le cadre de la vidéo produite par l'accumulation d'images, produit un sens nouveau.

Le phénomène d'émergence faible dans le remix numérique artistique n'est pas lié à un type de dispositif et je prendrai un deuxième exemple avec le travail de Cory Arcangel. Dans son œuvre *Paganini's 5th Caprice*,[368] il utilise, en effet, une autre technique : un montage rapide de plusieurs extraits de vidéo qui isole un élément particulier de sa source.

Figure 51. *Paganini's 5th Caprice* (ARCANGEL, Cory, 2011)

[368] ARCANGEL, Cory. *Paganini's 5th Caprice* [en ligne]. 2011. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=JjVIwJJPGws.

Dans cette œuvre, il recrée le *5e Caprice* de Paganini à partir de fragments de centaines de vidéos de leçon de guitare qu'il a récupérées sur Internet. Il utilise ici un processus qu'il a spécialement conçu pour analyser chaque note de musique présente dans chaque bande sonore, extraite de ces vidéos. Cette conversion, de bande sonore à partition, lui permet, dans un deuxième temps, de retranscrire l'enchaînement des notes présent dans la composition de Paganini.

Paganini's 5th Caprice nous met aussi dans le cas d'une émergence faible, car, comme dans le travail de Cassandra C. Jones, on note le fort caractère réflexif de cette œuvre. La reconnaissance des éléments qui constitue la source est encore très présente. Le fait de choisir de reproduire une composition musicale extrêmement connue, ici le *5e caprice* de Paganini, accentue le coté réflexif de l'œuvre et limite le degré de distanciation par rapport à l'œuvre originelle. On a une sorte de double réflexivité à la fois dans les extraits de vidéos brutes, uniquement découpées par note, et l'accumulation de ces différents fragments de manière processuelle dans le but de réinterpréter une composition classique du début du 19e siècle.

On le voit, dans ces exemples de remix où l'émergence est faible, toutes les figures attendues de l'artiste de remix numérique sont présentes (collecteur, ré-agenceur, recréateur). Mais ils maîtrisent glanage et réagencement afin d'encadrer l'imprévisibilité et l'accident par des règles fortes. Le résultat est surtout cumulatif, la fragmentation et la transformation n'étant pas poussées ni dans le temps ni dans l'espace. Du coup, lors de la lecture de l'œuvre, le matériau source est reconnaissable, le degré de distanciation avec la source est minimal. Ceci favorise une forte réflexivité et une réappropriation attendues des images, d'autant plus qu'elles sont aussi volontairement choisies pour leur familiarité. Au final, lors de la lecture du remix, on assiste à l'émergence d'un sens nouveau, mais fidèle à l'intention de départ d'un artiste qui a gardé le plein contrôle de sa création.

J'illustrerai à présent, le phénomène d'émergence « forte » avec le travail de trois artistes : Chris Habib qui multiplie les techniques de remix pour une œuvre plus distanciée et Chris Milk et Aaron Koblin qui jouent sur l'organisation de la création en instillant un renouvellement de repères à l'infini.

Dans *Panic in Needle Park*[369] [370], Chris Habib prend comme source un *supercut* réalisé par Tyler Creviston, en 2009. Dans ce *supercut,* celui-ci a accumulé des extraits de la série télévisuelle américaine *Seinfeld*. Il y a notamment isolé et accumulé, de manière chronologique, toutes les entrées dans l'appartement de Kramer, un des personnages récurrents de la série. À partir de ce matériau, Chris Habib va utiliser la technique du datamoshing et ainsi augmenter fortement le degré d'émergence qui résulte de ce remix de supercut. Le datamoshing consiste, en effet, à déstructurer une vidéo en en modifiant les paramètres d'encodage, de sorte à ne sélectionner uniquement que les artéfacts de compression qui se rapportent généralement au mouvement dans l'image. Les images clés sur lesquelles se base normalement l'encodage, sont supprimées, avec pour résultat d'avoir une bouillie de pixels, par accumulation de tous les mouvements.

Figure 52. *Panic in Needle Park* (HABIB, Chris, 2009)

[369] HABIB, Chris. *Panic in Needle Park* [en ligne]. 2013. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://vimeo.com/65588818.
[370] Chris Habib fait ici référence au film de Jerry Schatzberg *The Panic in Needle Park,* 1971

Par ce mélange de supercut et de datamoshing, Chris Habib va plus loin que Cory Arcangel dans la perte de repères par rapport au matériau qu'il utilise. Le passage par le datamoshing lui permet d'accentuer le degré de distanciation par rapport à l'œuvre originelle. Il accentue et fait émerger une nouvelle représentation de cet acte répétitif. Il fait coexister plusieurs temporalités où chaque fragment de mouvement va dépendre de ce qui va être diffusé par la suite. On assiste ici à une émergence plus forte que précédemment, mais on peut remarquer aussi que le remix contient toujours un caractère réflexif assez important.

L'émergence peut s'exprimer de façon plus accentuée dans l'œuvre d'autres artistes. C'est le cas de l'œuvre *The Johnny Cash Project*[371] de Chris Milk et Aaron Koblin, dans laquelle ceux-ci organisent précisément la perte plus ou moins soudaine de repères et celle de son renouvellement infini. L'idée de cette œuvre fait suite au décès de Johnny Cash et se veut un hommage au musicien. À partir du clip vidéo d'une des dernières chansons que Johnny Cash a enregistrées *Ain't No Grave,* les deux artistes de remix mettent en place un site Web collaboratif pour proposer aux fans d'utiliser le principe de la rotoscopie pour réinterpréter cette vidéo. La rotoscopie[372] consiste à « relever, image par image, les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle pour en transcrire la forme et les actions dans un film d'animation. Ce procédé permet de reproduire avec réalisme la dynamique des mouvements des sujets filmés. » En allant sur ce site, chaque participant peut choisir une image extraite de cette vidéo, pour ensuite l'utiliser comme modèle dans un logiciel de dessin intégré au site. Chacun crée ainsi son interprétation personnelle de cette image. Chaque image est ensuite archivée et cataloguée dans une base de données. Plus de 250 000 images furent ainsi créées par des participants du monde entier. Mis bout à bout et joués de manière synchronisée sur la chanson, les dessins disparates, car dépendants du style propre de chaque participant, s'accumulent et créent une réinterprétation collaborative. Émerge alors un kaléidoscope d'images différentes liées par leur origine (le clip vidéo), mais réinterprétées par des milliers de dessinateurs, motivés par leur affection envers Johnny Cash et par le désir de produire une modeste contribution pour lui rendre hommage.

[371] MILK, Chris et KOBLIN, Aaron. *The Johnny Cash Project* [en ligne]. 2010. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://www.thejohnnycashproject.com/.
[372] Inventé par les producteurs et réalisateurs américains Dave et Max Fleischer en 1915

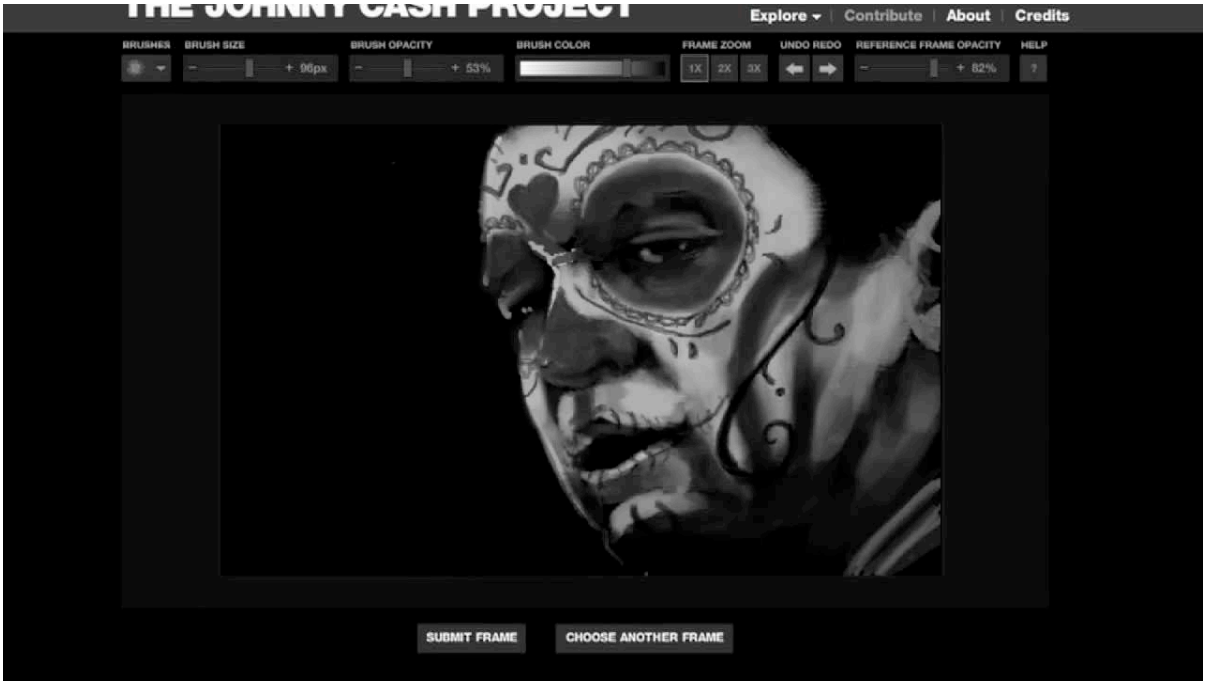


Figure 53. *The Johnny Cash Project* (MILK, Chris et KOBLIN, Aaron, 2010)

Par la suite et pour aller plus loin dans ce concept collaboratif et génératif du projet, Chris Milk et Aaron Koblin mettent en place un système de vote, ainsi que l'instauration de mots clés pour catégoriser chaque image. Par la même, l'utilisateur peut, en allant sur le site Web, choisir plusieurs types de montage, selon le vote des utilisateurs, selon le type et le style de dessin. Il peut aussi choisir le principe d'un montage aléatoire et ainsi faire l'expérience d'une animation sans cesse renouvelée et d'une création éphémère. Le site propose aussi à l'utilisateur de produire son propre montage. Notons que, depuis 2010, le site permet toujours de participer et d'enrichir cet hommage posthume.

Dans cette œuvre protéiforme, le caractère collaboratif, ainsi que l'utilisation de la rotoscopie vont permettre de créer un degré d'émergence très forte. La figure de l'artiste de remix, - collecteur, réagenceur et recréateur -, s'exprime au début du projet par les règles et l'intention posées. Mais très vite, l'utilisateur devient lui-même le bras armé du collecteur ainsi que le recréateur. Notons qu'il peut même au final maîtriser les conditions de montage donc de réagencement. On assiste donc, comme on l'a déjà vu dans d'autres chapitres, à la possible négation de l'artiste. Même si l'œuvre ne peut exister sans lui puisque le dispositif et d'ailleurs, on le voit, son évolution dépendent de son intention et du dispositif qu'il met en place. De même, si on suit nos indicateurs, on constate aussi un degré d'imprévisibilité maximum du fait d'une participation ouverte et massive des utilisateurs et du degré de liberté

qui leur est donné au niveau du choix du contenu et de l'agencement. Ce qui peut augurer de résultats multiples et fragmentés et de sens émergents inédits. Enfin, la multiplicité des techniques, des temporalités, des modes d'organisation et de relations influe sur les formes de remix réflexif obtenu et fait considérablement varier le degré de distanciation et de réflexivité du remix, pouvant aller jusqu'à une dissolution complète de l'œuvre originelle alors même que l'hommage de l'auteur-utilisateur est par essence un rapport référentiel à l'œuvre du musicien défunt.

On le voit, cette démonstration méthodologique indique que le degré d'émergence et ses indicateurs sont aux sources de l'œuvre de remix numérique et qu'ils constituent un élément guide intéressant pour analyser la variété des œuvres de remix numérique. Je les reprendrai dans le chapitre III. J'entreprendrai à présent, l'analyse d'un autre principe très actif de la création de remix numérique : le *mashup*.

ii. Les pratiques de mashup au cœur d'une évolution

Cette partie II.c.ii s'attache à revenir sur quelques tendances fortes du remix numérique. On vient de voir combien le phénomène d'émergence illustre un principe intrinsèque du remix. Il me semble intéressant, à présent, de présenter une pratique importante de la création de remix, le *mashup*. Et d'envisager de quelles façons celle-ci opère dans l'évolution des formes de remix : d'un remix réflexif classique à un remix régénératif, directement lié à l'évolution du Web. Je commencerai par rappeler les principes du *mashup* en général et son évolution à l'époque du numérique. Puis je relèverai en quoi le *mashup* numérique régénératif constitue une nouvelle tendance, susceptible de faire évoluer la notion de remix et d'ouvrir la voie à d'autres formes de création.

Pour Eduardo Navas, le *mashup* définit au départ un remix réflexif [373], basé sur des pratiques d'échantillonnage ou *sampling* (cf. II.a.i). Le *mashup* est une pratique de remix qui consiste à superposer sans les dénaturer les matériaux sources. En effet, au lieu d'utiliser des fragments du matériau ou de l'œuvre source, de les mettre bout à bout et d'effectuer un nouveau

[373] Il remarque aussi que dans certains cas, un remix réflexif peut être régressif s'il renvoie à des univers faciles à comprendre et attendus par les consommateurs (enfance, époque révolue idéalisée, etc), des principes habituels de la culture de masse.

montage, dans le cas du *mashup*, on additionne les sources, c'est-à-dire qu'on les diffuse en parallèle. Le *mashup* consiste aussi à prendre deux sources originales d'information, généralement assez différentes l'une de l'autre et à les combiner sans en altérer leur « intégrité ».

On a vu que ceci est beaucoup employé dans les remix sonores issus de la composition d'une nouvelle chanson en mélangeant différentes parties de différentes chansons déjà existantes ; par exemple, en mélangeant la partie instrumentale d'une chanson avec la partie chantée d'une autre. Dans le domaine vidéo, Eli Horward définit les *mashups* comme « un amalgame de plusieurs matériaux de base qui, montés ensemble, produisent des cadavres exquis »[374]. C'est une image intéressante même si on peut voir une différence avec le cadavre exquis tel qu'inventé par le mouvement *dada* dans les années 1920. En effet, généralement chez les dadaïstes, le contenu utilisé est réalisé par différents auteurs, alors que dans le cas du *mashup* vidéo, c'est en général un seul artiste qui va déterminer la manière dont ils seront additionnés.

L'addition et la reconnaissance des sources confèrent au *mashup* une forte capacité d'évocation et de focalisation. Cet effet focal révèle voire propose une critique acerbe des phénomènes. Dans le chapitre consacré au remix politique, j'ai donné plusieurs exemples de remix pouvant appartenir à la catégorie du *mashup*, notamment les réalisations cinématographiques de René Viénet avec *La dialectique peut-elle casser des briques.* À partir d'un film de Kung-fu, l'auteur crée une nouvelle bande-son avec une première contrainte d'utiliser le montage original du film. Comme deuxième contrainte, il s'impose de respecter le jeu d'acteur via les mouvements de bouche de chaque comédien. Puis, en fonction de cela, il invente un nouveau dialogue pour chaque personnage du film. On trouve aussi ce principe de *mashup* dans l'œuvre *Apocalypse Pooh,* où l'auteur superpose la bande-son du film *Apocalypse now* et des images du dessin animé *Winnie the Pooh*. Le *mashup* politique est utilisé comme le moyen de réaliser une critique des deux éléments additionnés. Comme l'expliquent Patricia Aufderheide et Peter Jaszi, le « mashup offre souvent des combinaisons improbables qui peuvent fournir des commentaires politiques ou sociaux non seulement sarcastiques, mais aussi drôles. D'autres *mashups* ajoutent une nouvelle valeur non pas en commentant la culture existante, mais en lui ajoutant une nouvelle signification

[374] mashups are an amalgamation of multiple source materials which are montaged together to produce exquisite corpses HORWATT, Eli. *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation* [en ligne]. 2009, p. 9. [Consulté le 19 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://socialmediaecologies.wikispaces.com/file/view/Video+remix+Eli+Horwatt.pdf. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

personnelle. »[375].

Le *mashup* est donc une pratique ancienne, mais l'arrivée du numérique et la multiplicité des sources vont permettre de faire émerger de nouvelles pratiques de *mashup*. Comme explicité dans le chapitre I.c.iii sur l'artiste comme collectionneur, « l'archive gigantesque d'images, de sons, de textes et de designs présents sur Internet a incité à concevoir la fonction d'artiste comme un "curateur", quelqu'un dont les principaux modes de fonctionnement impliquent la recontextualisation et la création de connexion entre ces contenus. ».[376] Ces nouvelles potentialités de curation vont tout naturellement influer sur les pratiques de *mashup* et leur évolution.

Pour l'illustrer, je prendrai l'exemple d'une œuvre située entre le *mashup* visuel et sonore, et basée sur la récupération de vidéos sur YouTube pour la création d'une nouvelle composition musicale. Il s'agit de *Off Grid*[377], l'œuvre de l'artiste Ophir Kutiel (aussi connu sous le pseudonyme Kutiman) qui utilise des centaines de vidéos de musiciens jouant en solo un instrument de musique. Il confronte ensuite ces différents solos les uns par rapport aux autres pour créer une nouvelle composition musicale. Ainsi, grâce au montage réalisé par Ophir Kutiel, des musiciens, ayant pour seul point commun d'avoir mis en ligne leurs vidéos de démonstration musicale sur YouTube, vont former l'espace d'un instant, un groupe musical et ce, bien qu'ils soient situés dans des lieux géographiquement différents. L'artiste va créer ce *mashup* audiovisuel en utilisant les vidéos comme des pistes musicales avec lesquels il va pouvoir composer, par un agencement minutieux et par la répétition de certaines boucles sonores et visuelles. Il va aussi s'imposer comme contrainte de ne pas rajouter d'instrumentation supplémentaire hors du cadre strict de la bande sonore de chaque vidéo.

---

[375] Mashups commonly feature improbable combinations that may provide not only pungent but funny political or social commentary. Other mashups add new value not by commenting on existing culture but by adding new, personal meaning to it. AUFDERHEIDE, Patricia et JASZI, Peter. *Recut, reframe, recycle: Quoting copyrighted material in user-generated video* [en ligne]. 2007, p. 6. [Consulté le 21 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://aladinrc.wrlc.org/handle/1961/4604. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[376] the Internet's gigantic archive of image, sound, text, and design has encouraged a view of the artist as primarily a curator, someone whose principal modes of operation involve recontextualization and connection-making. REYNOLDS, Simon. *You Are Not a Switch Recreativity and the modern dismissal of genius.* [en ligne]. 2012. [Consulté le 21 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.slate.com/articles/arts/books/2012/10/against_recreativity_critics_and_artists_are_obsessed_with_remix_culture_.html. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[377] KUTIMAN. *OFF GRID* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=5dmh5o2QIaE.

Figure 54. *Off Grid* (KUTIEL, Ophir, 2016)

On le voit ici la distanciation par rapport à l'original est très faible, car l'artiste utilise les vidéos sans toucher à leur intégrité visuelle ou sonore. En sélectionnant des parties qu'il va ajouter les unes aux autres, en les superposant, en les confrontant, il va à la manière d'un studio d'enregistrement sonore créer une chanson composée de plusieurs instruments.
On retrouve aussi toutes les caractéristiques propres au remix numérique, dans un premier temps la collection, ensuite la sélection et, parce qu'on est dans le cas d'un *mashup*, l'addition.

Je noterai que la création de ces *mashups* réflexifs peut être facilitée par l'utilisation de sites Web qui permettent de simplifier et d'automatiser la mise en parallèle de matériaux et leur confrontation. Ainsi, le site Web *GIFs with Sound mashups*[378] permet par l'intermédiaire d'un formulaire d'associer une boucle animée images et la bande sonore extraite d'une vidéo présente sur le site YouTube. Je noterai que cet outil a une autre particularité. Il contraint l'artiste à utiliser un format d'image numérique spécifique : le format GIF. Ce qui engendre une création tout à fait particulière. Le GIF a été inventé dans les années 1990 pour permettre, entre autres, de publier sur des sites Web des images animées, car, à cette époque, la diffusion de vidéo d'animation n'était pas possible en raison d'une limitation technique imposée par la

[378] *GIFs with Sound Mashups* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 30 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://gifsound.com/.

vitesse de transmission des données à travers le réseau. Ce format est tombé en désuétude entre les années 2000 à 2010, avec l'évolution de la technologie et l'augmentation des débits de transmission (et notamment, avec l'invention du logiciel d'animation vectorielle Flash et la généralisation des plateformes de contenus vidéo de type YouTube). Mais du fait de cette antécédence de plus de vingt-cinq ans, le format GIF a été intégré au fil des années dans la quasi-totalité des navigateurs Internet disponible. Le format GIF m'intéresse dans la mesure où, à partir des années 2010, son universalité fait qu'il devient le format de prédilection d'une nouvelle forme d'expression visuelle qui privilégie l'animation d'images en courte séquence diffusée en boucle. Par rapport à une vidéo classique, ce principe de boucle réduit une action et/ou une narration à une répétition d'une même séquence de manière infinie. Mais, le GIF étant un format d'image, il n'est pas possible d'inclure du son à cette animation.
Ceci nous permet de bien comprendre la portée du site *GIFs with Sound mashups* qui permet d'ajouter une bande-son à ses boucles d'image en utilisant la piste sonore d'une vidéo. L'utilisateur détourne donc la bande-son d'une vidéo pour la confronter à une séquence animée diffusée de manière cyclique. De fait, une des autres particularités de ce type de remix est qu'il fait cohabiter deux temporalités, une circulaire et une linéaire.

On voit donc avec ces quelques exemples que la pratique du *mashup* a un fort potentiel créatif et qu'elle renvoie à des interventions du plus simple au plus complexe et à une grande variété d'œuvre et d'outil de création. Néanmoins, quel que soit le niveau de complexité, on reste toujours ici dans le principe d'un *mashup* produisant une œuvre relativement circonscrite. Le *mashup* s'exprime aussi aujourd'hui dans une forme plus ouverte, faisant évoluer le remix réflexif. On a vu (cf. chapitre II.a.i) que ce nouveau type de *mashup* apparaît avec l'essor des plateformes Web 2.0 et conduit à ce qui est défini comme un remix régénératif [379]. En effet, une des particularités des plateformes de Web 2.0 est qu'elles proposent aux utilisateurs et aux développeurs des interfaces de programmation applicative (aussi définies sous l'acronyme anglais A.P.I.). C'est-à-dire qu'il est possible d'exporter sous certaines conditions le contenu présent sur une plateforme pour l'intégrer dans d'autres contextes, sur d'autres plateformes. Grâce à cette fonctionnalité, des sites Web vont proposer à leurs utilisateurs l'addition de plusieurs informations issues de différentes plateformes. Ces contenus ainsi mis en parallèle ne sont pas déterminés à l'avance et vont évoluer au cours du temps. On a déjà souligné qu'il est « spécifique aux nouveaux médias et la culture en réseau ».[380] Comme les

[379] NAVAS, Eduardo. op. cit. p. 93
[380] Specific to new media and networked culture. Ibid. p. 73 Traduction libre : BOILLOT Nicolas

autres remix définis par Navas, « il rend visible l'origine des sources dont il tire son contenu, mais il n'utilise pas nécessairement la technique de l'échantillonnage qui lui permettrait d'être qualifié de remix en tant que forme culturelle. […] La validation du remix régénératif réside dans sa fonctionnalité. ».[381] Je rappellerai aussi que l'on assiste ici à l'émergence d'un terme, « l'agrégation », le fait de regrouper au même endroit plusieurs informations issues de différents sites. Cette particularité fondamentale du Web 2.0 augmente la fluidité de transmission d'informations entre les utilisateurs. Elle favorise l'émergence de nouveaux sens par la mise en parallèle de plusieurs sources d'informations.

Cette « régénérativité » va permettre aux artistes d'explorer de nouveaux champs dans la création numérique. Des œuvres qui vont évoluer en permanence, et vont donner à voir une représentation d'un ou plusieurs contenus extraits des plateformes de Web 2.0. C'est le cas notamment avec l'œuvre *Rainbow Aggregator*[382] de Jason Salavon. L'artiste nous propose ici de visualiser les différents sujets qui font l'actualité et qui sont les plus discutés sur les plateformes Twitter et Google. *Rainbow Aggregator* extrait ces informations de ces deux sites, toutes les 10 minutes.

Les sujets de discussion se déroulant sur deux plateformes de publication intense de contenu, l'auteur cherche à rendre visible la sursaturation de conversations incessantes entre utilisateurs. Il va diffuser en boucle, à l'écran, une trentaine de « tendances » qui vont s'accumuler, se confronter, apparaître et disparaître selon un effet de zoom, tel un écho sonore se dispersant dans l'espace au cours du temps. Le fait qu'il prend ses données en temps réel fait que la pièce est en constante évolution, donc régénérative. Le spectateur se retrouve face à une œuvre qui se transforme au cours du temps, sans jamais se répéter, face à une œuvre en perpétuelle mutation.

[381] Like the other remixes it makes evident the originating sources of material, but unlike them it does not necessarily use references or samplings to validate itself as a cultural form. Instead, the cultural recognition of the material source is subverted in the name of practicality – the validation of the regenerative remix lies in its functionality. Idid. p. 73 Traduction libre : BOILLOT Nicolas

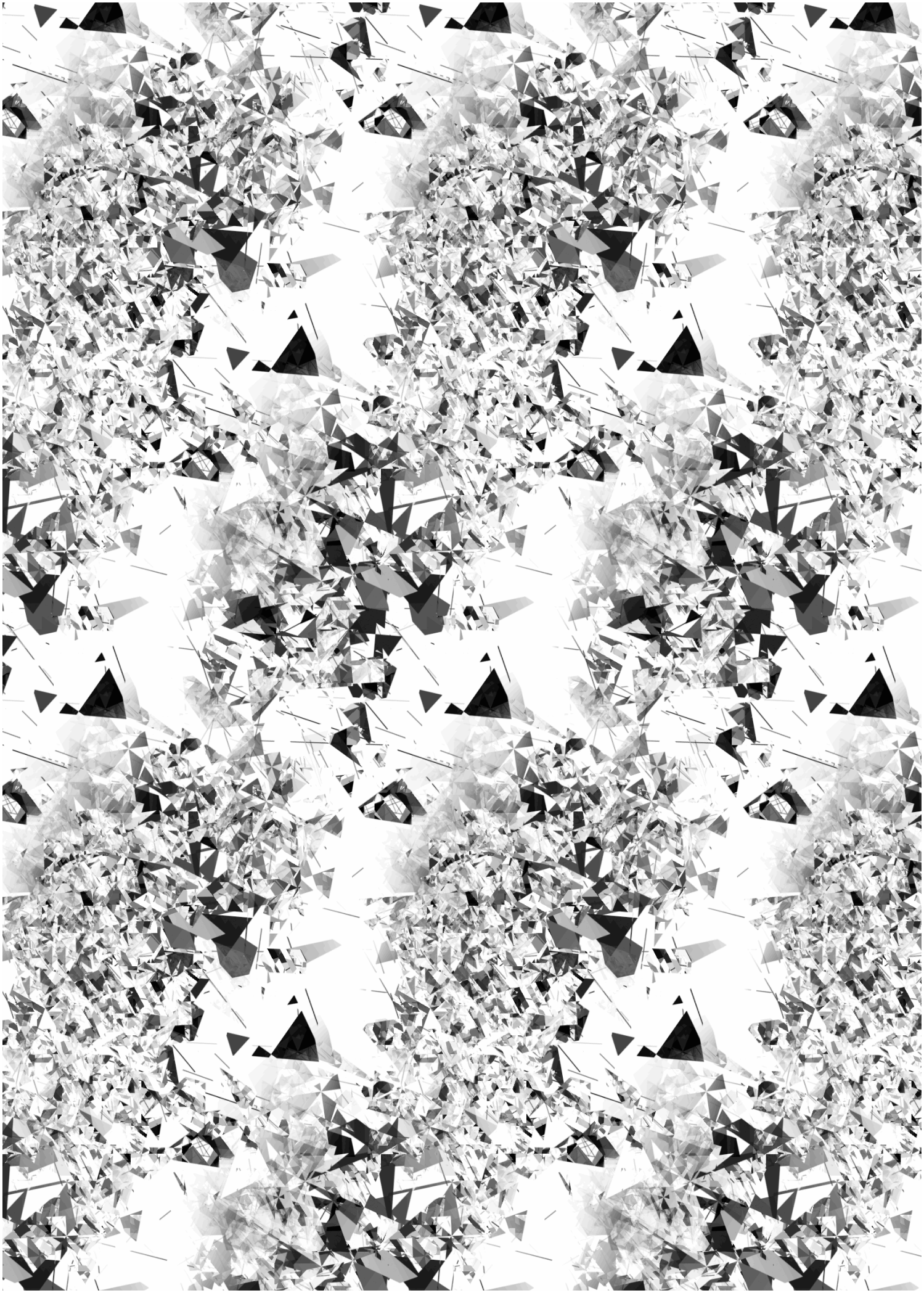
[382] SALAVON, Jason. *Rainbow Aggregator* [en ligne]. 2013. [Consulté le 22 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.salavon.com/work/rainbow-aggregator/media/19/.

Figure 55. *Rainbow Aggregator* (SALAVON, Jason, 2013)

Ce développement a voulu souligner que ces deux types de *mashup* constituent un sous-genre à part dans les pratiques de remix. Et que la prégnance du monde numérique a permis l'émergence d'une nouvelle forme de remix, dit régénératif, aux fortes potentialités, même si elles sont encore peu exploitées par les artistes numériques. On a vu aussi que cette évolution du remix réflexif dépend elle aussi de l'évolution continuelle des technologies qui ouvre constamment de nouveaux champs d'expérimentation aux utilisateurs et aux artistes de remix en particulier. Le *mashup* est donc encore susceptible d'évoluer et d'ouvrir de nombreuses voies à la création de remix.

Cette deuxième partie de l'état de la question théorique a montré combien le remix dans la création plastique numérique est marqué par des pratiques sociales fortes, que cela soit sur le plan artistique ou même politique, la portée critique du remix ou encore sa place précoce dans l'histoire de l'art en général et l'art numérique en particulier, étant souvent relevées. Elle a souligné l'expression foisonnante des différentes formes de remix sonore, visuel, textuel et d'objet. Elle a proposé d'envisager la diversité des remix, selon les types de médium, de matériau source et de détournement utilisés. Elle a introduit les éléments de différenciation entre remix sélectif, réflexif et génératif. Elle a notamment relevé le débat vif existant autour du degré de distanciation avec l'original qui conduit pour certains à bannir du champ du remix toute œuvre ayant perdu la trace de ses origines et pour d'autres, à accepter une complète dissolution du matériau source.
Enfin, elle a situé deux éléments marquants catalysés par le remix numérique : le phénomène d'émergence qui caractérise les effets de la fragmentation, de la réflexivité et de l'imprévisibilité des pratiques de remix ; et les potentialités actuelles des pratiques de *mashup* suscitées par le numérique dans le champ de la création.

Cet état de la question théorique me permet de dégager une série d'indicateurs pertinents pour l'analyse des œuvres de remix numérique. Je les reprendrai dans une grille méthodologique d'observation (III.a.iii). Puis j'appliquerai ces observations à l'analyse de mes œuvres passées et présentes. Sachant que cette construction méthodologique vise à me donner la distanciation nécessaire à toute posture de recherche, distanciation d'autant plus nécessaire que cette recherche est autopoïétique. Je présenterai à présent le cadrage et la démarche de recherche que je propose de développer dans le contexte singulier de mon parcours de création.



Chapitre III

Approche d’une création contemporaine de remix artistique numérique

III. Approche d'une création contemporaine de remix artistique numérique

a. Les enseignements du paysage contemporain du remix numérique artistique : cadrage méthodologique

i. Les visées et les définitions d'une recherche création

J'ai souligné que la recherche création est récente et daterait, selon Diane Laurier, de la fin des années 1990[383]. Il n'est donc pas étonnant que cette association inédite fasse encore débat. Si les auteurs sont d'accord avec le fait que le chercheur y est logiquement un artiste, il semble exister plusieurs visées, plusieurs définitions et plusieurs approches méthodologiques possibles. Cette controverse a constitué une vraie difficulté pour moi. Il m'apparaît donc important de bien clarifier comment je définis cette recherche création.

J'ai expliqué dans l'introduction générale quels étaient ma formation et mon parcours artistique avant la thèse. Je n'en reprendrai pas le détail. Je rappellerai juste que j'aborde cette recherche création après voir obtenu un diplôme d'art (D.N.S.E.P., École supérieure d'art d'Aix-en-Provence) et un diplôme d'université (D.E.A. en Art numérique de Poitiers - Angoulême) et après douze ans de création en Art numérique. Cela signifie que je l'entreprends comme un artiste engagé, avec un certain parcours semé de tâtonnements, de questionnements empiriques, d'expérimentations et de productions.

On a vu que cette expérience artistique longue et diversifiée explique ma motivation de chercheur et conditionne la façon dont je me situe dans cette recherche. À la sortie du D.E.A., une recherche création se serait sans doute limitée à une recherche sur une « œuvre en train de se faire. »[384] Mais au stade actuel de mon travail, il m'est apparu indispensable de saisir non seulement une expérimentation présente, mais aussi toute mon expérience passée, référant

[383] LAURIER, Diane et LAVOIE, Nathalie. *Hors thème Le point de vue du chercheur-créateur sur la question méthodologique: une démarche allant de l'énonciation de ses représentations à sa compréhension* [en ligne]. 2013, p. 3. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero32(2)/rq-32-2-laurier-lavoie.pdf.

[384] PASSERON, René. *Pour une philosophie de la création*. Paris : Klincksieck, Editions, 1989, p. 14. ISBN 978-2-252-02647-2.

ainsi surtout à deux visées habituelles de la recherche création décrites par Gosselin[385]. Car pour lui, parmi toutes les possibilités qui s'offrent à eux, les chercheurs créateurs cherchent à :

- « se saisir eux-mêmes comme praticiens […], formuler, à l'extérieur d'eux-mêmes, […] les dimensions essentielles de leur pratique » ou plus précisément « saisir leurs processus, la dynamique d'ensemble de leur pratique et/ou un aspect essentiel de leur pratique. »[386]

Cela correspond ici, pour moi, à un désir de recul pour situer mon travail dans une histoire personnelle et sociale. Mon intention est donc de tenter une mise en perspective critique de mes œuvres passées. Puis de mener une recherche sur mes « œuvres en train de se faire », au sens de Passeron[387].

La réflexivité de ce processus interne (la clarification et l'analyse) et la réflexivité externe (le regard de mes pairs) visant à envisager avec plus de discernement et de maturité mes œuvres futures. Je reviendrai sur ce double parti pris « œuvres passées / œuvres présentes », car il va conditionner fortement ma façon de définir et d'organiser ma recherche création.

- « articuler les différents sujets et réflexions qui s'expriment dans leur pratique artistique »[388].

En effet, les différents travaux que j'ai réalisés ou ceux en cours de création renvoient à de nombreuses tentatives et à beaucoup de rencontres (par exemple, avec d'autres artistes ou encore avec le public de mes œuvres). Ceci m'a amené à me poser de nouvelles questions et m'a conduit souvent sur des terrains nouveaux. Cette recherche création est donc pour moi une opportunité, celle de relier toutes ces étapes et de leur donner du sens.

On verra, d'ailleurs, que ma pratique passée est le point de départ principal pour construire mon hypothèse générale. Et que les questionnements empiriques issus de cette pratique vont me permettre de délimiter les notions à approfondir pour bâtir un cadre théorique d'analyse.

Ce faisant l'hypothèse de la filiation de mon travail artistique avec le remix rend nécessaire de faire une mise en perspective théorique et critique du remix numérique. Cela m'amène à approcher une troisième visée repérée aussi par Gosselin[389], dans laquelle les chercheurs

---

[385] GOSSELIN, Pierre et LAURIER, Diane. *Des repères pour la recherche en pratique artistique, in : D. laurier et P Gosselin (dir), Tactiques insolites : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique*. [S. l.] : Guerin Editeur Limitee, 1 janvier 2004, p. 2. ISBN 978-2-7601-6651-6.

[386] GOSSELIN, Pierre et LAURIER, Diane. op. cit.

[387] PASSERON, René. op. cit.

[388] JEAN, Marcel. Sens et pratique p.35-43. Dans : *La recherche création, territoire d'innovation méthodologique ?* [en ligne]. UQUAM, Montréal, Québec, 19 mars 2014, p. 32. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/.

[389] Ibid.

créateurs cherchent à « transmettre un savoir parallèlement à leur pratique ». Je remarquerai que cette visée est centrale dans les recherches scientifiques classiques. Il n'est donc pas étonnant qu'elle soit affirmée dans la définition de la recherche création donnée par l'institution universitaire. On peut lire, par exemple, sur le site Internet du laboratoire Cerap de l'université Paris 1, que : « La posture de recherche en arts plastiques, à travers l'expérience du trajet créateur, vise à l'accroissement et à la précision de savoirs, transmissibles et validables, apportant un gain cognitif pour la discipline. ».[390]

Mon intention de donner du sens à ma pratique explique sans doute le fait que je suis pour l'instant moins concerné par une autre visée relevée par Gosselin et Laurier[391]. Celle où le chercheur créateur a pour but de disserter à partir de son point de vue d'artiste sur de nombreux sujets (en rapport, le plus souvent, avec la philosophie, la psychanalyse, la sociologie) qui ne relèvent pas exclusivement de sa pratique artistique.

Enfin, j'ajouterai que j'ai aussi des raisons plus personnelles. J'ai gardé en tête le choix que j'ai dû faire entre la recherche ou la création à la sortie de mon master recherche. Et je ressens le besoin d'une critique constructive de mon travail artistique qui n'apparaît pas seulement « par la rencontre avec un public ou le monde professionnel de l'art, mais grâce à la consultation réflexive de mes pairs ».[392]

Mais, quelles que soient ses finalités, le chercheur créateur n'échappe pas à cette difficile question : qu'est-ce qu'une recherche création ?
Beaucoup d'auteurs, à l'instar de Gosselin, s'entendent pour définir la recherche création comme une recherche à caractère autopoïétique. En référence à Passeron, il entend la démarche autopoïétique comme une analyse des processus de création de sa propre pratique[393]. Elle porte sur les rapports entre l'œuvre et l'artiste et sur l'art en train de se faire.

---

[390] *CERAP - Centre d'Etudes et de Recherches en Arts Plastiques - la recherche en arts plastiques* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://cerap.univ-paris1.fr/spip.php?article3.
[391] GOSSELIN, Pierre et LAURIER, Diane. op. cit.
[392] MAHÉ, Emmanuel. Doctorat « Sciences Arts Création & Recherche « : expérimentation ou modélisation ? Dans : *La recherche création, territoire d'innovation méthodologique ?* [en ligne]. UQUAM, Montréal, Québec, 19 mars 2014. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/.
[393] GOSSELIN, Pierre, LE COGUIEC, Eric, COLLECTIF, et al. *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Québec, Canada : Presses de l'Université du Québec, 1 décembre 2006, p. 25. ISBN 978-2-7605-1458-4.

Mais elle est réalisée par l'artiste lui-même et tire parti de l'immersion du chercheur dans sa pratique artistique.

Pour autant, le chercheur créateur est soumis à une double exigence qui est pour lui très difficile à concilier. Le Cerap la résume ainsi : « Faire une thèse en arts plastiques nécessite […] toujours une double position, de portée équivalente, dont les objectifs ne se confondent pas. Une position de création et une position de recherche »[394]. C'est ce qui rend difficile la posture du chercheur créateur et qui suscite de nombreux débats à la fois théoriques et pratiques.

Soit ces deux positions semblent séparées et la question réside alors dans leur capacité à ne pas se juxtaposer, mais à s'articuler, à s'entrecroiser, comme le propose Lancri : « une thèse en art plastique a ceci d'originalité d'entrecroiser une production plastique et une production textuelle […], chacune de ces productions s'érige en toise de l'autre […]. Aussi, est-ce toujours à l'aune de l'autre que l'on se doit chaque fois de juger l'une d'entre elles »[395].

Soit les frontières sont plus floues, les processus de création étant aussi associés par beaucoup à une recherche (voire à une recherche sur soi[396]) et à des procédures qui renvoient à la rigueur, l'exploration, le questionnement, l'expérience : des démarches similaires à celles d'un scientifique. La posture artistique domine ici. La recherche y serait la qualité intrinsèque de la création et la recherche création, un endroit pour l'exprimer davantage.

On peut alors se demander comment l'artiste et le chercheur peuvent cohabiter dans une même personne ? Cela semble difficile.

D'une part, car ils n'entendent pas la connaissance de la même façon et n'en font pas le même usage. « L'artiste éprouve souvent le sentiment d'accéder à un type particulier de connaissance […]. Toutefois, en créant, il ne cherche pas nécessairement à saisir et à traduire cette connaissance qui émerge soudainement dans sa conscience. Ces émergences qualifient pour ainsi dire sa pratique de création »[397].

D'autre part, parce que la question de la distanciation de celui qui fait la recherche reste entière dans une recherche création ouvertement autopoïétique. Même si les sciences

[394] *CERAP - Centre d'Etudes et de Recherches en Arts Plastiques - la recherche en arts plastiques. op. cit.*

[395] LANCRI, Jean. *Comment la nuit travaille les étoiles in : Pierre Gosselin et Eric Le Coguiec (dirs), La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique, colloque 11, 12 Mai 2004, 72ème congrès de l'ACFAS*. Montréal, Québec, 2006, p. 11.

[396] *CERAP - Centre d'Etudes et de Recherches en Arts Plastiques - la recherche en arts plastiques. op. cit.*

[397] GOSSELIN, Pierre, LE COGUIEC, Eric, COLLECTIF, et al. *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Québec, Canada : Presses de l'Université du Québec, 1 décembre 2006, p. 23. ISBN 978-2-7605-1458-4.

humaines et sociales ont depuis longtemps admis l'impossibilité de la stricte neutralité du chercheur, il reste entendu que le chercheur doive tendre vers une objectivité pour justifier une démarche scientifique, quitte à construire une méthodologie en cours de recherche. Par ailleurs, on a vu aussi que l'une des principales motivations du créateur chercheur est de prendre un recul critique sur son travail artistique. Une distanciation est donc attendue, là aussi. Mais comment l'objectivité peut-elle être saisie par un artiste, habitué à devoir s'affirmer comme sujet ? La recherche scientifique et donc la recherche création ne sont pas si naturelles que cela pour l'artiste. La recherche création nécessite « une méthode pour articuler le savoir émergeant d'un terrain où la pensée subjective expérientielle et les processus objectifs, conceptuels, collaborent, de façon particulière, différemment des autres pratiques professionnelles ».[398]

Je retiendrai ici que la double posture du chercheur créateur engage à aborder d'une façon différente la question de la distanciation à l'objet de recherche ainsi que le rapport à la connaissance en train de se faire, plus précisément la relation à la théorisation et à la démonstration. Cela influe directement sur la façon d'envisager la thèse, son organisation et surtout sa méthodologie. Qui plus est, cela permet d'envisager une multitude de manières de faire une recherche création.

En tant qu'artiste, la tentation est grande pour moi de prendre le parti pris d'affirmer que « la création est recherche », de façon intrinsèque. Car il s'agit alors souvent de l'approcher de façon empirique, sur la base d'un discours analysant ce qui se passe entre le chercheur créateur et son œuvre en train de se faire. L'approche méthodologique au sens de la recherche scientifique est alors assez pauvre[399] ou, au mieux, elle réinterprète, pour le compte du chercheur, les outils habituels de l'artiste (son journal, ses lectures, ses prises de note, ses rencontres lors d'événements, ses résidences, etc.). Plutôt que de choisir mon camp, j'aimerais proposer ici une alternative.

[398] JEAN, Marcel. op. cit. p. 156
[399] Ibid.

ii. Pour une double démarche de « recherche > création » et de « création > recherche »

Si le chercheur créateur doit dissocier « le faire de l'analyse du faire »[400], apprendre à « démêler ce qui dans l'œuvre en cours concerne une posture de recherche (à visée cognitive) et une posture créatrice (à visée singularisante).[401] S'il doit veiller aussi à l'articulation entre deux pôles considérant que : « le premier pôle concerne l'usage de la rationalité ; le second pôle recouvre celui de l'imaginaire. L'originalité de la recherche qui nous occupe tient […] à la liaison qu'elle introduit entre ces deux pôles »[402]. Si enfin, le chercheur créateur doit veiller aussi à considérer les principes d'une recherche scientifique : une distanciation rigoureuse et une théorisation reliée à une logique de démonstration. Alors il convient de donner une place équivalente à la culture de la recherche scientifique et à celle de la pratique artistique. J'ai conscience que ceci n'est pas sans danger pour l'artiste, comme on le verra plus tard dans ce chapitre.

Mais avant j'aimerais exposer ma proposition qui est de délimiter clairement deux moments : celui d'une « recherche > création » et celui d'une « création > recherche ». Cette logique de clarification vise à mieux approfondir les deux pôles, à mieux les reconnaître pour ainsi mieux les articuler. Je préciserai ce que j'entends par ces deux moments :

- Un moment de « recherche > création »

En plus de la justification théorique précédente, je noterai que plusieurs autres éléments m'ont conduit à la double proposition d'une « recherche > création » et d'une « création > recherche ». J'ai souligné que j'arrivais dans cette recherche avec une expérience artistique, avec des œuvres « déjà faites », qui, à la fois, motivaient mon besoin de clarification de chercheur créateur, mais aussi conditionnait une analyse *a posteriori* de pratiques réalisées sans l'analyse scientifique requise dans une recherche création. Je considère donc cette partie de ma vie comme une phase de recherche certes, mais sans méthodologie scientifique et étayage théorique affirmés. Car, même si je possède, comme tout artiste, des traces méthodologiques de cette période, je n'ose parler ici de recherche scientifique au sens fort étant donné que j'assumais alors seulement la posture de l'artiste. Mais c'est cette phase préalable à toute recherche, où naissent habituellement découvertes et préhypothèses, qui

[400] *CERAP - Centre d'Etudes et de Recherches en Arts Plastiques - la recherche en arts plastiques. op. cit.*
[401] Ibid.
[402] LANCRI, Jean. *Modestes propositions sur les conditions d'une recherche en arts plastiques à l'université, Revue Plastik, Cerap, Université de Paris 1., p.107-116.* 2001, p. 108.

fonde mes questionnements et m'engage vers la recherche scientifique proprement dite. Elle donne une direction à la construction d'une problématique et structure mon approche théorique.

Dans ce sens, je considère que cette période artistique passée me conduit sur la piste de mon hypothèse générale, à savoir « la filiation de mes œuvres avec le remix numérique », et dessine la problématique dans laquelle elle s'inscrit : « l'implication du remix dans la création plastique à l'ère de la dématérialisation numérique ». En m'engageant à interroger plus avant la problématique du remix et celle du remix numérique en particulier, cette problématique sert une des visées de la recherche création décrite ci-dessus, soit : « articuler les différents sujets et réflexions qui s'expriment (et se sont exprimés) dans (ma) la pratique artistique ». Car mon expérience d'artiste m'a confronté, de façon aléatoire, à des questions variées sur la transformation du droit d'auteur, les difficultés d'une acculturation au médium numérique, l'accumulation comme pratique de création, etc. Autant de questions à approfondir avec des théoriciens. La recherche va ainsi donner de l'ordre et du sens à ce questionnement composite. Plus encore, elle permet de dépasser le strict questionnement de mes œuvres et d'envisager une mise en perspective plus générale, celle de l'art numérique et du remix artistique numérique, de son histoire et de ses protagonistes. Car il s'agit ici à la fois d'opérer un cadrage théorique relatif au remix numérique, mais aussi de se confronter aux autres artistes de cette histoire partagée, à cette part de l'autre qui « se révèle primordiale […] à savoir celle (l'analyse) des œuvres d'autrui, celles d'artistes distincts de soi, autres, […] afin d'éviter les pièges de Narcisse. ».[403]

Ce moment de « recherche > création » a donc une visée de clarification théorique et critique. Il s'agit de faire une revue des ouvrages théoriques à partir des questionnements antérieurs pour produire un cadre théorique. Ce faisant, cet état de la question permet d'envisager une contribution méthodologique, soit l'élaboration d'une grille d'observation apte à encadrer l'analyse de mes œuvres passées et actuelles.

[403] LANCRI, Jean. *Comment la nuit travaille les étoiles in : Pierre Gosselin et Eric Le Coguiec (dirs), La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique, colloque 11, 12 Mai 2004, 72ème congrès de l'ACFAS*. Montréal, Québec, 2006, p. 11.

À ce stade-là de ma proposition, je remarquerai que cette phase de recherche m'engage plutôt dans une recherche « sur l'art » (en l'occurrence, sur mes œuvres et par extension, sur les œuvres de remix numérique). Je m'éloigne ici un peu de l'archétype d'une recherche création, même si je reste dans une recherche autopoïétique. C'est pourquoi j'appelle ce moment « recherche > création », le chercheur (au sens scientifique) prenant un peu le pas sur le chercheur (au sens artistique).

- Un deuxième moment de « création > recherche »

La posture précédente de « chercheur > créateur » n'est pas sans danger pour l'artiste. Car nous l'avons vu, le chercheur et le créateur ne pensent pas et ne créent pas de la même manière. Sauf exception, le conflit entre rationalité et imaginaire nuit à la pratique artistique. D'ailleurs, Marcel Jean souligne qu'une recherche universitaire « qui n'engagerait pas la plénitude du geste créateur risquerait de "s'académiser" ; ce qui aurait pour conséquence de faire fuir les artistes. » [404]. Il convient donc de revenir pleinement à la pratique artistique « en train de se faire » et d'adopter une démarche ouverte. J'appelle ce moment « création > recherche », car l'artiste prend le pas sur le scientifique, même s'il reste chercheur à sa manière. Dans ce deuxième moment, j'entreprendrai donc d'explorer l'évolution qui se joue entre mes dernières œuvres « en train de se faire » *Lambeaux*, *Loops* et *Wall trope*. Pour reprendre Gosselin[405], il s'agit ici de faire « osciller le chercheur entre une subjectivité expérientielle (exploration) et une objectivité conceptuelle (compréhension) [406] pour progresser dans la saisie et la synthèse recherchées. ». Le but est donc ici de stimuler la création et d'en rendre compte de façon compréhensive et dynamique.

Pour garantir son cadre universitaire, cette exploration doit garder un esprit méthodologique. Mais avec quelles méthodes ? Apparemment, la question méthodologique reste entière en recherche création. Dans une enquête de 2012, Diane Laurier et Nathalie Lavoie relèvent que « Dans la majorité des thèses (de recherche création), la méthodologie identifiée et nommée est presque absente de la recherche. »[407] Leurs entretiens soulignent « une compréhension mitigée de la part des chercheurs-créateurs au sujet de la valeur, de l'utilité et de la signifiance

[404] JEAN, Marcel. op. cit. p. 36
[405] GOSSELIN, Pierre, COGUIEC, Eric Le, COLLECTIF, et al. op. cit.
[406] Cité par Gosselin : CRAIG, Peter E. *The heart of the teacher: A heuristic study of the inner world of teaching*. US : ProQuest Information & Learning, 1978.
[407] LAURIER, Diane et LAVOIE, Nathalie. op. cit. p. 8

de la méthodologie de la recherche en création. »[408] Mais les choses ont évolué, car les auteures notent aussi « le désir des chercheurs créateurs d'élucider par "eux-mêmes" le courant de l'œuvre en le reliant à la théorie. »[409] On le voit le désir est présent, mais les méthodes permettant d'y arriver sont encore peu délimitées. Pour les auteurs, celles-ci constituent même un nouveau champ de recherche capable d'enrichir la méthodologie en recherche scientifique, en général.

Ce flou méthodologique est une réelle difficulté pour moi. Ma démarche méthodologique s'est d'abord tournée vers les outils méthodologiques habituels de l'artiste. « Par exemple, les savoirs techniques, les observations autocritiques ou les documents iconographiques et historiographiques rassemblés par l'artiste au travail, peuvent apporter des connaissances supplémentaires susceptibles de faire progresser, non pas la création en tant que telle de cet artiste, mais les savoir et savoir-faire qui en sont les ingrédients nécessaires et dont l'artiste peut faire partager l'expérience et même généraliser les résultats ».[410]

Pour ma part, je m'appuie, en effet, sur plusieurs de ces outils :

- Les savoirs techniques informatiques, bien sûr, incontournables dans mon travail. Je préciserai, lors de l'analyse de mes œuvres, la part des compétences requises pour leur réalisation. [411] Ces compétences constituent d'ailleurs un des éléments d'observation des œuvres de remix.

- Le journal de bord, une composante majeure de mon travail, comme pour beaucoup d'artistes (et de chercheurs).

  Par exemple, je note des idées, qui souvent préfigurent des œuvres en devenir. Je consigne de nouvelles connaissances et élabore des esquisses. Je peux ainsi retrouver dans ce journal l'évolution de mes réflexions et garder la chronologie de la création de chaque œuvre et des questions associées. Le journal de bord est ainsi, selon Lorraine Savoie-Zajc, « la mémoire vive de la recherche » et permet de reconstituer et recontextualiser les données de la situation de recherche et les décisions prises par le

[408] Ibid. p. 6
[409] Ibid. p. 2
[410] *CERAP - Centre d'Etudes et de Recherches en Arts Plastiques - la recherche en arts plastiques. op. cit.*
[411] La compétence numérique est aussi une contrainte que j'ai questionnée d'un point de vue théorique pour catégoriser les œuvres numériques.

chercheur. Je donnerai aussi des extraits de ces moments de réflexion et d'observation lors de l'analyse de mes œuvres. [412]

- La constitution d'un corpus d'œuvres et d'une documentation.

  Pour ma part, je mène un important travail documentaire, dont :

- Une collecte d'images d'œuvres d'artistes contemporains en lien avec mes centres d'intérêt, et ce, depuis 2009 (plus de 500 œuvres datées principalement des deux dernières décennies et visibles sur mon site reader.fluate.net).

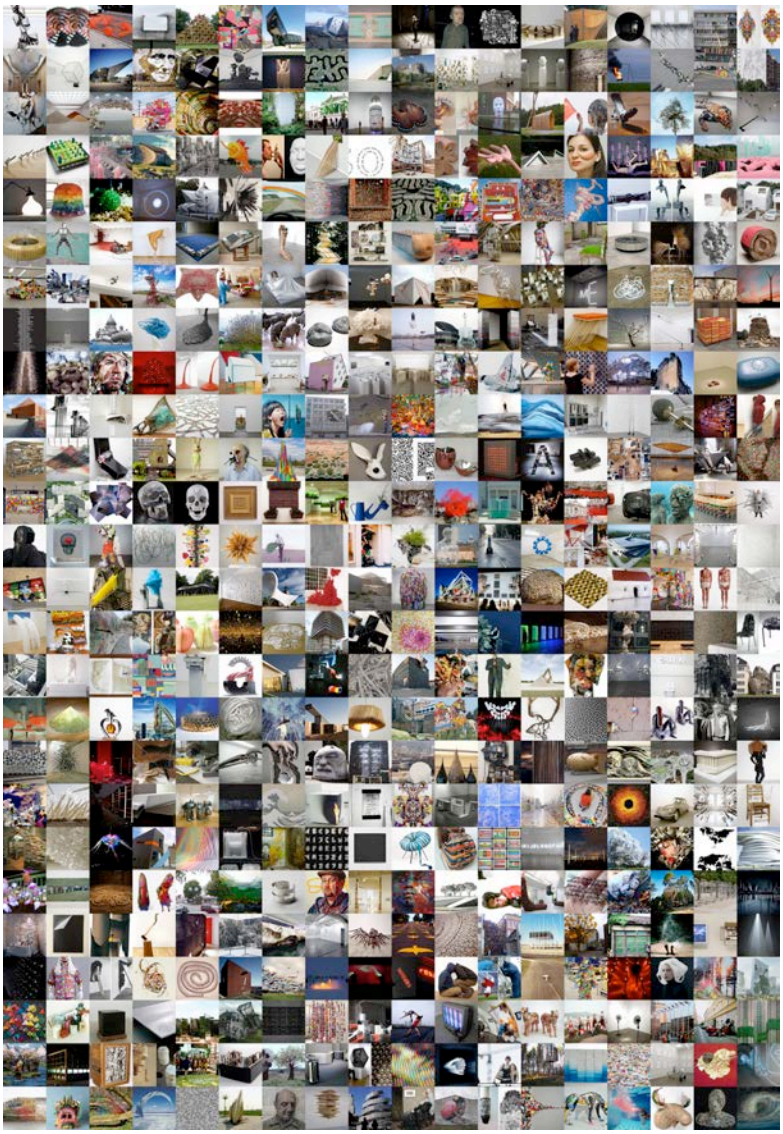


Figure 56. 522 miniatures extraites de reader.fluate.net (BOILLOT, Nicolas, 2009-en cours)

[412] SAVOIE-ZAJC, Lorraine. Journal de bord. In : MUCCHIELLI, Alex. *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. 2e édition revue et augmentée. Paris : Armand Colin, 25 novembre 2004. ISBN 978-2-200-26829-9 p. 137.

- Une veille documentaire active sur l'art, la technologie et les nouveaux médias depuis 2005 (presque 2000 liens visibles sur mon site links.fluate.net).

Figure 57. Mots clés (nombre de liens correspondant en 2015), links.fluate.net (BOILLOT, Nicolas, 2005-en cours)

Ces deux démarches sont destinées à saisir un contexte et son évolution et à nourrir ma création et mon questionnement de chercheur. La plupart des artistes qui servent à mes démonstrations théoriques proviennent d'ailleurs de ces deux sites de curation. Et cette pratique m'a conduit aussi à beaucoup interroger ma posture d'artiste collectionneur, très présente dans le champ du remix (cf. contribution méthodologique III.a.iii).

- La résidence d'artiste, pensée comme un dispositif méthodologique à part entière. Plusieurs de mes œuvres ont été créées en résidence (une au Chili, une en Espagne, deux au Québec, deux en France). Ces résidences dynamisent la création et l'encadrent précisément. En effet, elles permettent d'expérimenter des contraintes nouvelles et de s'adjoindre des partenaires (notamment en lien avec les compétences hybrides nécessaires à la réalisation d'œuvres numériques. cf. chapitre I.a.ii). Elles favorisent aussi une interaction avec des professionnels et des publics et une confrontation avec un autre cadre culturel dans le cas des résidences à l'étranger. Elles permettent ainsi de renvoyer un regard critique sur le projet de l'artiste et sur les œuvres réalisées.

Tous ces outils ont aussi besoin d'un cadrage méthodologique général. Pour ce faire, je soulignerai la filiation de la « création > recherche » avec la recherche-action et le fait, que, comme elle, elle est fortement déterminée par une double logique d'exploration et de construction émergente. Diane Laurier[413] remarque d'ailleurs que « cette idée de cheminement est souvent associée à la démarche de l'artiste et cette dernière se rapproche davantage, à notre sens, de l'univers sémantique du praticien en arts que le terme méthodologie. »[414] Un cheminement jalonné potentiellement par plusieurs démarches dont la démarche systémique particulièrement adaptée à l'observation d'un dispositif de création complexe. Car la démarche systémique amène à considérer que « les phénomènes isolés n'existent pas. Ils doivent être considérés en interaction » et « un phénomène n'est compréhensible que replacé dans un ensemble » et ne prend son sens que dans le contexte formé par le système lui-même ».[415] Il s'agit alors d'envisager ce moment de « création > recherche » selon une approche globale montrant « à la fois l'œuvre et ses modes de réalisation en liant expérientiel

[413] LAURIER, Diane et LAVOIE, Nathalie. op. cit. p. 10
[414] Ibid. p. 21
[415] MUCCHIELLI, Alex. op. cit.

et conceptuel ; rationnel et intuition. ».[416] Ce qui m'engage à bien articuler les deux moments de « recherche > création » et de « création > recherche ».

En résumé, je défends le cadrage méthodologique d'un premier moment de « recherche > création » en soulignant que les questionnements, qui vont structurer mon état de la question théorique et le cadre théorique associé, sont issus de ma pratique artistique et que ma logique de recherche n'est donc pas étrangère à ma réalité empirique. De plus, je l'ai construit, de façon ouverte, comme une série de questions pertinentes destinées à guider l'analyse de mes œuvres passées. Et enfin, j'ai repéré et assumé le fait que cette phase s'apparente à une recherche « sur l'art », même si celle-ci reste autopoïétique.

Je défends aussi un deuxième moment de « création > recherche » menée sur des œuvres en train de se faire. Sachant que la question qui se pose alors est celle de l'articulation entre ces deux moments. En effet, on peut se demander comment le cadre théorique va opérer sur l'artiste que je suis (le créateur > chercheur) dans le deuxième moment ?

On a vu que, d'une part, le cadre théorique posé pendant le premier moment (recherche > création) a défini les contours du remix numérique et a permis de mettre en perspective ma pratique passée. On peut alors imaginer que la construction de ce cadre théorique et la compréhension de mes œuvres vont influer sur moi lors du deuxième moment de « création > recherche ». Mais comment ? Dans un sens positif, le recul théorisé sur ma pratique peut me faire envisager différemment « mes œuvres en train de se faire ». Il peut me conduire à construire un dispositif plus riche ou plus innovant. Dans un sens négatif, il peut donner trop de place à la rationalité dans le processus de création. Il peut affaiblir mon imaginaire, mon intuition ou simplement, cette liberté créatrice de l'artiste face à sa « » machine à effet *feedback* », cet ordinateur qui va « rétro-agir sur l'imagination de l'artiste […] [et ouvre] à celle-ci des possibilités insoupçonnées au départ par l'artiste lui-même. ».[417]

Il reste donc primordial que j'aborde ce deuxième moment en m'efforçant de tout oublier pour laisser advenir le processus de création. Ce qui n'empêchera pas, au final, le « créateur > chercheur » de relever les points qui peuvent enrichir les termes de mon cadre théorique et de mon cadre méthodologique.

[416] LAURIER, Diane et LAVOIE, Nathalie. op. cit. p. 10
[417] COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. op. cit. p. 12

En conclusion, ces deux moments de la recherche création s'avèrent donc indispensables. J'en résumerai la démarche et l'organisation.

Un premier moment de la « recherche > création » opère avec une démarche objective et étayée « à partir de et sur » ma pratique artistique passée. Il comprend :

- Un état de la question théorique sur l'art numérique et le remix numérique (guidé par les questionnements de ma pratique artistique antérieure).
- Une contribution méthodologique d'une grille d'observation adaptée à la mise en perspective du remix numérique élaborée à partir du cadre théorique généré par la revue des ouvrages théoriques.
- Une analyse de mes œuvres passées au regard de ce cadre théorique.

Un deuxième moment de la « création > recherche » s'appuie sur une démarche exploratoire et systémique et réflexive à partir d'œuvres « en train de se faire », mais aussi sur le cadre théorique du premier moment. Il comporte :

- Une analyse de mes œuvres en train de se faire.
- Une synthèse réflexive sur le remix numérique et la place de mon travail dans son évolution.

Sachant que, dans le plan de la thèse :

- J'ai regroupé dans le même chapitre, l'analyse de mes œuvres passées et présentes pour en faciliter la lecture et la saisie d'ensemble.

J'ai aussi trouvé important de dégager les présents chapitres (III.a.i et a.ii) dédiés à une réflexion méthodologique sur la « recherche création », puis d'y adjoindre ma contribution méthodologique, à savoir une grille d'observation pour l'analyse des œuvres numériques en vue de l'analyse à venir de mon travail passé (III.b) et actuel (III.c).

À présent, je poursuivrai donc par la présentation de cette contribution méthodologique.

iii. Contribution méthodologique pour l'analyse des remix artistiques numériques

Nous venons de voir que l'hypothèse d'une filiation de mon travail artistique avec le remix a rendu nécessaire un état de la question théorique (I et II). Mes questionnements antérieurs, mes expériences artistiques et mes lectures m'ont ainsi amené à construire une réflexion, partant de la création numérique, en général, pour arriver au remix artistique numérique, en particulier.
« L'implication du remix dans la création plastique à l'ère de la dématérialisation numérique » est un sujet vaste qu'il m'a fallu entrevoir selon beaucoup d'angles d'analyse. Il ne m'est pas apparu souhaitable de tenter une définition du remix artistique numérique. L'art est par définition sans délimitation et vivant. De plus, le remix numérique s'inscrit dans les pas de l'art numérique en général et il semble présomptueux de vouloir en faire un genre radicalement distinct. De même, les pratiques de remix numérique sont beaucoup trop abondantes, différentes et évolutives pour les fixer dans un cadre rigide. Enfin, seul un grand nombre d'angles d'analyse pourra m'aider à délimiter les contours de mon travail avec suffisamment de distance.

C'est pourquoi l'actuelle proposition consiste à rendre compte de cette diversité et à rassembler dans une grille d'observation les différents points marquants de l'art numérique et du remix numérique. Sa diversité témoigne de ma posture volontairement systémique. Bien sûr, la liste des observations n'est pas exhaustive. Le cadre contraint de la thèse m'a conduit à faire des choix. J'ai donc privilégié les axes de questionnement en phase avec mon travail, même si j'ai tout de même abordé certaines tendances incontournables qui me sont extérieures.

Cette grille d'observation est donc une contribution méthodologique destinée à une « recherche > création », apparentée, on l'a dit, à une recherche sur l'art, ici autopoïétique. Elle structurera l'observation critique et distanciée de chacune de mes six œuvres réalisées avant le doctorat (III.b) et élargira ma perspective d'analyse. L'objectif étant de relever comment mes œuvres se positionnent dans le contexte diversifié et changeant de la création de remix numérique.

Mais j'ai souligné que, simultanément à la « recherche > création », la « création > recherche » génère, elle aussi, un questionnement théorique à partir du processus de création des « œuvres en train de se faire ». De fait, s'il a été nécessaire de tenter de compartimenter autant que possible les deux périodes, chacune n'a pas manqué d'interférer avec l'autre et de nourrir le processus global de la création comme de la réflexion théorique.
Pour des raisons de commodité de lecture, j'ai rassemblé dans l'état de la question théorique, et donc dans cette grille d'observation, l'ensemble des notions théoriques issues des deux moments de recherche ; ce qui explique d'ailleurs pourquoi certains passages sont particulièrement enrichis (comme le droit d'auteur ou le rapport au temps, très importants dans mon travail, on le verra).

Cette contribution est donc à la fois un outil méthodologique, mais aussi, et c'est important de le souligner, le témoin d'un processus itératif de questionnement visant une construction conceptuelle ouverte qui marque l'interdépendance de mes pratiques de recherche et de création.

La présentation de cette grille d'observation comprend deux contributions méthodologiques qui suivent le plan de l'état de la question théorique dont elles sont issues.
- Une contribution relative à « La création numérique et Internet, un nouveau paradigme pour la création » (en lien avec la partie I).
- Une contribution sur « Le remix dans la création plastique numérique » (en lien avec la partie I).
Cela a l'avantage de faciliter un retour en arrière vers le texte d'origine, parfois utile pour bien saisir la portée de ces indicateurs nécessairement trop simplificateurs.

Je préciserai que le lecteur trouvera ci-dessous une version succincte de la grille d'observation afin de ne pas surcharger la lecture. Il se reportera utilement à la grille *in extenso* proposée en annexe.

- Première contribution méthodologique

Points d'observation pour une mise en perspective des œuvres numériques

La création numérique et Internet, un nouveau paradigme pour la création (I.)

L'implication de la dématérialisation numérique dans la création (I.a)

INDICATEUR **Une nouvelle relation au médium (I.a.i)**	L'Œuvre pensée, tout ou partie, comme relation au spectateur
	La place importante des « contraintes dites créatrices »
	L'exploitation de nouvelles possibilités de diffusion numérique dans le temps et l'espace
	La tendance à la dissolution de la notion de « public initié » liée à l'art contemporain

INDICATEUR **Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)**	Le niveau d'acculturation numérique de l'artiste : catégories d'artiste, types de technologies utilisées, strates de l'ordinateur concernées
	Le type d'intervention avec le logiciel applicatif
	Le niveau de langage de programmation utilisé pour la création

INDICATEUR **Codage, traduction et copie : des principes fondateurs et reliés de la création numérique (I.a.iii)**	Le principe unificateur du codage binaire : à partir de plusieurs sources de données, de plusieurs procédés de captation, etc.
	La copie comme principe de création
	La copie comme principe de conservation

Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web (I.b)

INDICATEUR **L'abondance, des médias de masse à Internet (I.b.i)**	L'infobésité, générant saturation, accessibilité des informations et mise en concurrence accrue des médias
	La cohabitation de deux types de diffusion des flux d'information : verticale et horizontale
	La capacité de production et de création généralisée

INDICATEUR **La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii)**	L'instabilité chronique du statut d'auteur dépendante de rapports de force socioéconomiques (visions anglophone et française du droit d'auteur)
	L'influence du modèle de l'hypersphère et du réseau sur le droit d'auteur
	Les procédés révolutionnaires pour la consultation et le stockage
	La remise à plat du système de valeurs des biens informationnels

INDICATEUR **La création numérique et la transgression du droit d'auteur (I.b.iii)**	La question de la référence à l'œuvre originelle.
	La création de remix, une transgression du droit d'auteur
	L'arsenal législatif actuel, épée de Damoclès au-dessus de chaque créateur de remix
	Le verrou « droit d'auteur » débordé par les nouvelles pratiques engendrées par le Web 2.0s

Les pratiques artistiques induites par le médium numérique (I.c)

INDICATEUR **De nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet » (I.c.i)**	L'Internet, espace simultané de création et de communication
	La différenciation d'un art « sur le réseau » et d'un « art en réseau »
	L'art dit « Post-Internet »

INDICATEUR **L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)**	Le « temps créateur » de l'œuvre numérique : Les conditions singulières de création : une œuvre « interactive » L'intention de l'artiste et les conditions d'action du spect'acteur Le changement d'état du spectateur L'interactivité : suivant les possibilités d'intervention laissées au spectateur suivant les types d'interfaces dans le cas spécifique du Net Art
	Le « temps compté » et le « temps retrouvé » de l'œuvre numérique, soumise à l'obsolescence programmée des dispositifs dépendent de la création et sa monstration L'œuvre fragilisée par l'obsolescence La maîtrise du « temps compté » L'œuvre revisitée par l'obsolescence Le temps retrouvé grâce au remix numérique

INDICATEUR **L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet (I.c.iii)**	La collection comme pratique artistique amplifiée à l'ère numérique
	De l'artiste collectionneur à l'artiste curateur du XXIe siècle

- Deuxième contribution méthodologique

Points d'observation pour une mise en perspective des œuvres de remix numérique

Le remix dans la création plastique numérique (II.)

Les pratiques sociétales du remix (II.a)

INDICATEUR **Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)**	Premier repérage : le médium utilisé
	Deuxième repérage : le type et la diversité du matériel source
	Troisième repérage : les pratiques de détournement Le remix sélectif Le remix sélectif étendu Le remix réflexif Le remix régénératif
	L'originalité de l'œuvre en débat
	Le degré de distanciation avec l'original

INDICATEUR **Le remix et les courants artistiques (II.a.ii)**	L'inscription du remix numérique dans une histoire de l'art : intention, rapport majoritaire à l'objet référentiel, degré de complexité du détournement, etc.

Les formes de remix : une expression foisonnante aux principes communs (II.b)

INDICATEUR **Le remix sonore (II.b.i)**	La progression du détournement et des techniques : de simples opérations d'amplification ou de découpe d'une même source, avec ajouts d'effets, à des agencements plus complexes avec, par exemple, la technique du *sampling*
	La grande diversité de matériau sonore utilisé
	L'arrivée de l'autonomisation et de la semi-autonomisation
	Le niveau d'acculturation numérique des artistes comme des utilisateurs de moins en moins limitant
	La mise en avant de la malléabilité, caractéristique principale et nouvelle de la conversion du son au numérique

INDICATEUR **Le remix visuel « non numérique »** **(II.b.ii)**	Idem que remix sonore : principes spécifiques du remix posés - L'importance de la collecte de matériaux - Le détournement et la recomposition de nouvelles images - L'importance des contraintes créatrices, faible ou forte. - La diversité des techniques (montage photographique, vidéo, pliage papier...)

INDICATEUR **Le remix visuel « numérique »** **(II.b.ii)**	Le numérique : facilitateur, accélérateur, différenciateur
	L'accessibilité accrue à une grande masse et une grande diversité de matériaux sources
	La facilitation de la collecte, de la sélection, du tri, L'automatisation des opérations : découpage, *sampling*, etc.
	L'accentuation des conditions de co-création et des perspectives communicationnelle et réflexive propres au remix numérique
	L'exploitation des performances toujours grandissantes des ordinateurs L'impact des innovations technologiques et notamment numériques sur le renouvellement constant de la création

INDICATEUR **Le remix textuel et le remix d'objet** **(II.b.iii)**	Le remix textuel avant le numérique Le principe combinatoire et normé, en phase avec l'esprit du remix Le remix textuel dépendant de « contraintes créatrices »
	Le remix textuel numérique - L'amplification du principe combinatoire, du principe de collection, de la diversité des contraintes créatrices et de la mise en jeu de la question de l'auctorialité - La création d'une relation intrinsèque entre l'image et le texte par le codage d'information
	Le remix d'objet

b. L'analyse autopoïétique de mes œuvres de remix, de 2001 à 2010

Je propose à présent de faire l'analyse de sept de mes œuvres passées parmi les plus marquantes. Il s'agit de :

- *L'espace réinitialisable,* 2001 et *La mosaïque sonore, 2001* ;
- *La lyre publicitaire, 2003 ;*
- *SamplT*V, 2003 - 2004 ;
- *.urler*, 2006 ;
- *Spoiler, 2007 ;*
- *Plagiairc, 2010.*

Deux de mes œuvres importantes échappent à ce descriptif : *Moving identities*[418], 2005, du fait de sa filiation à *SamplTV* ; et *Isotopie*[419], 2009 qui revient aux pratiques de captation personnelle et de performance vidéo des premières périodes. Le choix de ces sept œuvres est donc assez exhaustif et capable de témoigner de la généalogie et de la spécificité de mon travail.

Pour mémoire, je considère que cette période artistique passée me conduit sur la piste de mon hypothèse générale, à savoir « la filiation de mes œuvres avec le remix numérique », et dessine la problématique dans laquelle elle s'inscrit : « l'implication du remix dans la création plastique à l'ère de la dématérialisation numérique ».
Je rappellerai aussi que si cette première partie est consacrée à une recherche autopoïétique, je l'aborde en m'éloignant un peu de l'archétype d'une recherche création. Il s'agit plus d'une recherche « sur l'art », en l'occurrence, sur mes œuvres. Cela correspond, selon ma proposition, à un moment de « recherche > création ». C'est la raison pour laquelle je conduirai cette analyse de façon systématique et distanciée, en passant en revue chacune de mes œuvres au crible des indicateurs de la grille d'observation conçue à partir de l'état de la question théorique (Contribution III.a.iii).

[418] BOILLOT, Nicolas. *Moving identities* [en ligne]. 2005. [Consulté le 26 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/moving_identities/.
[419] BOILLOT, Nicolas. *Isotopie* [en ligne]. 2009. [Consulté le 26 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/isotopie/.

Pour faciliter la compréhension de ces analyses, je rappellerai au lecteur que les grilles méthodologiques sont conçues comme une liste d’observations à appliquer à l’analyse des œuvres de remix numérique et qu’elles suivent le plan de l’état de la question théorique. Cela a l’avantage de faciliter un retour en arrière vers le texte d’origine, parfois utile pour bien saisir la portée de ces indicateurs nécessairement trop simplificateurs. Même si cela engage malheureusement aussi une lecture linéaire, parfois austère et nécessairement répétitive.

Mon analyse reprendra donc systématiquement l’ordre, la numérotation et les titres de ces sous-chapitres de l’état de la question qui ont donné lieu à la question utilisée : je les appellerai ici indicateurs. Tous les indicateurs de la grille ne seront pas utilisés, car tous n’étant pas applicables à certaines de mes œuvres.

Pour ne pas alourdir le texte de ces grilles, il est aussi convenu que les extraits, issus de l’état de la question théorique, sont mis entre guillemets, et ce, sans leur référence, même s’il s’agit d’une citation d’auteur, sachant qu’il sera aisé de retrouver l’origine de ces notions dans l’état de la question à partir des repères des indicateurs qui suivent ceux du sommaire.

i. *L'espace réinitialisable* et *La mosaïque sonore*

L'espace réinitialisable

1. Présentation résumée de l'œuvre

Réalisé en 2001, *L'espace réinitialisable*[420] est l'un de mes premiers travaux. Il me semble intéressant de l'évoquer ici pour faire émerger le début d'une filiation de ma pratique artistique avec le remix numérique.

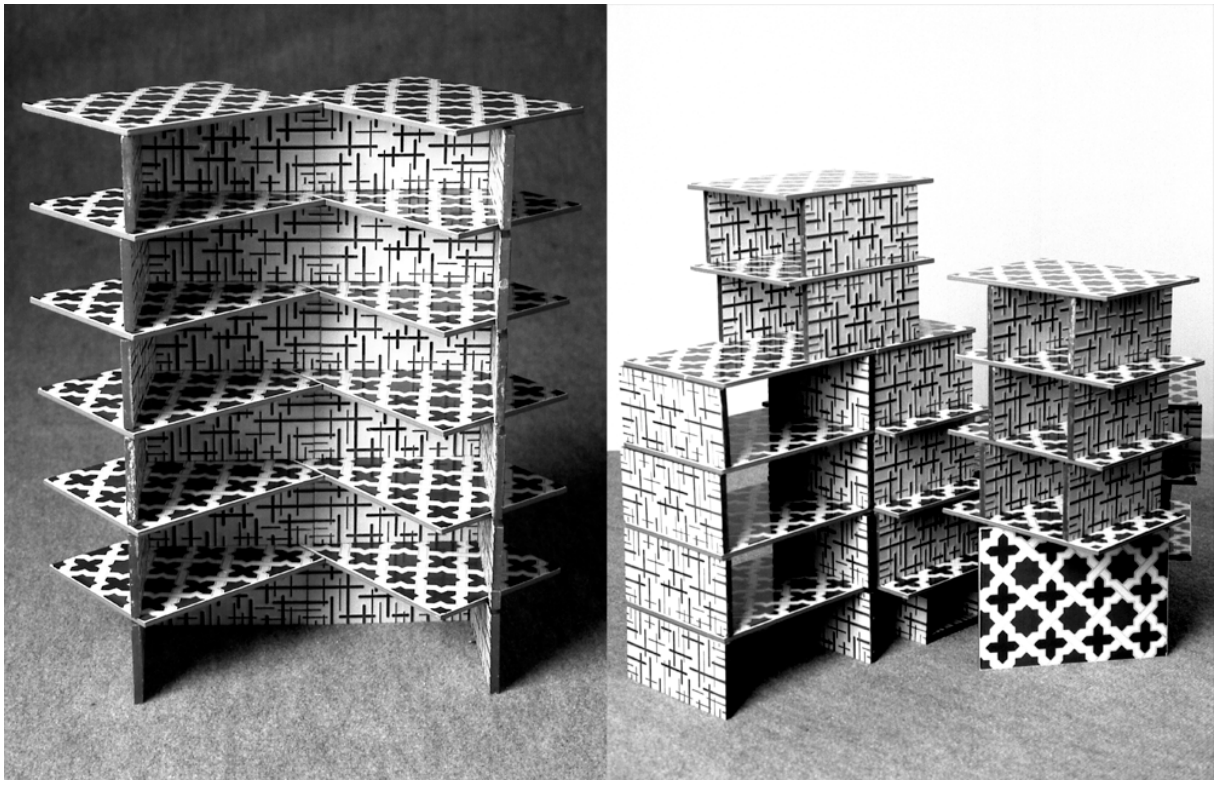


Figure 58. *L'espace réinitialisable – Construction n° 14 et Construction n° 11* (BOILLOT, Nicolas, 2001)

L'espace réinitialisable consiste en une transformation graduelle et infinie de figures a priori invariables et planes. Mon intention est de questionner la prétendue immuabilité de notre habitat. Je détourne, en espace et en image, des objets physiques a priori banals et inaltérables : des carrelages, – par définition, des éléments de construction finis, plats et sans volume –. Ceux-ci sont successivement alignés, superposés, mis en volume, puis photographiés et enfin sérigraphiés sur d'autres carrelages vierges de couleur blanche. Je noterai ici que les deux

[420] BOILLOT, Nicolas. *L'espace réinitialisable / Re-initialized space* [en ligne]. 2001. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/espace_reinitialisable/.

types de carrelages utilisés ont été choisis chacun, du fait de leurs motifs symétriques, de façon à ce qu'il puisse pouvoir être mis bout à bout sur une surface plane en annihilant les bordures rectangulaires de chaque unité. Ce détail importe, car je reprendrai ce principe de continuité dans l'espace de motifs répétitifs dans l'une de mes dernières œuvres *Wall trope* (cf. chapitre III.c.iii).

Ce travail se base, pour commencer, sur une performance, une action répétée de construction utilisant les deux types de carrelage comme éléments de base pour des sculptures éphémères. J'ai recours à une méthode de construction similaire au principe du château de cartes, c'est-à-dire que j'utilise l'épaisseur de chaque carrelage pour réaliser plusieurs structures différentes, et ce, sans aucun lien, colle ou autre élément fixatif. Je compose et décompose, construit et déconstruit et utilise la photographie comme moyen de garder une trace de ces édifications éphémères. Au fur et à mesure des tentatives, je complexifie les structures, ajoute de plus en plus d'angles et d'espaces entre les carrelages et confronte les deux types de motifs. Grâce à cette méthode de construction additive, la juxtaposition de ces deux types de motifs et la perspective créée par ces volumes font émerger de nouveaux motifs hybrides.

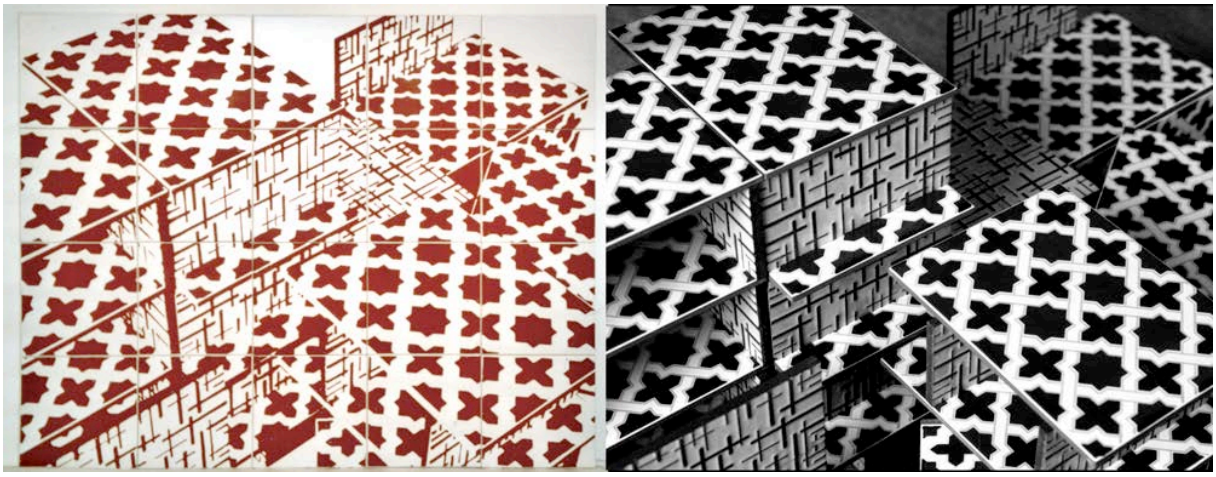


Figure 59. *L'espace réinitialisable – à gauche : Sérigraphie sur vingt carrelages blancs (100 cm x 80cm) et à droite : Construction n° 22* (BOILLOT, Nicolas, 2001)

Parmi toutes les photographies obtenues, je choisis celle qui me semble la plus aboutie. Après numérisation, travail sur les contrastes et segmentation de l'image en vingt carrés, chaque segment d'image est transposé sur un masque sérigraphique en rhodoïd. Puis chaque masque est sérigraphié sur un carrelage blanc carré de même taille. Enfin, l'ensemble des vingt carrelages obtenus est posé, à la manière d'un puzzle, de façon à reconstituer la photographie

d'origine. L'œuvre est fixée sur un support en bois avec du mortier-colle en vue de son accrochage à l'École des Beaux-Arts de Montpellier, lors de l'exposition des travaux réalisés dans le cadre de mon diplôme national d'art plastique (D.N.A.P.).

2. Analyse méthodologique selon les repères de la grille méthodologique

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

> **L'œuvre se cantonne-t-elle à une relation de création ou affirme-t-elle aussi une relation de médiation ?**

Comme je l'ai souligné, cette œuvre constitue un marqueur de mon travail, car elle propose une préfiguration « non numérique » des principes des remix numériques qui suivront. A contrario des autres œuvres, elle se cantonne strictement à une relation de création. La matérialité est au centre de son propos. Elle s'exprime de façon tangible et elle comprend plusieurs objets achevés (une série de photographie et une sérigraphie) soumis à une contemplation passive. Elle relève du seul contrôle de l'auteur et n'est pas pensée comme relation au spect'acteur (deux indicateurs qui évolueront aussi dans les remix numériques). Pour sa réalisation, j'ai endossé le rôle de performeur, de sculpteur, de photographe et pour finir de sérigraphe. On retrouve ici les compétences classiques de l'artiste, même si on peut noter leur variété.

INDICATEUR

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

> **Quel est le niveau d'acculturation (numérique) de l'artiste ?**

Ce travail ne requiert pas, bien sûr, de compétences numériques, mis à part que j'ai eu recours à la numérisation lors du traitement de la photographie choisie en vue de la préparation de sa sérigraphie et aussi utilisé un logiciel de retouche d'images pour traiter et segmenter la photographie argentique scannée.

INDICATEUR

La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii)

La notion d'auteur

La notion d'auteur sera grandement revisitée par les nouvelles technologies. Mais si on reprend certains de nos indicateurs, *L'espace réinitialisable* est une œuvre classique qui appartient encore à la vidéosphère et dont la création, comme l'exposition, s'expriment de façon matérielle. L'œuvre ne questionne pas encore frontalement le statut de l'auteur. Le fait de choisir des carrelages, matériau de grande consommation, ne pose pas la question du plagiat ou de la transgression du droit d'auteur. Je suis clairement identifié comme le seul auteur de l'œuvre. Enfin, on peut qualifier l'œuvre de bien rival, sa valeur dépendant aussi des moyens physiques et financiers mis en œuvre pour sa création, ce qui sera moins vrai pour l'art numérique dématérialisé. Alors que la non-rivalité sera présente dans mes œuvres suivantes.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Situé au seuil de ma création numérique, *L'espace réinitialisable* me permet de mettre en visibilité « l'écoulement linéaire unidirectionnel » du processus de création et d'exposition d'une œuvre. En effet, elle n'est pas encore entrée dans la temporalité multiple qui adviendra avec mes remix numériques. Par ailleurs, l'œuvre trouve sa réalisation dans une image fixée à jamais, non évolutive ni par le dispositif ni par le spect'acteur. D'ailleurs, du point de vue de l'indicateur « le temps retrouvé grâce au remix », on peut dire qu'elle préserve aussi le design aujourd'hui révolu de deux époques à travers les motifs des deux types de carrelage, celle des années 1960 pour l'un (le carrelage aux tirets imbriqués a été chiné) et celle des années 2000, pour l'autre (l'autre aux losanges a été acheté dans un magasin de matériaux). Enfin, sauf accident, l'œuvre ne risque pas non plus l'obsolescence très souvent liée au médium numérique et à l'extrême évolution des éléments qui permettent le fonctionnement du dispositif artistique.

INDICATEUR

L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet (I.c.iii)

La collection sera un principe actif de mon travail. Ici, elle est aussi un point de départ, mais elle reste très modeste puisqu'elle rassemble seulement une quarantaine de carrelages de taille et de motifs différents. Comme dans toute collection, ces objets sont choisis pour une spécificité donnée. Ici, parce qu'ils ont sur une de leur face des motifs qui, juxtaposés, semblent se répéter indéfiniment dans l'espace. En suivant nos indicateurs, on peut dire que ces carrelages sont d'abord « source d'inspiration ». Il résulte de mes recherches non pas sur Internet, mais dans les greniers et les dépôts de matériaux. Ils sont aussi « source de matériaux et « de création », mais ils n'existent plus sous leur forme concrète lors de l'exposition, celle-ci étant une transposition sérigraphiée d'un des « châteaux de cartes » réalisés avec lesdits carrelages.

INDICATEUR

Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)

Le remix sélectif, le remix réflexif

Le degré de distanciation avec l'original

La filiation de *L'espace réinitialisable* avec un remix n'est pas évidente, sauf à voir des remix dans tout procédé de transformation. De plus, en toute honnêteté, je n'ai jamais formalisé cette intention à l'époque. Mais, avec le recul, cette œuvre m'apparaît être à la charnière de mon travail et il me semble important de souligner qu'elle porte en elle les prémisses de mon orientation vers le remix numérique. Je tenterai donc de déterminer non pas quel remix elle est, mais en quoi elle s'approche d'un remix. Je soulignerai d'abord que le détournement d'un objet renvoie au principe de base du remix, qui pourrait être ici un remix visuel. La définition d'un remix dépend aussi des sources originales utilisées. Ici, la source originale est un objet usuel, des carrelages choisis en fonction de leur spécificité spatiale et graphique (leur minceur et leurs dessins géométriques sans commencement ni fin). Par ailleurs, les différentes constructions et photographies que j'ai d'abord réalisées peuvent renvoyer à la définition d'un remix sélectif. On a vu que, selon Navas, un remix sélectif consiste à « ajouter ou soustraire du contenu de l'œuvre originale (…) tout en gardant "l'essence" originelle de l'œuvre intacte »[421]. À cet endroit de mon travail, on ne peut pas parler de remix réflexif. Il n'y a pas de *sampling*, c'est-à-dire de pratiques de fragmentation et d'échantillonnage. Chaque

[421] NAVAS, Eduardo. Op. cit. p. 66

carrelage est resté intact. Je n'ai pas cherché à fragmenter les carrelages comme dans le cas d'une mosaïque par exemple ; je n'en ai pas enlevé des morceaux ; je n'ai pas mixé les carrelages avec de nouveaux matériaux. Le détournement repose uniquement sur les nouvelles lectures visuelles générées par les mises en espace et en volume inhabituelles de mes constructions ; ou sur le recadrage et le passage en deux dimensions par la photographie. Ce n'est qu'ensuite que des prémisses d'un remix réflexif apparaissent. C'est-à-dire quand le détournement devient plus effectif et fragmenté, lors la transposition sérigraphiée de la représentation visuelle sur un espace vierge, de même matérialité (celle de carrelages blancs). L'œuvre finale s'éloigne alors de la représentation des carrelages originaux tout en faisant référence à leur matérialité avec provocation. Elle en propose une configuration nouvelle, étrangement plane qui trouble les repères. Malgré tout, le degré de distanciation avec l'original reste tout de même minime, ce qui peut être lu aussi comme un trait de filiation avec le remix, si on suit Navas pour qui « sans trace de son histoire, le remix ne peut pas être un remix »[422]. Mais cette affirmation est au cœur d'un débat qui jalonnera l'évolution de mon travail. Et *L'espace réinitialisable* témoigne d'un point de départ et d'une époque que l'art numérique va considérablement faire évoluer.

[422] NAVAS, Eduardo. Op. cit. p.68

La mosaïque sonore

1. Présentation résumée de l'œuvre

Visions et sons, prélevés sur un même lieu, se recomposent en un panorama sonore, fragmenté et mobile. L'intention est ici de dévoiler « l'esprit du lieu » du parc du Centre d'art contemporain de Kerguehennec (Bretagne, France), au hasard des déambulations dématérialisées du spect'acteur[423] sur un écran numérique.

Figure 60. *La mosaïque sonore – Capture d'écran* (BOILLOT, Nicolas, 2001)

Je réalise in situ une série de photographies des paysages et d'enregistrement des sons d'ambiance (des craquements, des frottements, des sons d'activités humaines) à l'intérieur du parc. Ce matériau me sert à composer et superposer une mosaïque de carrés visuels issus de la découpe des images du site et une mosaïque des captations sonores. Je propose alors au

[423] Quand le public prendra une part active au fonctionnement de l'œuvre, comme ici, je l'appellerai, spect'acteur en soulignant comme Pierre Barboza que le terme de « spect@cteur semble particulièrement bien approprié si l'on ajoute que le comportement d'acteur oscille également vers celui d'un opérateur participant à un dispositif narratif. » Cité par BARBOZA, Pierre. *L'image actée : scénarisations numériques, parcours du séminaire l'action sur l'image*. Paris, France : Editions L'Harmattan, 1 septembre 2006, p. 99-121. ISBN 978-2-296-01173-1.

spect'acteur d'activer ces fragments visuels et sonores en déplaçant plus ou moins vite le curseur sur l'écran. Le spect'acteur révèle alors une composition inédite de fragments superposés d'images et de sons qui participe au dévoilement de l'esprit du lieu.

2. Analyse selon les repères de la grille méthodologique

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

L'œuvre se cantonne-t-elle à une relation de création ou affirme-t-elle aussi une relation de médiation ?

La « contrainte dite créatrice » est-elle en jeu ?

Comment s'exprime la notion de « public initié » liée à l'art contemporain ?

La contrainte de création est simple, mais déterminante dans cette œuvre. Quatre photographies sont superposées les unes sur les autres, l'écran n'en laissant apparaître qu'une seule à la fois. Ces images sont découpées en 20 rectangles. Pour chacun des 80 rectangles ainsi obtenus est associé un son issu de la capture sonore in situ. Chaque fois que le curseur de la souris va survoler un fragment d'images, celui-ci va disparaître pour laisser la place à un autre fragment issu de l'image inférieure. Dans le même temps de cette disparition - apparition, le son associé au rectangle est diffusé. Si l'on se déplace lentement avec la souris, on peut alors écouter chaque son de manière isolée. Mais lors d'un déplacement rapide, les différences sont jouées en parallèle et s'entremêlent provoquant une polyphonie. On le voit, les contraintes créatrices sont déterminantes pour servir le propos de l'œuvre et proposer une interaction avec le spect'acteur.

Je remarquerai aussi que *La mosaïque sonore*[424] est ma première œuvre numérique. Sa monstration peut se faire sur l'écran numérique avec ou sans Internet. Et c'est la première fois qu'une de mes œuvres propose une relation de médiation. Car sans le spect'acteur, l'œuvre n'opère pas, elle se cantonne à une mosaïque fixe et silencieuse. Elle lui offre la possibilité de modifier son expression par son interaction. Et de ce fait, de créer une expérience unique, harmonieuse ou non, à la fois sonore et visuelle. Mais si on la met en perspective avec mes travaux futurs, l'artiste ne perd pas vraiment le contrôle de l'œuvre. Les contraintes imposées par l'auteur sont constituantes de l'œuvre. Et surtout, les possibilités d'interaction du spect'acteur restent relativement restreintes. L'œuvre n'est pas vraiment

[424] BOILLOT, Nicolas. *La mosaïque sonore / The resonant mosaic* [en ligne]. 2001. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/mosaique_sonore/.

ouverte, elle repose sur une captation finie et limitée en nombre qui ne permet pas un renouvellement extrême des propositions.

Je noterai pour finir, en référence au dernier indicateur à repérer ici, que l'œuvre s'adresse à un public non initié : les thèmes (le paysage, le son de la nature) et les actions à réaliser (le déplacement d'une souris d'ordinateur, un clic à l'écran) étant volontairement familiers. La pratique de navigation est intuitive, très réfléchie ou liée à une certaine sérendipité via le mouvement désordonné de la souris à l'écran. En revanche, un mode d'emploi, certes minimum, est nécessaire pour l'utiliser. Une condition souvent liée aux œuvres numériques qui ira en s'amplifiant avec certains de mes travaux.

Par la suite, en retour d'expérience, j'ai pu remarquer que l'interface de la souris se prêtait mal à l'interaction avec les visiteurs dans le cadre d'une exposition publique. En effet, l'habitude d'utiliser une souris en position assise sur une table relève plutôt d'une interaction dans un contexte privé. J'ai privilégié par la suite avec *La lyre publicitaire*, *.urler*, *SamplTV* et *Spoiler* d'autres interfaces plus adaptées au contexte d'une salle d'exposition et plus ambitieuses du point de vue de l'implication du spect'acteur.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

> **Comment les nouvelles possibilités de diffusion numérique dans le temps et l'espace sont-elles exploitées ?**

On a vu que la monstration de *L'espace réinitialisable* était limitée au cadre fixe d'une salle d'exposition donnée et que sa diffusion dépend à présent du lieu d'accrochage (aujourd'hui un espace privé) comme la plupart des tableaux. *La mosaïque sonore* résulte d'une résidence d'une semaine faite au cours de mes études de 3e année de Beaux-Arts. Elle s'expose donc aussi dans le temps et l'espace fixes d'une présentation publique dans un centre d'art (ici l'exposition de fin de la résidence). Mais son immatérialité numérique et sa mise en exposition sur Internet (via mon site d'artiste, notamment) permettent d'envisager plusieurs temporalités et lieux de monstration. En utilisant un logiciel propriétaire (*Macromedia Flash*) permettant la diffusion de contenu multimédia dans un navigateur Internet, j'ai pu exposer cette œuvre dans de nombreux contextes, cela m'a permis aussi de proposer comme plus tard avec *Plagiairc* une expérience privative de l'œuvre pour les visiteurs de mon site Web[425]. Je

[425] BOILLOT, Nicolas. *La mosaïque sonore / The resonant mosaic* [en ligne]. 2001. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/mosaique_sonore/.

soulignerai le rôle nouveau que peut jouer un site Web propre à l'artiste dans la diffusion et l'exposition de son œuvre.

Figure 61. *La mosaïque sonore – Capture d'écran* (BOILLOT, Nicolas, 2001)

INDICATEUR

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

Quel est le niveau d'acculturation numérique de l'artiste ?

Quel niveau de langage de programmation est utilisé pour la création ?

Quel type d'intervention avec le logiciel applicatif ?

À l'époque de la conception de *La mosaïque sonore*, je ne maîtrisais pas encore les bases de la programmation. J'ai donc agi, de manière autodidacte en me reposant sur un logiciel propriétaire (*Macromedia Flash*) qui me permettait de créer une œuvre interactive facilement, sans utiliser de programmation. J'ai aussi été dans l'obligation d'utiliser une interaction simple, inspirée des pratiques usuelles de Webdesign, soit le survol d'une image déclenchant une action, dans ce cas, la diffusion d'un son. Si on voit bien ici la limite imposée par le niveau d'acculturation numérique, on retrouve aussi ici le rôle des avancées techniques qui favoriseront de plus en plus la création numérique.

Enfin, je rappellerai que j'utilise aussi ici des techniques plus classiques. Par exemple, j'ai dû numériser à l'aide d'un scanner les photographies argentiques prises sur place. Ou transposer,

d'une bande magnétique à l'ordinateur, les différentes captures sonores réalisées lors de mon parcours dans le parc. Cette conversion numérique m'a permis par la suite d'échantillonner le contenu sonore et visuel dans le but de les intégrer ensuite au programme.
Je noterai d'ailleurs que je ne traiterai pas de l'indicateur de l'abondance (I.b.i). L'abondance à l'ère numérique faisant plutôt référence à l'explosion de données numérisées, stockées, accessibles constituant un matériau de choix pour les artistes. Ici, les éléments sources proviennent encore de captations externes réalisées par l'artiste lui-même, à partir d'un environnement concret. Ce qui limite d'emblée la proposition, mais rend sans doute plus personnelle l'interprétation de l'esprit du lieu par l'artiste.

INDICATEUR
La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii)

Le droit d'auteur des images sources est complètement respecté, puisque j'en suis l'auteur et que je ne détourne pas les œuvres d'autrui sauf à considérer que ce lieu public peut revendiquer des droits à l'image. Nos indicateurs soulignent que le droit d'auteur « dépend des conditions techniques d'inscription, de transmission et de stockage de chaque époque »[426]. Je considère que cette œuvre s'inscrit plus dans la vidéosphère que dans l'hypersphère propre à Internet, puisqu'Internet est réduit ici à son pouvoir de diffusion. Ceci limite d'autant la mise en question du droit d'auteur qui sera très importante dans le développement de l'art numérique, et dans mes autres œuvres en particulier.

INDICATEUR
De nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet » (I. c.i)
La différenciation d'un art « sur le réseau » et d'un « art en réseau »

On peut considérer *La mosaïque sonore* comme de l'art « sur le réseau ». D'une part, tous les éléments qui composent l'œuvre ont été convertis d'un média traditionnel (la photographie argentique, un enregistreur magnétique sonore) à une forme numérique. De plus, *La mosaïque sonore* est adaptée pour une monstration sur le Web, mais elle n'interagit pas avec le réseau, elle n'a pas besoin du réseau pour fonctionner. On peut très bien la montrer dans le cas d'une exposition sur un ordinateur de manière autonome.

[426] GAGNON, Jean. *Régis Debray, Introduction à la médiologie* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=537.

INDICATEUR

Le temps de l'ordinateur (I.c.ii)

L'intention de l'artiste crée les conditions d'action du spect'acteur

Le médium numérique situe un « temps créateur », en lien notamment avec la notion d'interactivité

Le temps « compté » : l'œuvre fragilisée par l'obsolescence

J'ai déjà longuement expliqué les règles précises qui définissent les conditions d'interactivité de l'œuvre. On a vu aussi que cette interactivité fait passer le public de simple regardeur à « spect'acteur » lors de son interaction avec le processus et les images et les sons associés. Mais je relèverai que l'interactivité génère aussi un « temps créateur » en faisant exister et évoluer la composition sonore et visuelle qui fait œuvre. Elle contribue ici à stimuler l'imagination spatiale et temporelle du spect'acteur pour encourager une nouvelle perception de l'espace (dévoiler l'esprit du lieu) et du temps (la référence aux paysages saisis par ma captation). *La mosaïque sonore* appelle de nouvelles consciences et représentations du temps et de l'espace. En revanche, si la régénération de l'œuvre est possible après chaque interaction, on a vu qu'elle reste limitée au potentiel d'images et de sons qui nourrit le dispositif. Or ce potentiel est relativement faible (80 fragments visuels et sonores) et contraint les possibilités de recomposition. Le degré d'autogénération est donc faible par comparaison aux œuvres plus nourries, ouvertes et dynamiques qui apparaîtront plus tard.

INDICATEUR

L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet (I.c.iii)

Même s'il est possible de diffuser *La mosaïque sonore* par l'intermédiaire du Web, cette œuvre, réalisée en 2001, n'utilise pas le réseau comme source d'inspiration ni comme source de matériaux, y compris de collection. Mais la collection y reste un préalable indispensable. Comme dans le cas de *L'espace réinitialisable,* c'est moi qui la réalise à partir de mes propres captations du réel. Mais ici, on voit que celles-ci passent non seulement par des procédés techniques (l'appareil photographique, le magnétophone), mais aussi, et surtout par ma propre imprégnation du lieu, par mes itinérances, mes arrêts immersifs, mes cadrages, mes sensations auditives, visuelles ou même olfactives. Et c'est l'ensemble de ces repérages, sélections, captations puis leur transformation (numérisation, quadrillage, découpage, traitement par le logiciel) qui constitue une collection de 80 échantillons sonores et de 80 échantillons visuels qui sera à la base du remixage proposé par le dispositif. J'observerai qu'avec les remix numériques, je m'engagerai de plus en plus dans cette posture d'artiste collectionneur, mais

que mon corps et mes sens (autres que visuels et auditifs) seront de moins en moins convoqués pour constituer le dispositif dématérialisé de la collecte sur Internet. Ce qui peut poser question et en tous cas, m'a conduit à faire en parallèle d'autres œuvres, comme *Isotopie* (2009)[427], plus ancrée dans l'expérience physique et concrète de l'artiste.

INDICATEUR

Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)

La définition du remix dépend du médium utilisé

La définition du remix dépend du type et de la diversité de matériel source

La définition du remix dépend des pratiques de détournement. Le remix réflexif

On notera la pluralité des médiums utilisés par le dispositif et notamment, le médium numérique qui permet de remixer les éléments sources, visuels et sonores. A contrario de l'œuvre précédente, la pratique du *sampling* est bien présente. La fragmentation et l'échantillonnage des extraits de contenus enregistrés dans la nature et leur réinterprétation par l'intermédiaire de l'interface me permettent d'en proposer une nouvelle configuration. Toutes ces caractéristiques m'autorisent à affilier cette œuvre au remix dit réflexif. Et ce d'autant plus que le degré de distanciation à l'original reste faible, le paysage étant reconnaissable et le remix produisant ici une image allégorique chère à la définition de Navas.

INDICATEUR

Les formes de remix : une création artistique sans cesse renouvelée (II. b.)

Le remix sonore (II.b.i)

Le remix visuel (II.b.ii)

La mosaïque sonore s'apparente à un remix visuel et sonore. Le procédé de remix sonore est très simple. On peut trouver des similitudes entre *La mosaïque sonore* et *Soud Bottle* réalisé douze ans plus tard par Jun Fujiwara (cf. chapitre II.b.i). Comme lui, j'ai voulu créer un méta instrument, un dispositif qui permet d'utiliser des sons pris dans l'environnement sonore d'un lieu et de proposer aux spect'acteurs de les additionner de les confronter, pour créer une trame sonore s'inspirant du lieu. À la différence notable que la version que je propose est composée d'un nombre limité de sons que j'ai moi-même enregistrés. L'œuvre de Jun Fujiwara permet,

[427] *Isotopie* est, en effet, une œuvre qui questionne l'accélération de notre environnement en perturbant notre lecture de paysage, à partir du détournement de vidéos que j'ai réalisées depuis une voiture en déplacement au Québec, à l'occasion d'une résidence à la « Bande Vidéo » dans ce pays. Ne pouvant pas parler ici de tous mes travaux, j'ai choisi de ne pas la présenter. Mon fil conducteur voulant mettre en avant la complexité croissante de mes remix numériques. Je renverrai le lecteur intéressé à la page http://www.fluate.net/travaux/isotopie

quant à elle, de réaliser les opérations d'enregistrement et de remix de manière autonome grâce au dispositif électronique qu'il a intégré dans une bouteille. En revanche, elle n'associe pas d'images aux sons, car *La mosaïque sonore* est aussi un remix visuel. Elle rencontre l'histoire du remix visuel de différentes façons. Elle questionne les images du commun, ici un lieu public. Cela se retrouve au niveau de la collecte des matériaux sources (ici les fragments d'images d'un paysage situé) ou au niveau des procédés de détournement (ici le jeu entre disparition et apparition de fragments visuels réactivant le regard sur le lieu). Comme souvent dans la création de remix visuel, on a vu qu'elle repose aussi sur des techniques diversifiées.

Pour conclure sur ces deux œuvres, je rappellerai que *L'espace réinitialisable et La mosaïque sonore* appartiennent à la période préparatoire de mon inscription dans le champ du remix numérique. On retrouve déjà dans la conception et la réalisation de ces œuvres, le principe de collection de matériaux bruts (des carrelages ou des sons et des images captées in situ), le principe de l'échantillonnage, de la fragmentation, de la sélection selon des règles contraintes et créatrices. On retrouve aussi le principe de manipulation, d'agencement d'éléments destiné à donner un nouveau sens par une confrontation nouvelle. Et enfin, dans la dernière œuvre, on approche le principe d'interactivité et d'art sur Internet. En revanche, aucune ne questionne le droit d'auteur et elles utilisent peu (voire pas) les potentialités du médium numérique et du réseau Internet. Outre leur intérêt pour saisir la généalogie de mon travail, ces œuvres témoignent aussi toutes deux des emprunts progressifs et composites, anciens et nouveaux, qui constituent une œuvre au seuil d'une nouvelle ère, celle de la dématérialisation numérique. Elles annoncent des choix de plus en plus radicaux, nous le verrons avec les œuvres suivantes.

J'ouvrirai à présent une parenthèse toute personnelle. Avec le recul, ces œuvres de 2001, notamment *La mosaïque sonore*, peuvent sembler un peu simples aujourd'hui, même si le travail de nombreux artistes de cette époque s'y apparente. Ce principe de mosaïque renvoie en effet, aujourd'hui à des univers visuels très banalisés par les médias audiovisuels et notamment par la publicité ; ce qui montre d'ailleurs combien les expérimentations artistiques influencent les cultures médiatiques. Mais il faut remettre cette œuvre dans le contexte de l'époque. Pour ma part, il est intéressant de noter qu'en 2001, *La mosaïque sonore* et l'art numérique en général sont peu appréciés à l'École des Beaux-Arts de Montpellier comme dans la plupart des autres écoles. A contrario, c'est ce travail qui m'a permis d'être accepté à l'école des Beaux-Arts d'Aix-en-Provence, déjà très novatrice dans ce domaine. Comme pour

beaucoup d’artistes décidant de s’engager dans l’art numérique (ou dans tout autre courant émergent), je serai confronté longtemps à beaucoup d’incompréhension. Même si certains historiens de l’art pensent que cette contrainte est, elle aussi, un puissant levier de création, elle exige de l’artiste opiniâtreté, tolérance, goût pour l’expérimentation, autonomie et autoformation, et ce d’autant plus que le médium numérique nécessite des compétences techniques particulières.

ii. *La lyre publicitaire*

1. Présentation résumée de l'œuvre

Le slogan est, par son intonation, son rythme et sa concision, une phrase prégnante et manipulatrice. Il est à la base du matraquage publicitaire qui nous est imposé quotidiennement, notamment par le biais des médias télévisuels, et qui nous soumet aux injonctions de la société d'hyperconsommation. *La lyre publicitaire*[428] dénonce, déjoue et se joue… Elle propose au spect'acteur et consommateur potentiels de se réapproprier la « prose » publicitaire de l'hyperconsommation.

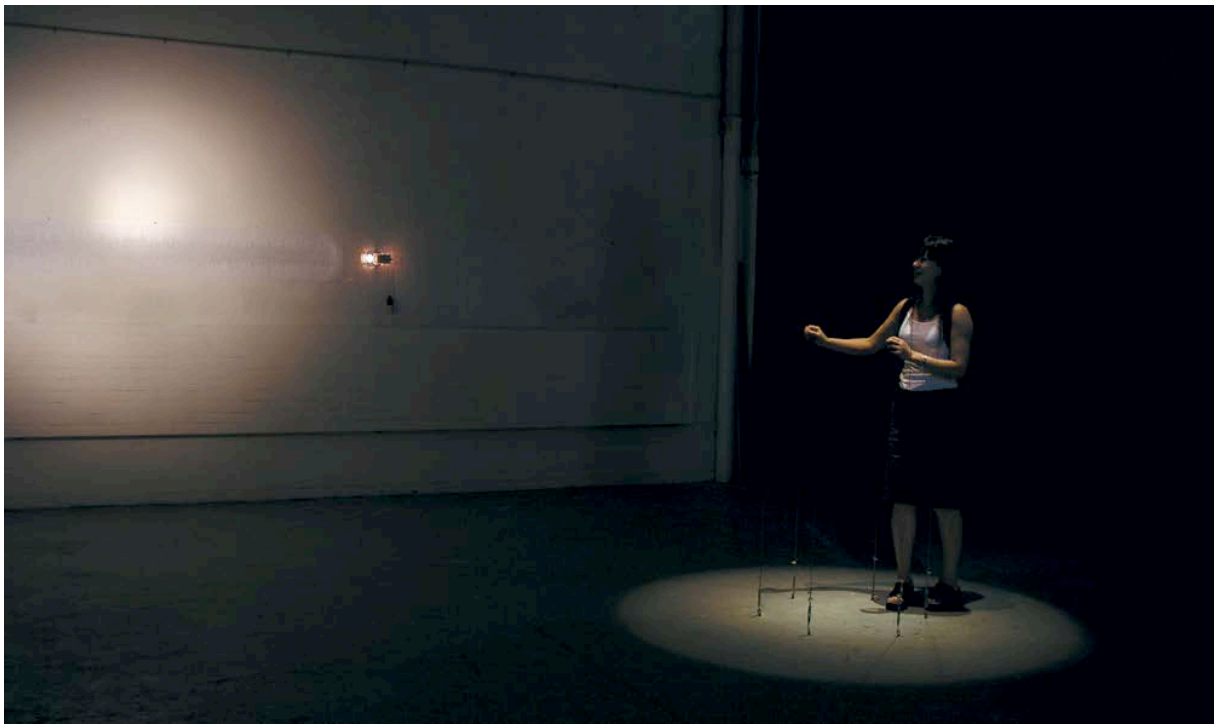


Figure 62. *La lyre publicitaire – Interaction, Aix-en-Provence, France* (BOILLOT, Nicolas, 2003)

L'interface est composée de 6 cordes dorées, disposées en cercle et tendues du sol au plafond. La disposition des cordes rend explicite leur mode d'utilisation par le spect'acteur, mais aussi leur sens, la forme circulaire fait référence à l'idée de boucle, de répétitions infinies, en phase avec l'idée d'un matraquage publicitaire continuel. La couleur dorée cherche à attirer le spect'acteur et renvoie au côté mercantile et souvent clinquant des éléments publicitaires

[428] BOILLOT, Nicolas. *La lyre publicitaire / The advertising lyre* [en ligne]. 2003. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/lyre_publicitaire/.

diffusés. Un haut-parleur disposé au plafond, au centre du cercle, diffuse un slogan chaque fois que l'intervenant pince une corde.

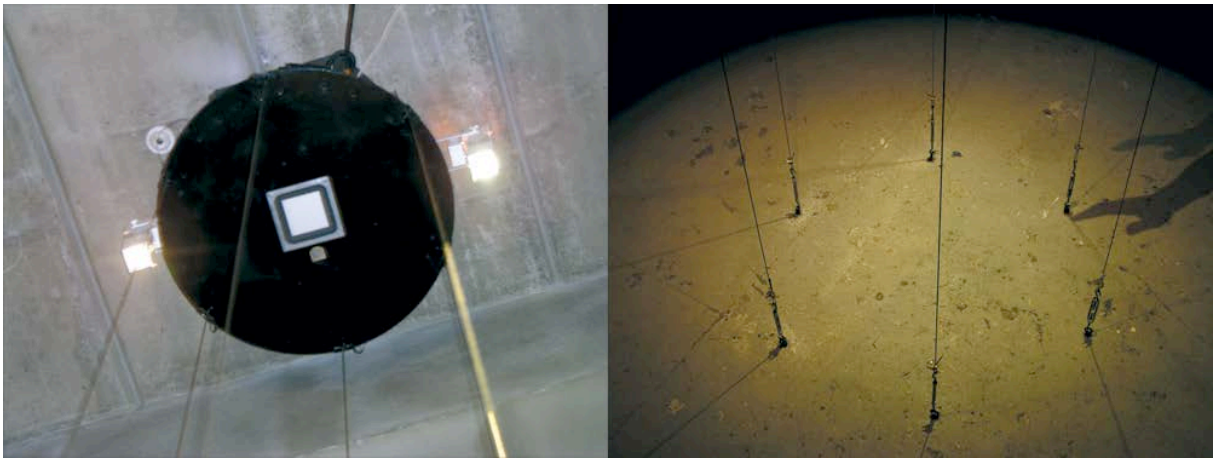


Figure 63. *La lyre publicitaire – Installation, plafond et sol, Aix-en-Provence, France* (BOILLOT, Nicolas, 2003)

Ces cordes peuvent émettre deux cent cinquante slogans préenregistrés de publicité télévisuelle, la sélection du slogan dépendant du moment où le joueur touche la corde. Le joueur les fait ainsi apparaître à volonté et provoque, selon son jeu, une polyphonie et/ou une cacophonie joyeusement iconoclaste. C'est l'accumulation des slogans qui crée de nouvelles relations entre les différents signifiants et déplace leur référent. L'intervenant prend ici le pouvoir sur ces éléments publicitaires et génère une nouvelle prose.

La lyre aux six cordes fait face à un accrochage : une représentation visuelle imprimée sur un support papier reprend les mots d'une séquence sonore que j'ai réalisée moi-même en interagissant avec la lyre. Le texte présente les slogans mis bout à bout et à l'horizontale pour mettre en visibilité la temporalité de la sélection et pour évoquer graphiquement les contours modulés d'une onde sonore. La partition textuelle obtenue contient ainsi un millier de slogans imprimés sur une feuille de papier de cinq mètres de long. Mon intention ici est de co-participer avec le spectateur au détournement, mais aussi de faire référence à l'œuvre *Cent mille milliards de poèmes*[429] de Raymond Queneau, affirmant ainsi mon inclinaison pour le courant des remix, ici textuels.

[429] QUENEAU, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris : Gallimard, 7 juillet 1961. ISBN 978-2-07-010467-3.

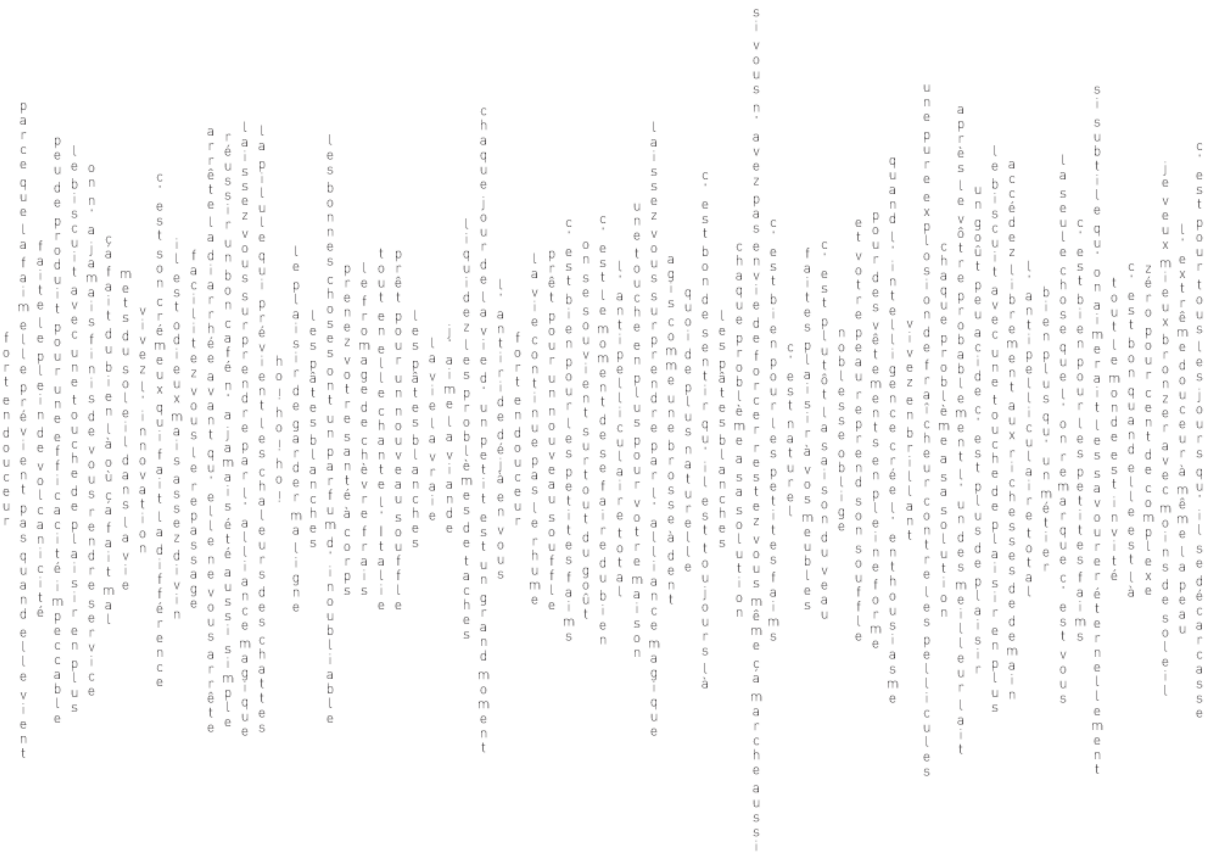


Figure 64. *La lyre publicitaire – Extrait de la partition, agencement de 1000 slogans générés* (BOILLOT, Nicolas, 2003)

Au final, l'installation n'est pas un remix sonore et textuel, mais une disposition en miroir d'un remix sonore potentiel (obtenu par interaction avec les cordes de la lyre) et d'un remix textuel (la représentation visuelle des recombinaisons des slogans obtenus par mon propre jeu).

2. Analyse méthodologique selon les repères de la grille méthodologique

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

> **L'œuvre se cantonne-t-elle à une relation de création ou affirme-t-elle aussi une relation de médiation ? (I.a.i)**

Si on reprend les indicateurs de la grille méthodologique, on peut commencer par remarquer que *La lyre publicitaire* est conçue comme une relation classique de création. On peut la considérer, en effet, comme une sculpture, composée de six cordes, mise en espace et en scène. Ce rapport à une œuvre tangible et achevée marque surtout le début de mon travail, on

l'a vu aussi avec l'œuvre *L'espace réinitialisable* faite deux ans plus tôt. En revanche, cette œuvre fait partie de mon Diplôme de fin d'études d'École des Beaux-Arts d'Aix-En-Provence, une des seules écoles de cette période à s'ouvrir véritablement à l'art numérique. Ce qui a constitué pour moi un terrain favorable pour que cette œuvre soit à la fois tangible (les cordes, l'exposition murale) et intangible (le potentiel de combinaisons sonores qui n'existent que par le jeu du spect'acteur) ; et pour qu'elle soit pensée en relation avec le spect'acteur, positionnant aussi l'œuvre dans une relation de médiation exploitant ainsi les potentialités du médium numérique.

Cette œuvre est aussi achevée si on s'attache à l'exposition du remix textuel ou encore au dispositif d'interaction dont les règles sont fixées une fois pour toutes et contrainte par une programmation déterminée. En revanche, le remix sonore permet aussi de l'identifier comme une œuvre ouverte dans la mesure où son expression sonore dépend du jeu des spect'acteurs, ce qui ouvre à des compositions inconnues à l'avance et sans cesse renouvelées.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

La « contrainte dite créatrice » est-elle en jeu ?

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

L'intention de l'artiste crée les conditions d'action du spect'acteur

En apparence, l'interaction des spect'acteurs est libre. Ceux-ci peuvent déclencher et interagir avec l'œuvre et produire une litanie publicitaire à leur guise. Celle-ci semble résulter d'une part de hasard, car il est impossible pour l'utilisateur de repérer la place d'un slogan particulier. Ce qui donne d'ailleurs un résultat absurde et sarcastique et renforce mon intention critique et l'inscription de l'œuvre dans un remix.

En réalité, ce dispositif résulte des règles fortes que je lui ai imposées en amont. J'ai réparti les différents slogans sur les six cordes et ceux-ci apparaissent aléatoirement à chacun de leur mouvement. Ce jeu aléatoire est en partie contraint, car j'ai classifié les slogans en trois catégories et placé chacune des trois catégories sur deux cordes sur six. Ces jeux de deux cordes se distinguent chacun par l'attribution respective de slogans descriptifs (qui décrivent le produit), ou de slogans assertifs (qui énoncent une vérité fondamentale) ou d'autres (qui ne correspondent à aucune de ces deux catégories). L'œuvre dépend donc des contraintes imaginées pour servir mon intention artistique, même si sa réalisation sonore dépend aussi du choix du spect'acteur.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

Comment les nouvelles possibilités de diffusion numérique dans le temps et l'espace sont-elles exploitées ?

Le temps et l'espace sont très délimités dans cette œuvre. Ceci est peu représentatif de la fluidité qui marquera par la suite les spécificités du médium numérique. En effet, on remarque ici :

- un temps et un lieu instantanés : le temps instantané de l'exposition d'une œuvre, somme toute performative dans sa composante sonore, puisqu'elle existe uniquement dans le temps de l'interaction avec le public ; le lieu délimité d'exposition qui est l'école des beaux-arts d'Aix-en-Provence, ce travail étant présenté dans le cadre de mon diplôme de cinquième année.
- Et un temps et un lieu passés : le temps (antérieur à la mise en place de l'installation) et le lieu (l'atelier de l'artiste) de la composition de ma propre prose publicitaire destinée à produire la partition textuelle exposée en face de l'installation sonore.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

Comment s'exprime la notion de « public initié » liée à l'art contemporain ?

On constate ici que l'œuvre s'efface au profit de l'interaction avec les spect'acteurs et des expériences et compositions ainsi générées. La familiarité avec l'instrument « lyre » et la simplification de son usage par un simple toucher invitent aisément le spect'acteur à participer à l'œuvre. De même, le choix du registre publicitaire assorti d'une mise en scène évocatrice (la couleur dorée « mercantile » des cordes) renvoie volontairement à l'univers familier de la consommation. Enfin, l'exposition de la retranscription visuelle de la série de slogans choisis par l'artiste place celui-ci en tant que co-utilisateur et réduit d'autant l'image élitiste de la figure de l'artiste. *La lyre publicitaire* s'adresse donc explicitement à un public non initié. Ceci dit, l'ombre de la contrainte imposée par mon intention artistique subsiste. On vient de voir que l'utilisateur ne peut pas tout déterminer, notamment qu'il ne peut pas contrôler une série précise de slogans.

INDICATEUR

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

Quel est le niveau d'acculturation numérique de l'artiste ?

Dans cette œuvre, il est intéressant de relever que j'ai alterné la position d'artiste-expert (celui qui conçoit le dispositif numérique) et celle d'artiste-utilisateur (celui qui joue de la lyre à l'instar du public, puis qui édite la partition de sa composition).

Le montage du dispositif de l'œuvre était relativement complexe pour moi à cette époque. J'ai pu mettre en œuvre une partie de la programmation, mais j'ai dû aussi faire appel à ce personnel dit « de renfort » qui est décrit dans le champ de l'art numérique.

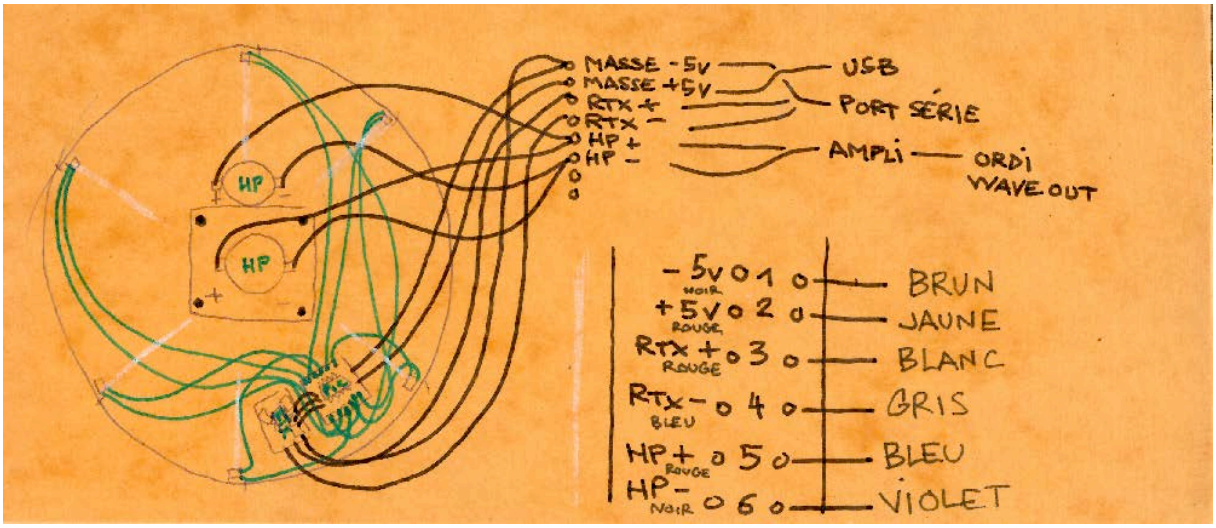


Figure 65. *La lyre publicitaire – Croquis préparatoire* (BOILLOT, Nicolas, 2003)

Des personnels techniques de l'école d'art m'ont ainsi aidé à créer toute la partie électronique de l'œuvre et à installer la structure dans la salle d'exposition. J'ai notamment délégué la création des circuits imprimés qui permettent de faire le lien entre des capteurs piézocéramiques situés sur chaque corde et le programme informatique qui va interagir avec les informations relayées par les capteurs. Avec leur aide, j'ai aussi pu associer le médium numérique avec le bois, les capteurs, les cordes métalliques et tout ou partie de la lyre.

Par contre, j'ai été autonome quant à la programmation, on le verra, et ce, avec l'aide d'Eyesw*eb*, un logiciel libre et gratuit, créé en 1999 par le Laboratoire d'Informatique Musicale de l'Université de Gènes en Italie.

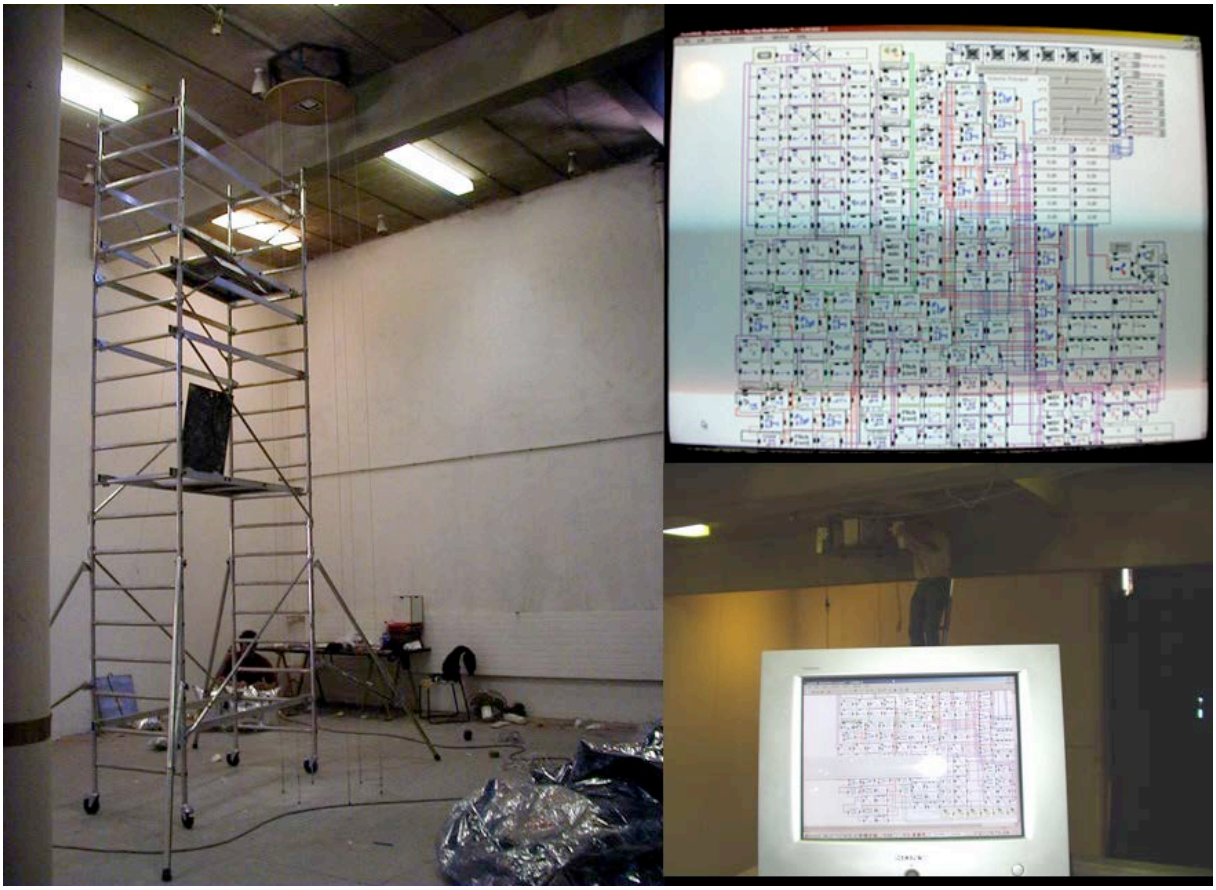


Figure 66. *La lyre publicitaire – Installation et programme Eyesweb* (BOILLOT, Nicolas, 2003)

Eyesweb permet de créer, entre autres choses, des environnements sonores interactifs. On a vu combien l'évolution des pratiques numériques repose sur le recours à de tels logiciels facilement accessibles qui permettent aux utilisateurs, et à l'artiste en particulier de s'affranchir en partie des contraintes de technologies hautement spécialisées. Mon travail en témoigne. Mais je soulignerai aussi que cela nécessite aussi une culture du réseau et du partage. J'ai d'ailleurs contribué en retour au développement de ce logiciel, à distance et en présentiel, lors d'un séminaire organisé par le laboratoire italien en 2006. J'ai aussi créé en 2005, avec Rudy Morin, *Eyesweb symposia*[430], un forum Web destiné à favoriser les échanges autour de ce logiciel. Cela me permet de relever que l'acculturation de l'artiste numérique passe à la fois par l'appréhension d'une culture technique et d'une culture du partage et de la coproduction. On notera d'ailleurs la progression du niveau technique exigé entre *La mosaïque sonore* et *La lyre publicitaire*. Cette progression sera d'ailleurs un des fils rouges de la généalogie de l'ensemble de mon travail.

[430] BOILLOT, Nicolas et MORIN, Rudy. *EyesWeb symposia - Resource and help for EyesWeb users and developers* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://wayback.archive.org/web/20160307025359/http://eyw.free.fr/.

Enfin, pour revenir à *La lyre publicitaire,* je soulignerai la simplicité des procédés de captation des slogans sources que j'ai dû réaliser en amont du dispositif. J'ai utilisé un tuner télévisuel pour récupérer la bande-son de différentes chaînes de télévision directement dans l'ordinateur. Mais je voudrais relever combien ce moment de captation était long, rigoureux et fastidieux, ceci déterminant aussi une époque. Car le développement de l'art « par, pour, avec Internet » facilitera plus tard le travail de l'artiste, et notamment le mien, et démultipliera les potentialités de captation et de création.

INDICATEUR

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

Quel type d'intervention avec le logiciel applicatif ?

Quel niveau de langage de programmation est utilisé pour la création ?

J'ai utilisé pour ce travail différentes strates de l'ordinateur. D'une part, la partie matérielle, comprenant toutes les parties électroniques évoquées plus tôt et d'autre part, la partie logicielle, avec l'utilisation du logiciel *Eyesweb*, pour réaliser le programme diffusant les slogans en fonction de l'interaction du spect'acteur avec la lyre. *Eyesweb* a été capable de manipuler mes données sources, soient les 250 slogans publicitaires que j'ai choisis au préalable à partir de mes enregistrements des bandes sonores des publicités à la télévision.

INDICATEUR

Codage, traduction et copie : des principes fondateurs et reliés de la création numérique ? (I.a.iii)

Quel codage binaire ?

Le codage numérique permet l'unification des données non numériques. Dans *La lyre publicitaire,* le codage des données sources sonores donne lieu à des fichiers *.wav* que je renomme avec le texte du slogan d'origine. Chacun des noms de fichier constitue un corpus textuel qui sera à la base de la création de la partition.

INDICATEUR

Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web (I.b.i)

L'abondance à l'ère numérique : un phénomène préexistant en mutation

Une cohabitation de deux types de diffusion, verticale et horizontale

L'abondance est au cœur de *La lyre publicitaire*, car mon intention est de mettre en valeur la saturation d'informations produites par les publicités imposées par la diffusion verticale des médias de masse. Et de dénoncer leur pénétration généralisée au cœur de notre quotidien via les postes de télévision. Bien sûr, cette abondance sera bientôt d'un tout autre niveau sur Internet. On le verra avec certaines de mes œuvres postérieures. Mais ici on retrouve l'intérêt d'une grande variété d'artistes pour le quotidien et la critique des mass médias, dans l'histoire de l'art et celle du remix artistique et politique.

Si on suit les indicateurs de cette partie, on voit aussi que *La lyre publicitaire* relève plus d'une « diffusion » que d'une « communication », car aucun échange ne peut s'engager ici entre les cibles et les mass médias. Par ailleurs, si mon intention est de questionner la diffusion verticale des mass médias et des lobbies économiques, je vise en retour à tenter de rétablir une diffusion horizontale en invitant l'utilisateur de la Lyre à se réapproprier les fragments publicitaires pour créer une prose personnelle. Ceci dit, la diffusion horizontale reste relative, car l'interaction reste encadrée ici par un dispositif aux règles très fortes. Ce cadre défini joint à la taille de la collection de slogans à disposition fait que le potentiel de combinaisons possibles est à la fois riche et immuable, chaque spect'acteur ayant à sa disposition la même potentialité, quel que soit le choix des différents spect'acteurs antérieurs. On retrouve ici les qualités classiques d'une œuvre numérique à « immanence plurielle ».

INDICATEUR

La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii.)

La création numérique et la transgression du droit d'auteur (I.b.iii.)

L'espace réinitialisable et *La mosaïque sonore* procédaient du détournement de matériaux libre de droits d'auteur (en tous cas pour moi). La question de la transgression du droit d'auteur n'était donc pas posée. *La lyre publicitaire* entame une longue série d'œuvres directement liées à la question du droit d'auteur. Je rappellerai que la transgression du droit d'auteur est au cœur des principes du remix qu'il soit numérique ou non. Le remix artistique est basé sur le détournement de matériaux sources qui appartiennent souvent à d'autres ; surtout quand l'œuvre a une intention critique, comme dans *La lyre publicitaire*,

intrinsèquement liée au détournement des slogans publicitaires, symbole d'une reprise de pouvoir sur la société de l'hyperconsommation. Le remix artistique en général est aussi lié au pouvoir référentiel de ses éléments textuels, visuels ou/et sonores ; c'est la reconnaissance du matériau source, même perturbée par sa fragmentation, qui participe à l'intention du remix. De fait, dans *La lyre publicitaire,* l'œuvre nécessite au départ la reconnaissance des fragments signifiants des slogans. Pourtant ceux-ci n'existent que par bribes et ils ont été soigneusement débarrassés de leur référence explicite à des marques. Mais le matraquage publicitaire fait que ces morceaux de phrases sont irrémédiablement associés avec le produit et la marque (par exemple, l'énoncé « chaque jour, c'est du bonheur à tartiner » renvoie à Nutella alors qu'aucune mention ne fait ici référence au produit ou à la marque). Et c'est bien cela que vise à dénoncer *La lyre publicitaire* et qui fonde l'adhésion et la participation du public à l'œuvre.
Pour certains auteurs, cette question de la reconnaissance du matériau source définit même les limites du remix, pour qui l'œuvre n'est plus un remix si elle en perd la trace. On verra que cette question fait débat. Et que l'hypersphère (pas encore convoquée dans ce travail) en donnera une lecture singulière. Mais en attendant, on voit bien que la transgression du droit d'auteur est au cœur des pratiques de remix et qu'elle place l'artiste dans une situation délicate. Notamment dans les cas, où comme ici le droit d'auteur est associé à des enjeux économiques puissants.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

L'œuvre fragilisée par l'obsolescence

Comme toute œuvre numérique, *La lyre publicitaire* est fragilisée par l'obsolescence engendrée par l'évolution des technologies. Notamment en ce qui concerne la partie *hardware* qui s'est altérée au cours du temps ; les protocoles de communication ont évolué et ont rendu obsolète le matériel électronique utilisé à l'époque. En ce qui concerne la partie *software,* j'ai utilisé un logiciel libre ; ce qui me permet toujours aujourd'hui d'utiliser le *patch* (dénomination d'un programme réalisé par l'intermédiaire d'*Eyesweb*) de l'époque pour faire fonctionner l'œuvre (à condition de recréer la partie *hardware*).

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Le temps retrouvé grâce au remix numérique

Si je rejoue aujourd'hui cette performance, je contribue indirectement à remettre en scène des échantillons de slogans de publicité aujourd'hui tombés dans l'oubli et à rendre compte de l'univers publicitaire et télévisuel de 2003. Ceci renvoie à une des caractéristiques des remix numériques : cette capacité de pérenniser des fragments et des objets sources relatifs à la période à laquelle ils ont été extraits.

INDICATEUR

L'artiste collectionneur par l'intermédiaire d'Internet (I.c.iii)

La lyre publicitaire n'a pas de lien avec Internet, et ce, de la captation des sources à la monstration et à l'interaction avec les spect'acteurs. Il est intéressant de souligner que je me retrouve malgré tout, encore dans la posture de l'artiste collectionneur. Car le principe de collection est à la base de cette création. Il a fallu que je réalise un enregistrement méthodique de publicités à partir du son du poste de la télévision, puis que je catégorise 250 slogans selon leurs qualités assertive, descriptive et autre, puis que je les archive selon un agencement spécialement étudié pour assurer la diversité de composition des spect'acteurs. Je remarquerai encore une fois ici combien Internet facilitera plus tard le travail du collectionneur.

INDICATEUR

Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)

La définition du remix dépend du médium utilisé et du type et de la diversité de matériel source

La définition du remix dépend du type de détournement

Le remix sélectif - Le remix réflexif

Si on reprend les indicateurs qui définissent le remix, on voit ici que le médium n'est pas limité à un médium numérique, notamment du fait de l'installation de la lyre et de l'accrochage du remix textuel. Et que le matériau source est constitué de sons publicitaires issus des médias de masse. Du point de vue du type de détournement, *La lyre publicitaire* renvoie à un remix réflexif. En effet, la confrontation des fragments met en lumière la technique de *sampling* sous-tendue (chaque fragment correspondant à un échantillon). Comme dans les exemples donnés dans le remix sonore et plus particulièrement l'œuvre

d'Erik Bünger[431], on compose ici un discours par fragments interposés. On exploite la mémoire collective et on utilise le principe référentiel du remix. Même si cette mémoire, comme dans le cas de l'œuvre d'Erik Bünger, s'efface au cours des années par le renouvellement des publicités et des slogans. Cela peut conduire à une polyphonie voire une cacophonie. L'accumulation crée de nouvelles relations entre les différents signifiants et déplace le référent. La référence à la source originelle, - le sens du slogan-, n'est plus reconnaissable et l'œuvre et le spect'acteur déjouent alors la fonction initiale d'endoctrinement du slogan.

INDICATEUR

Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)

Le degré de distanciation avec l'original

Une des originalités de cette œuvre est de jouer avec la distanciation avec l'original. On a vu que, dans un premier temps, tout est fait pour construire une faible distanciation avec l'œuvre originale. Le remix est allégorique, car c'est la référence à une mémoire collective qui produit le sens de l'œuvre et la mise en perspective critique des effets du matraquage publicitaire de la société de consommation. Il s'agit de faire émerger des idéologies et des stéréotypes. Puis dans un deuxième temps, l'œuvre cherche à produire une distanciation maximale par un complet brouillage des caractères référentiels. Cette rupture de lien avec la source originale renversant les rapports de force entre publicitaire et récepteur.

INDICATEUR

Le remix et les courants artistiques (II.a.ii)

Du point de vue de l'histoire de l'art, on voit que *La lyre publicitaire* s'inscrit bien dans celle des remix artistiques qui relèvent en général d'une intention, souvent associée à « une remise en cause radicale, que cela concerne les médias de masse, l'industrie cinématographique, la société de la consommation ou l'art ». On retrouve aussi dans cette œuvre la complexité des détournements des remix, basés notamment sur l'assemblage d'éléments fragmentés et sur l'utilisation du hasard (de l'apparition des slogans) et de l'incohérence (le sens souvent absurde des bribes de slogans mises bout à bout).

[431] BÜNGER, Erik. *Let them sing it for you* [en ligne]. 2003. [Consulté le 10 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.erikbunger.com/html/let_them_sing.html.

INDICATEUR

Les formes de remix : une création artistique sans cesse renouvelée (II.b)

Le remix sonore (II.b.i)

Le remix textuel (II.b.iii)

La lyre publicitaire est constituée d'un remix sonore et d'un remix textuel.

Le remix sonore a marqué l'histoire du remix. Il témoigne de « la progression du détournement et des techniques : depuis les simples opérations d'amplification ou de découpe d'une même source, avec ajouts d'effets, aux agencements plus complexes avec, par exemple, la technique du *sampling* ». *La lyre publicitaire* est représentative de cette technique du *sampling* comme aussi d'une autre pratique, le méta instrument déjà abordé dans le cas de *La mosaïque sonore*. Le méta instrument est défini comme « un dispositif technique permettant à l'utilisateur d'enregistrer et d'archiver des sons quotidiens puis de les remixer selon une combinaison infinie d'agencements ». Dans La *lyre publicitaire*, cela correspond bien au travail amont de « l'artiste utilisateur », à la base du dispositif de l'œuvre.

Quant au remix textuel, on peut constater que l'œuvre reste encore cantonnée aux caractéristiques du remix non numérique. On retrouve ici le principe combinatoire cher aux écritures sous contraintes créatives. Mais il sera considérablement amplifié avec l'usage du réseau numérique qui favorisera le principe de collection, la diversité des contraintes créatrices et la mise en jeu de la question de l'auctorialité. On le verra avec les œuvres suivantes.

iii. *SamplTV*

1. Présentation résumée de l'œuvre

Les médias « ont opéré une des mutations les plus importantes de l'histoire de l'humanité : ils ont produit une nouvelle forme de connaissance : la culture mosaïque ; ils sont en train de modifier nos manières de penser et de sentir ; ils changent nos catégories mentales. »[432]. Nous avons vu qu'une grande variété d'œuvres, les œuvres de remix en particulier, entreprennent une critique acerbe des médias. *SamplTV*[433] participe de ce mouvement selon une double mise en perspective critique : celle de notre soumission aux flux continuels des images télévisuelles et celle du pouvoir d'attractivité invisible de la communication télévisuelle.

Figure 67. *SamplTV – le 14 janvier 2003 à 15 h 31 (9 captures d'écran)* (BOILLOT, Nicolas, 2003)

[432] ABASTADO, Claude. *Messages*. [S. l.] : FeniXX réédition numérique, 12 novembre 2015, p. 9.
[433] BOILLOT, Nicolas. *SamplTV* [en ligne]. 2003-2004. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/sampltv/.

SamplTV est une installation vidéo interactive qui a pour particularité de remixer le flux télévisuel en direct, un flux considéré ici en tant que potentiel d'images, de mouvements et de signes. Le processus extrait, de façon automatisée et en temps réel, toutes les parties d'images qui ont changé lors de la diffusion d'une émission télévisuelle. Il les capture et les redistribue ensuite de façon spatio-temporelle sur une boucle de vingt-cinq images. Cette boucle est ensuite diffusée, image par image, à la fréquence de vingt-cinq images par seconde. L'espace éphémère et fragmenté, sans cesse renouvelé, renvoie à un palimpseste visuel polysémique. Un palimpseste qui fait référence à notre mémoire collective télévisuelle.

Le spectateur hypnotisé s'habitue à cette succession de fragments en mouvement voire les attend et tente de les reconnaître. Mais cet effet recherché de rémanence n'empêche pas un effacement progressif de la configuration. Car chaque fragment additionné à la boucle est présent et répété jusqu'à ce qu'un autre le recouvre et ainsi de suite jusqu'à sa disparition et son oubli ; les nouveaux fragments invitant aussi le spectateur à se projeter progressivement dans une nouvelle narration, en lien avec la nature cinétique de la suite de l'émission.
Le spectateur est ainsi principalement passif, mais il peut tout de même interférer avec le déroulement de l'œuvre. Une télécommande permet de faire varier les paramètres de transparence, ainsi que les différentes chaînes de télévision captées en direct lors de l'exposition.

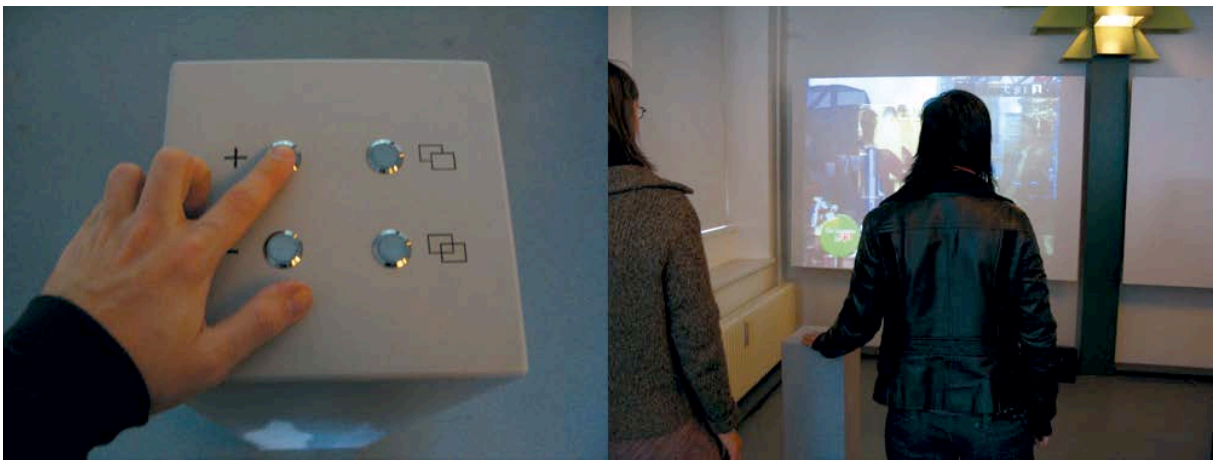


Figure 68. *SamplTV* – Télécommande (80 x 20 x 20 cm), Galerie *plug[in]*, *Viper Festival*, Bâle, Suisse (BOILLOT, Nicolas, 2006)

Je noterai que j'ai réalisé une première version de *SamplTV* en 2003, dans le cadre de mon diplôme de fin d'études à l'école des beaux-arts d'Aix-en-Provence. Puis, j'ai poursuivi son

développement (à la fois, d'un point de vue technique et théorique) en 2004, dans le cadre d'un diplôme d'études approfondies en arts numériques à l'école des beaux-arts de Poitiers et Angoulême et de l'université de Poitiers. *SamplTV* est ainsi une œuvre marquante de mon parcours. Et on verra qu'elle prépare les bases de l'installation vidéo *Lambeaux* réalisée en 2012 dans la partie de « création > recherche » qui concerne ce doctorat. J'y reviendrai à la fin du chapitre III.

2. Analyse méthodologique selon les repères de la grille méthodologique

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

L'œuvre se cantonne-t-elle à une relation de création ou affirme-t-elle aussi une relation de médiation ?

Comme mes précédents travaux interactifs, *SamplTV* a été pensée comme une œuvre ouverte. Elle propose une expérience éphémère au spectateur, celle-ci dépendant du flux télévisuel diffusé à l'instant où le spectateur regarde l'installation vidéo. Cette œuvre est donc en perpétuelle évolution. C'est la première fois, que je crée un dispositif qui va utiliser un flux continu d'images. En revanche, comme dans les deux autres œuvres précédentes, je donne la possibilité aux spectateurs qui le souhaitent de perturber le processus et d'interagir avec l'œuvre. Et j'installe aussi ici une double relation de création et de médiation. Mais, le jeu du spectateur n'est pas obligatoire, l'œuvre existe et évolue même sans son intervention. La relation de médiation reste une proposition. Enfin, je remarquerai que la variabilité du flux télévisuel et surtout l'imprévisibilité des événements cinétiques captés par le dispositif induisent une certaine perte de contrôle, celle de l'auteur comme celle du spectateur. Ce qui accentue le caractère hypnotique de la lecture de l'œuvre et l'intention critique de l'œuvre, à savoir la mise en perspective critique de l'attractivité du martelage visuel médiatique.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

La « contrainte dite créatrice » est-elle en jeu ?

On a vu que le dispositif est basé sur l'application de règles strictes de sélection de certains échantillons visuels : les parties en mouvement des images du flux télévisuel capté au fur et à mesure de sa diffusion sur les ondes hertziennes. En effet, étant donné qu'à chaque instant, ce flux vidéo présente à la fois un fond d'image relativement inchangé et plusieurs zones

modifiées par rapport à l'image de l'instant précédent, j'ai à ma disposition des éléments visuels qui sont strictement liés au changement du flux et aux parties en mouvement des objets, des personnages ou des éléments de la communication visuelle de l'image médiatique. Ces parties d'image en mouvement évoluant au cours du temps, leur extraction systématique permet d'obtenir une collection de fragments signifiant les changements actifs de la communication télévisuelle. Chaque fragment étant immédiatement réintroduit sur l'image suivante du flux, le spectateur assiste à la représentation d'une image composite faite de leurs empilements. Par ce procédé, je peux donc cibler en les isolant du « fond » les éléments mis en évidence par l'émetteur (la chaîne de télévision) pour attirer l'œil du spectateur. Mais je reporte aussi, de façon spatio-temporelle, tous ces éléments sur une bande « virtuelle », qui par analogie avec le principe du cinéma, va afficher les différents fragments apparaissant au cours du temps. Les éléments capturés sont ainsi transposés dans une temporalité différente et répétitive. Ils y acquièrent une durée dépendante du processus.

Figure 69. *SamplTV – la boucle, le 10 mai 2003 à 19 h 41* (BOILLOT, Nicolas, 2003)

Et ce défilement, image par image, de la bande va restituer l'illusion du mouvement tout en exprimant une mise en exergue des éléments attractifs de la communication médiatique. La bande constituée de seulement vingt-cinq images (toujours par analogie avec le cinéma) est diffusée en boucle, si bien que le procédé reporte ces fragments sur d'autres déjà diffusés et ainsi de suite. On obtient une accumulation de mouvements, empilés les uns sur les autres qui met en visibilité la saturation des stimuli à laquelle le téléspectateur peut être soumis. Mais ce faisant, cela produit aussi un univers esthétique, dont l'étrangeté et les bribes de signifiants

sollicitent, comme dans *La lyre publicitaire*, la lecture plus personnelle et créative du spectateur.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

Comment les nouvelles possibilités de diffusion numérique dans le temps et l'espace sont-elles exploitées ?

La monstration de *SamplTV* nécessite d'installer le logiciel applicatif dans un ordinateur et d'équiper celui-ci d'une antenne hertzienne ou satellite et d'une carte Tuner TV permettant de recevoir les chaînes des émissions de télévision en temps réel (rappelons que seul le captage en temps réel des flux télévisuels rend possible la réalisation d'une œuvre ouverte et éphémère). Un vidéoprojecteur et des haut-parleurs complètent le dispositif pour la projection sur grand écran dans une salle d'exposition. La diffusion de l'œuvre est donc liée à l'espace temps contraint d'un lieu physique de monstration, comme la salle d'exposition des écoles d'art d'Aix-en-Provence (2003) et de Poitiers (2004), puis dans celle de la galerie *Plug[in]* lors du festival d'art *Viper Festival* de Bâle en Suisse, en 2006. La diffusion renvoie donc plus ici à la monstration liée aux performances vidéo. Et comme dans mes précédentes œuvres, elle n'exploite pas encore les possibilités étendues qui viendront avec le développement de l'art numérique et du Net art, du fait de potentialités technologiques accrues. Ceci est une des raisons qui m'ont conduit à questionner à nouveau ce dispositif en créant *Lambeaux* dans le cadre de la phase de « création > recherche » de ce doctorat.

INDICATEUR

Quel est le niveau d'acculturation numérique de l'artiste ? (I.a.ii)

Quel niveau de langage de programmation est utilisé pour la création ?

Quel type d'intervention avec le logiciel applicatif ?

Le dispositif numérique de *SamplTV* nécessite plusieurs étapes de réalisation. La numérisation en temps réel du flux télévisuel nécessite du *hardware*, un tuner TV, et du *software*, le logiciel (*Macromedia Director*) permettant d'analyser le flux et sa possible réutilisation en direct. J'ai eu ainsi à définir des règles de programmation qui établissent les différents principes nécessaires de capture, d'accumulation et de diffusion.

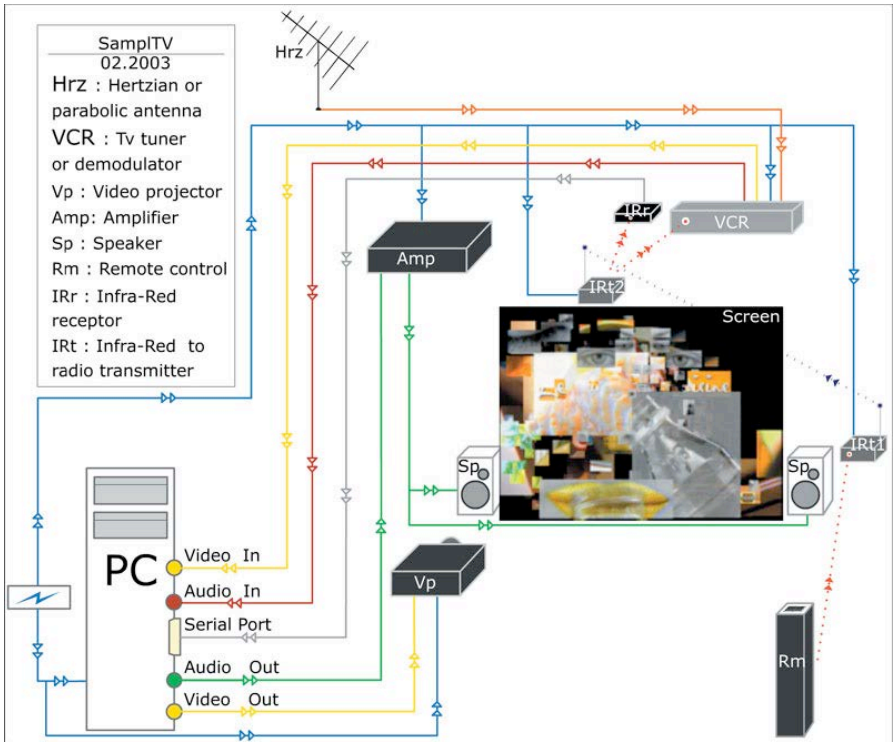


Figure 70. *SamplTV – Schéma d'installation* (BOILLOT, Nicolas, 2003)

Cette œuvre finalisée, j'ai eu aussi la possibilité de consolider ce dispositif technique en 2004 grâce à l'opportunité offerte dans le cadre de mon diplôme d'études approfondies en art numérique de Poitiers. J'ai en effet pu compter sur un « personnel de renfort », l'aide d'un étudiant en génie informatique, Jonathan Mazal. J'ai défini avec lui un cahier des charges afin de pouvoir abandonner le logiciel propriétaire (*Macromedia Director*) et utiliser le logiciel de programmation graphique *Eyesweb*. Jonathan Mazal a ainsi encapsulé *SamplTV* dans un nouveau bloc d'*Eyesweb*, bloc que j'ai pu ensuite utiliser avec les autres éléments déjà présents dans le logiciel libre *Eyesweb*. Grâce à son aide, j'ai ainsi pu pérenniser la monstration de cette installation.

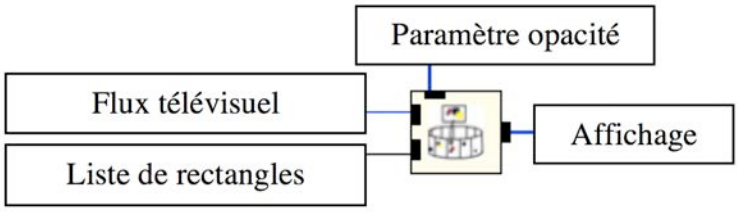


Figure 71. *SamplTV – Bloc Eyesweb* (MAZAL, Jonathan et BOILLOT, Nicolas, 2004)

INDICATEUR

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

Quel caractère technologique et industriel de l'outil numérique ?

Une évolution rapide de la création du fait de l'exploitation des performances toujours grandissantes des ordinateurs

Comme explicité ci-dessus, il importe de remarquer que comme dans *La lyre publicitaire et La mosaïque sonore, SamplTV* est réalisable uniquement grâce aux possibilités offertes par le médium numérique. C'est ce passage numérique qui me permet d'analyser en temps réel les images issues du flux vidéo. Et on voit bien que l'évolution de mes œuvres suit la progression croissante des potentialités numériques. Pour *SamplTV*, le processus est, en effet, complexe. La définition des zones de capture fonctionne sur la comparaison de couleurs entre une image de référence et l'image diffusée. Au-delà d'un seuil, si la différence entre deux pixels est probante, le processus va considérer que la zone d'image est en mouvement. À partir de la règle définie, on a vu que sont sélectionnés et extraits, de manière automatique, une partie des fragments « en mouvement ». Ceci permet ensuite de proposer une configuration différente. Mais la complexité du traitement automatisé en temps réel du processus nécessite une puissance de calcul suffisante pour éviter tout décalage. Cela m'a fait à l'époque me confronter aux limitations de performance, de puissance de calcul de l'ordinateur utilisé. Et, à cause des contraintes techniques, j'ai été obligé d'astreindre *SamplTV* à analyser des zones rectangulaires d'images, plutôt que d'analyser chaque pixel. Ce qui donne au résultat final une image en mosaïque singulière.

On verra par la suite avec *Lambeaux*, conçue huit ans plus tard que j'ai enfin pu poursuivre le développement du concept très intéressant de *SamplTV* grâce aux nouvelles potentialités technologiques actuelles.

INDICATEUR

Codage, traduction et copie : des principes fondateurs et reliés de la création numérique ? (I.a.iii)

Quel codage binaire ?

Quelle place, quel rôle de la copie numérique ?

L'apport du numérique m'a permis de créer un mode de représentation totalement inédit par rapport aux techniques traditionnelles de diffusion audiovisuelle de l'époque. Par sa digitalisation, l'image numérique peut être manipulée puisque réduite à l'état d'expression mathématique. Cette transition de l'analogique au numérique me permet de faire réagir l'image en fonction de règles et de déclencher des interactions initiées par des événements.

Cette malléabilité liée au médium numérique permet de définir une sorte « d'œuvre ouverte » [434] qui rend possible une multitude d'interprétations.

INDICATEUR

L'abondance : des médias de masse à Internet (I.b.i.)

Une cohabitation de deux types de diffusion, verticale et horizontale

L'abondance préexiste à l'ère numérique et le flux télévisuel en rend particulièrement compte, même si cette abondance sera amplement dépassée par l'infobésité générée par Internet. Je rappellerai que la saturation et la surinformation sont souvent des thèmes de prédilection des artistes, notamment comme ici via la critique des médias.

Ceci renvoie aussi aux caractéristiques de la diffusion de l'information en général et de l'œuvre en particulier. Dans mon cas, une des caractéristiques de la télédiffusion (de cette époque) est qu'elle permet alors « à un public de masse de regarder simultanément un même objet temporel »[435]. Et que « La pensée se collectivise »[436] et s'uniformise en fonction des choix et des non-choix faits par le téléspectateur, dans un temps donné. Ce type de pratique télévisuelle a considérablement changé aujourd'hui, avec les possibilités de la télévision à la demande. Mais à cette époque, c'est cette collectivisation de la pensée qui est au centre de ma réflexion. Et notamment, l'habituation et l'irréflexion adoptées face au déferlement d'informations délivrées par les diffuseurs télévisuels. *SamplTV* tente ainsi de perturber cette accoutumance négative et le dispositif génère, je l'ai constaté, deux postures différentes chez les spectateurs.

– Soit la personne est déjà habituée à regarder la télévision. Quand elle se retrouve face à face avec l'installation, elle est d'abord intriguée, puis captivée, à la limite de la fascination. Il faut un certain temps pour que viennent une mise à distance et une utilisation de l'interface mise à disposition pour sélectionner un autre canal dans le flux.

– Soit, la personne n'a pas la télévision ou bien elle est réfractaire à celle-ci. Après quelques secondes devant l'installation se déclenche une phase de rejet voire de violence. Le flux, la quantité d'informations, de signes projetés à la seconde, sont trop importants apparemment pour être supportables. Il est probable d'ailleurs que cette sensation violente soit à déconseiller à toute personne épileptique.

---

[434] DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*. Nîmes : Jacqueline Chambon, 15 avril 2002. ISBN 978-2-87711-233-8.

[435] STIEGLER, Bernard. *La technique et le temps*. Paris, France : Galilée/Cité des sciences et de l'industrie, 1996 1994, 3 vol. ISBN 2-7186-0440-9.

[436] DE KERCHOVE, Derrick. Penser à l'écran - Internet all over. *Art press hors série*. Novembre 1999, p. 113.

Ces réactions semblent témoigner chacune à leur manière du bien-fondé du choix de mon propos. Mais elles mettent aussi en valeur que, dans *SamplTV*, la diffusion n'est pas horizontale comme elle pourra l'être avec des dispositifs plus réflexifs comme on le verra avec *Plagiairc* et *.urler*. Le spectateur ne peut pas « répondre » ici aux propositions du média télévisuel. Il peut juste changer le niveau de transparence des images générées par le dispositif ou plus simplement, changer de chaîne.

INDICATEUR

La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii.)

Le poids des « nouvelles technologies » dans ces mutations

La création de remix repose sur une transgression du droit d'auteur (I.b.iii)

Comme dans *La lyre publicitaire*, *SamplTV* s'appuie sur le travail d'autres auteurs. Ici, en extrayant des zones rectangulaires d'images diffusées dans un flux télévisuel, il peut être assez aisé de reconnaître d'où proviennent ces fragments. Ainsi, je garde une filiation nette avec les matériaux-sources du remix, retrouvant ici un des principes intrinsèques du remix. Mais le fait de convertir un flux d'informations issu d'un média télévisuel revient aussi à m'approprier des contenus qui sont protégés par le droit d'auteur. Et ce d'autant plus qu'ils sont liés ici à une sphère économique et politique qui nous l'avons vu, intervient fortement dans la fondation du droit d'auteur, notamment dans sa vision anglo-saxonne. *SamplTV* est donc susceptible d'enfreindre le droit d'auteur des producteurs des émissions, de leurs auteurs, de leurs présentateurs, des personnes exposées à l'image, etc. ; sauf à considérer que le flux n'est jamais enregistré et que le caractère éphémère par nature de *SamplTV* assure l'effacement en continu de ces captations. Je noterai tout de même que seules quelques images ont été captées pour me permettre de garder la trace de l'œuvre.

Comme dans *La lyre publicitaire*, on retrouve ici, une double contrainte fréquente de l'auteur de remix. Car comment dénoncer les médias télévisuels sans les mettre en scène ? La posture subversive de l'art impose ce détournement et ce, d'autant plus dans le cas d'un remix. De plus, l'accessibilité des nouvelles techniques de numérisation et de programmation (y compris via leur évolution vers un logiciel *open source*) rend aisée cette transgression du droit. Si à cette époque, les pratiques du Web 2.0 n'ont pas encore banalisé ces détournements et posé encore plus de questions, la culture du partage est en marche au détriment de la culture de la propriété. La question de la transgression du droit d'auteur est, en tous cas, au cœur de ce travail, car, comme dans *La lyre publicitaire* (mais avec une moindre mesure), la reconnaissance d'un référentiel médiatique participe à la mise en question de l'univers

médiatique du moment. Elle me touche d'ailleurs aussi en tant qu'artiste numérique, soumis par la spécificité même de mes œuvres, à la même perte de la maîtrise de la diffusion de mon travail et du droit d'auteur associé.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Le médium numérique situe un « temps créateur », en lien notamment avec la notion d'interactivité

La notion de temporalité est centrale dans cette œuvre. En effet, je mets en parallèle des temporalités différentes : la temporalité normale et rapide du flux télévisuel et surtout de la narration de l'émission considérée ; la temporalité cumulative voire rétroactive des fragments en mouvement, réinterprétés et rejoués sans cesse par mon processus de création et de diffusion ; la temporalité ralentie, mais inéluctable de l'écoulement des images et des fragments superposés diffusés en boucle sur la bande de vingt-cinq images et rafraîchis au fil des limites de ce temps circulaire. On pourrait comparer ces temporalités à celles observées le long d'une rivière avec un moulin à eau. Cette rivière a un flux continuel (le flux télévisuel), mais elle est aussi composée de très petites particules d'eau (les images en mouvement), qui s'écoulent de manière unidirectionnelle. À la manière d'un moulin à eau, *SamplTV* va s'immiscer dans cet écoulement et l'utiliser pour créer la force d'inertie nécessaire pour faire tourner sa « roue ». Des fragments d'eau (les différents fragments d'images) vont être récupérés dans chaque compartiment de la roue (chaque espace-temps qui compose la boucle) et vont générer le mouvement de la roue (la composition visuelle de la boucle). Mais au bout d'un tour complet de la roue (les vingt-cinq images de la boucle), ces fragments d'eau vont se confronter à de nouvelles arrivées de fragments et être progressivement évacuées. Ce procédé produisant ainsi une sorte de mouvement perpétuel qui lui aussi participe de l'effet attractif et hypnotique attendu.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

L'intention de l'artiste crée les conditions d'action du spect'acteur

L'interactivité : suivant les possibilités d'intervention laissées au spectateur

On a vu que *SamplTV* se situe majoritairement dans le cadre d'une interaction passive, l'action n'est pas nécessaire au fonctionnement du dispositif. À partir de règles et de critères établis, le processus de création s'exécute de manière automatisée, en fonction du flux qu'il reçoit. Ainsi il est indépendant du spectateur et continue de fonctionner tant qu'il a de quoi se nourrir c'est-à-dire tant que la réception hertzienne de la chaîne télévisuelle est active et suffisamment de bonne qualité pour transmettre un flux d'images. Toutefois, on a vu que le spectateur a aussi la possibilité d'interférer, et ce, de plusieurs façons. Il peut changer de chaînes de télévision et donc, orienter le détournement critique vers une émission donnée voire un groupe de télévision donné. Ce faisant, la sélection d'un certain type d'émission va aussi conduire à soumettre la sélection du dispositif à un certain type d'images dépendantes du propos et de l'identité visuelle de l'émission. Le choix de la chaîne a donc un impact qualitatif et quantitatif sur l'image finale produite par *SamplTV*. Mais le spectateur peut aussi jouer avec l'effet de transparence en sélectionnant, grâce à une télécommande, un certain niveau d'opacité applicable à la diffusion des fragments d'images. S'il opte pour un degré d'opacité maximum, les fragments diffusés et accumulés effaceront, au bout d'un certain temps, toutes traces des fragments antérieurs sous-jacents. S'il choisit un degré d'opacité minimum, les fragments accumulés ne masqueront pas totalement les traces des fragments précédents. L'ensemble formera, après quelques minutes, une « bouillie de pixels » augmentant alors le degré de distanciation avec la source.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

La maîtrise du « temps compté »

L'œuvre revisitée par l'obsolescence

Comme déjà explicité précédemment, *SamplTV* a été développé en plusieurs étapes. Dans un premier temps, l'utilisation de *Macromedia director*, un logiciel propriétaire de programmation textuelle, m'a permis de créer une première version de cette installation vidéo. On a vu que mon diplôme d'études approfondies m'a donné ensuite des moyens techniques supplémentaires. J'ai décidé à cette occasion d'anticiper l'obsolescence possible liée à l'usage d'un logiciel propriétaire et de passer à un langage libre et gratuit (*Eyesweb*). Plus tard, je ne

regretterai pas ce choix, car l'œuvre suivante *.urler* (2006), associée elle aussi à *Macromedia director*, a subi de plein fouet cette obsolescence.

INDICATEUR
L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)
Le temps retrouvé grâce au Remix numérique

Comme dans *La lyre publicitaire*, *SamplTV* garde aujourd'hui encore les traces de la période dans laquelle elle a été produite. Il subsiste des images des remix obtenus grâce à des captures d'écran ou grâce à des vidéos enregistrées à l'époque. Celles-ci permettent de pérenniser les univers fragmentés des médias originels utilisés.

INDICATEUR
L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet (I. c.iii)

Il est intéressant de noter que SamplTV fait partie des rares œuvres où je ne suis pas collectionneur. Les fragments sont capturés en temps réel par le dispositif et leur accumulation se limite au temps raccourci de la boucle.

INDICATEUR
Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)
La définition du remix dépend du type et de la diversité de matériel source
La définition du remix dépend des pratiques de détournement
Le remix réflexif

Le remix se définit par le médium utilisé (ici numérique) et par ses matériaux sources (ici le flux télévisuel en temps réel). Sa définition dépend aussi du type de détournement. Le dispositif repose sur une pratique automatisée et généralisée d'échantillonnage d'un flux constant, qui me permet de classer *SamplTV* comme un remix réflexif. Mais il importe de relever que dans *SamplTV*, le collage de fragments successifs est soumis à une diffusion en boucle qui peut se rapprocher des pratiques de sampling dans le domaine musical. Par la mise en boucle, l'artiste crée un rythme. Ce rythme est composé de fragments, d'extraits de sons, qui, au contact les uns des autres, vont se mélanger, se répondre et créer un tout. Le caractère automatique et circulaire du remix visuel généré par *SamplTV* produit un sampling hyper saturé et scandé, dans lequel s'empilent de plus en plus de fragments, créant une œuvre vidéo éphémère, polysémique et dépendante du flux qui la nourrit. Le spectateur se retrouve

confronté à une répétition hypnotique voire à une imprégnation quasi subliminale[437] de ce qu'il lui arrive de percevoir dans cette accumulation automatisée.

INDICATEUR

Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)

Le degré de distanciation avec l'original

Avec *SamplTV,* le passage au numérique permet d'expérimenter la notion de perception du mouvement dans un flux vidéo en remettant en question le rapport de vérité et de similitude et en poussant les limites de la représentation. La vidéo générée agit de deux façons selon le moment et les conditions de l'œuvre. Au départ, si le spectateur a défini un niveau d'opacité fort, la vidéo met bien en visibilité les éléments émergents du flux télévisuel. Cela renvoie à « des signes culturels partagés », ceci étant censé permettre « d'interroger plus efficacement la société », on l'a vu dans l'histoire du remix. En revanche, quand le dispositif a eu le temps d'accumuler un grand nombre de fragments et que le niveau d'opacité est faible, l'image est brouillée et la distanciation avec le matériau source et avec le sens de la communication télévisuelle est forte.

INDICATEUR

Le remix et les courants artistiques (II.a.ii)

La définition du remix dépend d'une intention

La définition du remix dépend d'une histoire de l'art (limitée ici au XXe siècle)

En visant spécifiquement le fonctionnement et le pouvoir d'attraction de la communication télévisuelle, *SamplTV* s'inscrit dans une des intentions les plus fréquentes des remix artistiques : la remise en cause radicale, que cela concerne les médias de masse, l'industrie cinématographique, la société de la consommation ou l'art. Si *SamplTV* a une relation assez classique avec l'objet référentiel, ici les médias, elle présente pour l'époque un niveau de détournement très complexe où la critique de l'image opère en la morcelant, en la confrontant par le principe de transparence, en la réduisant à une superposition de couches mobiles qui peu à peu s'effacent. Elle témoigne aussi de nouveaux contextes de réception qui contamine la lecture de l'image et provoquent sa réévaluation critique par le regardeur.

[437] Il arrive que la durée d'un élément soit limitée à une seule image.

iv. *.urler*

1. Présentation résumée de l'œuvre

.urler[438] est issue d'une collaboration avec l'artiste Pierre Bourdareau[439], en 2006 *.urler* tente d'éprouver le pouvoir thaumaturgique des mots et convertit les paroles en images et en lettres. L'interactivité est au cœur de l'œuvre. Le spect'acteur est invité à dicter un ou des mots à un dispositif, directement relié à un moteur de recherche d'image. Il déclenche ainsi la production d'un remix visuel et textuel à partir de données sonores. La figure suivante donne l'exemple d'un remix obtenu après la dictée du mot « blanc ».

.urler cherche ainsi à interroger les rapports entre langage naturel et langages formels, entre conversation et programme numérique. Le principe associe donc deux démarches interreliées, l'une dirigée vers des présupposés linguistiques et l'autre, orientée vers la capture et la manipulation de flux de données issues du Web (ici, *Google Images*).

Figure 72. *.urler – blanc* (BOILLOT, Nicolas, BOURDAREAU, Pierre, 2006)

[438] BOILLOT, Nicolas et BOURDAREAU, Pierre. *.urler* [en ligne]. 2006. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/urler/.

[439] Je tiens à préciser que c'est Pierre Bourdareau qui est à l'origine de ce travail et de cette collaboration.

À l'origine, il s'agit donc de procéder à un « assemblage poétique de logiciels », une mise en relation raccourcie entre un logiciel de reconnaissance vocale et un moteur de recherche sur Internet. Mais on le verra, le propos de l'œuvre va bien au-delà dans la mesure où elle questionne et révèle nos navigations sur le Web et les contraintes parfois fécondes, parfois absurdes, auxquelles nous soumettent les plateformes de contenu. De fait, le procédé s'exerce dans une logique à la fois performative et déceptive. Un lien sémantique peut, en effet, s'établir (à tort ou à raison) entre les index sonores aléatoirement choisis et leurs équivalents visuels, produisant des relations de l'ordre de la métonymie voire du contresens, qui sont familières des écritures textuelles sous contraintes.

2. Analyse méthodologique selon les repères de la grille

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

L'œuvre se cantonne-t-elle à une relation de création ou affirme-t-elle aussi une relation de médiation ?

.*urler* affirme la relation de médiation propre aux œuvres numériques. En effet, on a vu qu'elle propose aux spect'acteurs de dicter ses propres mots à *Google Images* et de provoquer ainsi une interaction active. Elle fait émerger des opérations de transformation et d'interprétation typiques d'une création inachevée, ouverte et éphémère. Cette œuvre intangible est également le lieu d'une perte de contrôle apparente des auteurs et du spect'acteur, perte de contrôle qui est au cœur de l'intention de Pierre Bourdareau et moi-même, dans la mesure où .*urler* questionne ici les effets d'absurdité et de sérendipité rendus possibles par l'accès à l'infobésité du Web.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

La « contrainte dite créatrice » est-elle en jeu ?

Le processus créatif d'.*urler* repose sur des contraintes très élaborées. Le dispositif artistique est conçu de telle sorte qu'il canalise l'expression des spect'acteurs ; un mot dicté par le spect'acteur par l'intermédiaire d'un microphone permet d'interagir avec l'ordinateur. Ce mot entraîne une redirection vers *Google Images* et crée une lecture visuelle et fragmentée du résultat. Et surtout, il oblige à subir les contraintes définies par *Google Images* qui, en

fonction d'un mot recherché, va produire une suite d'URL d'images hébergées sur différents sites, cette production opérant dans un rapport plus ou moins lointain avec le mot dicté. Le hasard est ainsi convoqué par le dispositif lui-même ainsi que, on l'a vu, la perte de contrôle et la sérendipité, autant de processus mis en perspective par le remix visuel issu du remixage des images hétéroclites générées par chaque mot dicté.

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

Comment les nouvelles possibilités de diffusion numérique dans le temps et l'espace sont-elles exploitées ?

Cette œuvre que l'on peut qualifier de *Net Art* utilise le Web pour fonctionner. Mais elle dépend aussi de l'interface nécessaire à la dictée par le spect'acteur. Elle n'a donc été montrée que lors d'expositions sous la forme d'une installation interactive réalisée durant *Le temps des appareils*, à la galerie Faux-Mouvement, Metz, France et *Le temps des appareils – Part 2* à la galerie Le Cube, Issy-Les-Moulineaux, France. Le temps de monstration d'.*urler* est donc un temps instantané, car l'œuvre n'existe qu'au moment du rapport direct entre les mots du spect'acteur et la représentation visuelle résultant de la recherche de ces mots dans un moteur de recherche d'images. Pour les mêmes raisons, .*urler* dépend aussi d'un lieu donné, celui des galeries précitées.

Figure 73. *.urler – Interaction, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, France*
(BOILLOT, Nicolas, BOURDAREAU, Pierre, 2006)

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

Comment s'exprime la notion de « public initié » liée à l'art contemporain ?

Cette installation confronte le spect'acteur à un microphone et à un écran d'ordinateur, et ce, selon des procédés familiers et accessibles (le microphone, la recherche via le site de référence en matière de recherche d'images, *Google Images*). Cela influence directement le rapport du public à l'œuvre. La simplicité, la familiarité voire le caractère ludique de ce procédé fait que l'on assiste donc à « une tentative d'effacement de l'œuvre au profit de l'expérience du spect'acteur » et ce, d'autant plus, que le mode d'emploi bien que toujours nécessaire, reste simple (parler dans un microphone et dicter pour faire apparaître des images en conséquence). Seuls le lieu de monstration, la galerie d'art ou le musée peuvent créer une distance avec un public non initié à l'art contemporain.

INDICATEUR

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

Quel est le niveau d'acculturation numérique de l'artiste ?

.*urler* est issu d'un collectif de création qui réunit deux artistes plasticiens aux compétences différentes. Cette hybridation de deux démarches artistiques permet d'approfondir la rencontre entre deux langages (langage naturel et langages formels) et entre plusieurs données (le son, le texte et l'image) et leur transposition numérique. Cette œuvre active plusieurs strates de fonctionnement de l'ordinateur : une partie *hardware* (composée du microphone et de l'ordinateur) et une partie *software* composée de deux logiciels. Un logiciel applicatif propriétaire va transcrire textuellement la parole des spect'acteurs. Cette entrée textuelle va ensuite être insérée automatiquement dans un autre logiciel que j'ai créé spécifiquement pour .*urler*, pour aller chercher chaque mot dicté dans le moteur de recherche d'images. C'est ainsi qu'.*urler* manipule des données existantes. C'est-à-dire que le dispositif fait appel à la banque de données d'images indexées par les moteurs de recherche. Son but est de démontrer qu'il est désormais possible, pour n'importe quel mot dicté, d'obtenir un résultat de plusieurs centaines d'images en relation plus ou moins évidente avec le mot dicté et son sens. On constate donc qu'.*urler* a nécessité un niveau de culture technique et numérique assez avancé, ce qui explique en partie l'intérêt de ce collectif d'artistes aux compétences hybrides.

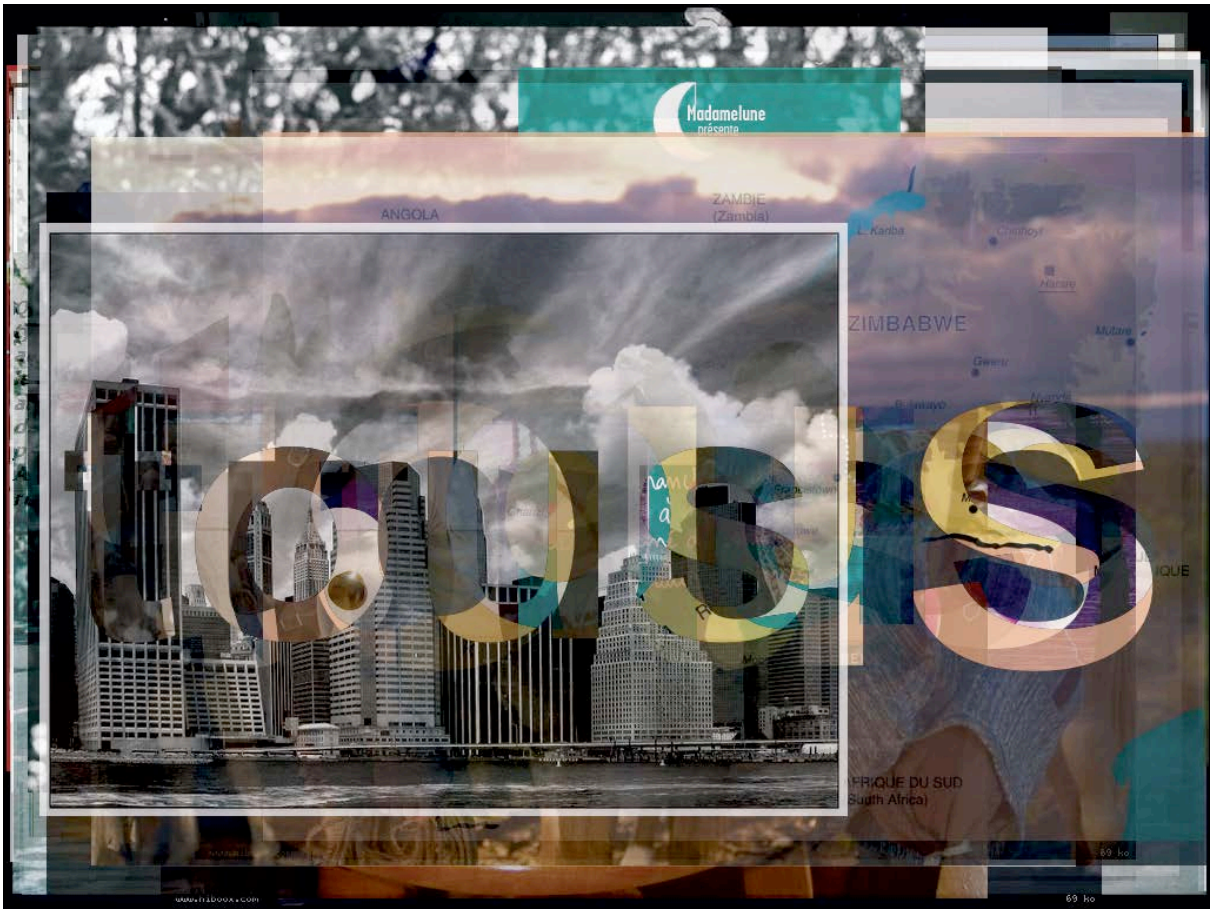


Figure 74. *.urler - tous* (BOILLOT, Nicolas, BOURDAREAU, Pierre, 2006)

INDICATEUR

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

Quel type d'intervention avec le logiciel applicatif ?

On vient de voir que le dispositif repose sur deux logiciels applicatifs. Un logiciel propriétaire et un logiciel que j'ai spécialement créé pour la réalisation de l'œuvre.

Je rappellerai que dans *.urler*, le remix obtenu au final est une représentation visuelle et télescopée des résultats possibles de la recherche réalisée à partir d'un mot sur *Google Images*. Cette représentation visuelle et composite se voit attribuer aussi la graphie du mot à l'origine de ce remix, par exemple *tous* dans la figure ci-dessus. À la manière d'un pochoir inversé, les différentes formes des lettres, qui composent le mot recherché, vont être soustraites de l'image composite et apparaître ainsi en creux sur les accumulations d'images générées par le mot, dans mon exemple généré par *tous*.

Au cours du temps, les différentes images incluant chaque mot vont aussi s'accumuler au fur et à mesure que le spect'acteur va nourrir le processus en dictant de nouveaux mots au dispositif artistique. Le logiciel applicatif agit ainsi à plusieurs niveaux sur l'image et sur le texte, sur un remix des données associées à un mot dicté, puis sur un remix résultant des

données associées à une succession de mots dictés, et ce, en fonction de la profondeur d'intervention du spect'acteur.

INDICATEUR

Codage, traduction et copie : des principes fondateurs et reliés de la création numérique ? (I.a.iii)

Quelle place, quel rôle de la copie numérique ?

On remarque que la copie est encore une fois ici considérée comme un procédé artistique central et accentué par le passage au numérique. Elle met en perspective le résultat de la recherche d'images et son caractère absurde et démultiplié. La copie permet la transgression des droits d'auteur potentiellement associés à ces images collectées par *Google Images*.

INDICATEUR

Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web (I.b.i)

L'abondance à l'ère numérique : un phénomène préexistant en mutation

.urler est une œuvre de *Net Art* dont le fondement même s'appuie sur l'abondance : sur la saturation et l'infobésité du Web et ses corollaires (accès à l'information visuelle, notamment, mais aussi prépondérance dans nos vies des plateformes de contenu et des moteurs de recherche, comme *Google Images* ; exposition des données personnelles ; transgression effrénée de leurs droits d'auteur…) et sur la facilité d'accès aux médias qui y sont présents. Mais l'œuvre va plus loin en cherchant aussi à créer elle-même de l'abondance, en triant par mot clé les images, en les copiant et en les fragmentant, en les détournant et en les accumulant.

INDICATEUR

Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web (I.b.i)

Une cohabitation de deux types de diffusion, vertical et horizontal

Les œuvres précédentes, *La lyre publicitaire* et *SamplTV* étaient inféodées à un média de masse, la télévision et elles dénonçaient la diffusion verticale de l'information. Ici, le passage sur le net d'*.urler* souligne l'arrivée d'une diffusion plus horizontale, plus décentrée, à la fois au niveau des sources visuelles (les différents auteurs des images collectées sur *Google Images*) ou des sources sonores et textuelles (les mots choisis par les spect'acteurs). Ceci dit, on peut aussi imaginer que certaines images de *Google Images* sont issues de médias de masse ou de corps constitués liés à une diffusion verticale. Ou encore, renvoyer à la mise en

question actuelle de *Google* du fait de son emprise de plus en plus forte sur notre façon de penser et d'interagir avec l'information ou avec les autres. L'ombre de la diffusion verticale est donc elle aussi présente et c'est justement elle que l'œuvre essaie de révéler et de mettre en question.

INDICATEUR
La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii.)
La création numérique et la transgression du droit d'auteur (I.b.iii)

Œuvre de *Net Art, .urler* met en exergue « le régime de la connexion, de l'interaction et de la dissémination » apporté par le Web. L'état de la question nous a montré combien ces technologies entraînent « un changement de valeur d'un droit d'auteur perturbé, détourné voire annihilé ». En choisissant spécifiquement la plateforme *Google Images*, *.urler* questionne la transgression du droit d'auteur et les modalités d'accès et d'organisation de l'information générée par le Web. En effet, *Google Images* met à disposition du public une somme considérable d'images qui « semblent » libres de droits pour les usagers *lambda* ou en tous cas, qui activent des pratiques illégales du fait de la facilité d'accès et de téléchargement des données. *.urler* désigne ainsi l'incidence de ces pratiques sur la transgression du droit d'auteur. Et les remix générés par son dispositif, relèvent, de façon métaphorique, la perte de contrôle et l'indifférenciation des acteurs-auteurs, que cela soit celles des auteurs des images, des spect'acteurs auteurs des mots ou des deux auteurs de l'œuvre… tous soumis au contre-emploi (en matière de droit d'auteur), au hasard et au contresens.

INDICATEUR
De nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet » (I.c.i)

.urler illustre les moyens accrus dont bénéficient les artistes aujourd'hui. Car la capacité de création est largement favorisée ici par l'inflation de nouvelles données sans cesse renouvelées, la mise à disposition généralisée de plateforme de diffusion en évolution permanente, - ici *Google Images* -, et la révolution conjointe de la consultation numérique par un nombre accru d'internautes.
On peut qualifier *.urler* d'œuvre de *Net Art,* car elle est intrinsèquement liée au Web à la fois dans son propos, son fonctionnement et une partie de sa monstration. Dans cette œuvre, le Web est donc à la fois une source d'inspiration, un lieu de réflexion, mais on notera qu'il

n'est pas ici un lieu d'exposition de l'œuvre. L'installation nécessite un lieu physique pour pouvoir fonctionner.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

L'intention de l'artiste crée les conditions d'action du spect'acteur

Par accumulation, rapprochement, opposition, configuration nouvelle, l'intention est à la fois de faire apparaître de nouvelles significations de mots issus de l'univers mental du spect'acteur. Et de mettre en visibilité une facette indicible des flux normalement instaurés par les moteurs de recherche, leur sélection et principe d'archivage et de consultation et interaction avec l'internaute.

.*urler* peut aussi relever d'une œuvre « à immanence plurielle »[440] dont parle Genette, car elle peut donner lieu à un nombre indéfini d'exécutions conformes à l'intention d'origine.

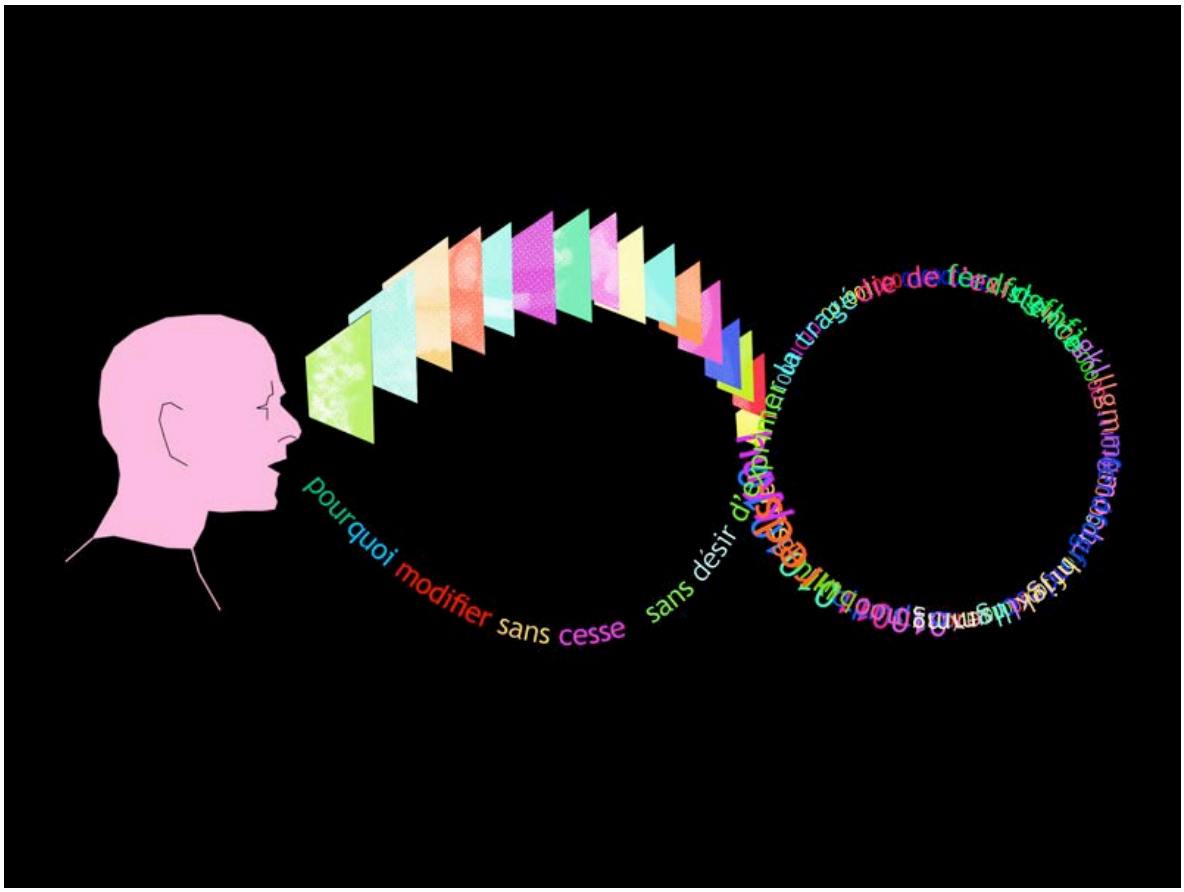


Figure 75. *.urler - Illustration préparatoire* (BOURDAREAU, Pierre, 2006)

[440] G. GENETTE cité par DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*. Nîmes : Jacqueline Chambon, 15 avril 2002. ISBN 978-2-87711-233-8.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Le changement d'état du spect'acteur

Le spect'acteur de l'œuvre est doublement actif, c'est lui qui génère et perturbe le flux d'images par sa parole. Il interagit avec le processus et fait varier le résultat à l'écran. Mais ce faisant, il est aussi interpellé quant à son propre usage du Web.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

L'interactivité suivant les possibilités d'intervention laissées au spect'acteur

L'interactivité suivant les types d'interfaces dans le cas spécifique des œuvres de Net Art

Si l'interactivité existe, elle marque, tout de même, ses limites par rapport à d'autres œuvres plus ouvertes et réflexives. Car si c'est bien le spect'acteur qui va proposer le mot à rechercher, c'est le logiciel seul qui va récupérer une vingtaine d'images en fonction de ce mot et les accumuler de manière aléatoire et en boucle. Après sa dictée, le spect'acteur n'a donc plus de pouvoir sur la suite du dispositif. Il peut juste choisir de ne plus parler et ainsi laisser la boucle indéfiniment se répéter. Ou alors il peut simplement reprendre la parole ou la laisser à d'autres pour que de nouveaux mots réalimentent le dispositif et génèrent de nouvelles configurations. Pour paraphraser Alain Lioret et Pierre Berger, ce remix numérique permet de « laisser pénétrer l'autre dans mon œuvre »[441].

L'interactivité est donc majeure dans *.urler*, au sens où l'œuvre n'existerait pas sans elle. Mais on peut constater, si l'on reprend la catégorisation de Jean-Paul Fourmentraux[442], qu'elle se limite à une « interactivité contributive ». Cette catégorisation repose une interface, ici volontairement simplifiée : le clavier et la souris sont remplacés par un microphone. Ceci permet au spect'acteur d'introduire lui-même les données qui vont avoir « une incidence sur le contenu ou la forme de l'œuvre ». En revanche, l'interface ne permet pas de composition collective, l'interactivité de contribution ne se doublant pas ici d'une « alteraction », toujours au sens de Jean-Paul Fourmentraux (celle-ci apparaîtra plus tard dans mon œuvre *Plagiairc*).

[441] BERGER, Pierre et LIORET, Alain. *L'art génératif: Jouer à Dieu... un droit ? un devoir ?* [S. l.] : Editions L'Harmattan, 1 septembre 2012.

[442] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. AUTEUR FRAGMENTÉ. La création collective à l'heure d'Internet. *Recherches en Esthétiques*. 2008, n° 14, p. 10.

De fait, le spect'acteur intervient toujours, mais de façon externe, en introduisant un mot. Et son action vise uniquement à déclencher un processus qui échappe ensuite totalement à son contrôle. Ce qui permet à *.urler* de souligner, de façon encore plus évidente, le contrôle du réseau dans nos vies, notamment au niveau de nos choix et de nos données. Cette analyse montre combien la présence et le niveau de l'interactivité sont des éléments fondateurs du dispositif artistique, mais aussi une stratégie à part entière pour soutenir le propos de certaines œuvres.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

L'œuvre fragilisée par l'obsolescence

Cette œuvre a été très vite obsolète pour deux raisons. La première raison découle du fait que pour réaliser *.urler*, j'ai programmé textuellement en utilisant un logiciel propriétaire (*Macromedia Director*). Au bout de quelques années, la société gérant ce logiciel a décidé de ne plus le mettre à jour et a donc rendu obsolète mon programme. C'est d'ailleurs, en partie, à cause de cette expérience que j'ai décidé ensuite de me tourner vers des logiciels *open source*, qui sont développés et améliorés en continu par une communauté plutôt qu'une compagnie. L'autre raison concerne l'utilisation du moteur de recherche *Google Images*. Celui-ci a aussi modifié son fonctionnement. Il a brisé le lien que j'avais utilisé pour ma programmation ; le lien qui permettait, à partir d'une page de résultats, d'extraire chaque adresse, chaque URL d'images spécifique à un mot à partir du code source HTML.

Avec du recul, on peut donc considérer cette œuvre comme performative, les seules traces restantes de l'œuvre sont des photographies (des captures d'écran) et une vidéo réalisée à l'époque.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Le temps retrouvé grâce au Remix numérique

Comme dans le cas de la *Lyre publicitaire* et de *SamplTV*, cette œuvre, réalisée en 2006, pérennise, par la copie et l'agencement des fragments, des images originales récupérées lors de l'interaction avec le processus. Il se peut que depuis, certaines images utilisées aient disparu et que la seule trace de leur existence reste la capture d'écran de l'époque. Le remix

mettant ainsi en avant sa capacité mémorielle à condition comme ici, que la référence à la source originelle soit préservée, comme l'entend Eduardo Navas dans sa définition du remix.

INDICATEUR
L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet (I.c.iii)

Ici on retrouve le principe de collection, mais dans ce cas particulier, elle n'est pas réalisée par l'artiste comme dans le cas de *La lyre publicitaire.* C'est le moteur de recherche qui fait ce travail. Il construit une collection d'images disponibles. Et c'est l'artiste qui conçoit un dispositif capable de puiser dans ce potentiel pour créer son œuvre et pour rendre visible et détourner les éléments de cette collection. Dans *.urler,* le rapport à la collection est donc double. L'artiste délègue cette fonction à un moteur de recherche. Il utilise « un collectionneur » (ici *Google Images*) et il n'est pas collectionneur lui-même. Mais le principe de collection reste central dans la mesure où c'est ce principe qui est révélé et mis en question dans cette œuvre.

INDICATEUR
Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)
Le remix réflexif

Tout ce qui vient d'être décrit renvoie à la pratique de l'échantillonnage employé dans le cadre d'un remix réflexif. *.urler* se rapproche en cela de *SamplTV*. Mais elle se distingue de *La lyre publicitaire* qui conjugue suivant la profondeur d'interaction du spect'acteur un remix réflexif et un remix sélectif. Ce dernier étant apparenté à l'une des formes les plus anciennes de remix. Dans *.urler,* le *sampling* agit à différents niveaux. Les images sont prises telles quelles sur les différents sites qui les hébergent. Le moteur de recherche les rassemble, « les collectionne… » en référençant chaque image avec son URL et selon une catégorie (par exemple, la collection des images renvoyant à « blanc »). Puis ces images, - cette collection d'une expression d'un même mot -, vont être accumulées. Et dans le même temps, les lettres du mot recherché vont être incluses dans la représentation visuelle de cette accumulation. Elles s'y inscrivent en creux un peu à la manière d'un pochoir inversé et invisible. Fragmentations et accumulations, à la fois d'images et de lettres, produisent un léger effacement. Je m'éloigne ainsi de l'original sans perdre sa trace. On notera que l'accumulation additive des fragments modifiés va continuer au cours du temps. Il va conduire à créer un « entre-deux » d'autant plus accentué que le dispositif prévoit aussi

d'accompagner l'addition avec un effet de légère transparence. De quoi affirmer les pertes de repères propres au remix, mais aussi traduire l'intention première de Pierre Bourdareau et de moi-même, celle de proposer un « assemblage poétique de logiciels ».

Figure 76. *.urler – être* (BOILLOT, Nicolas, BOURDAREAU, Pierre, 2006)

INDICATEUR

Le remix et les courants artistiques (II.a.ii)

Le rapport majoritaire à l'objet référentiel

L'état de la question théorique me permet d'attribuer la filiation de cette œuvre à la pratique des affichistes et notamment, par référence au travail de Jacques de La Villeglé. Mais au lieu de récolter des affiches déchirées dans la rue, *.urler* se propose de récolter des images sur le Web et de les accumuler au cours du temps. Quelque part, on peut aussi dire qu'*.urler* cherche à « les lacérer » notamment par la découpe des lettres du mot ayant généré la recherche d'images. Comme dans ces travaux des années 1960, le hasard (ou l'absurdité des liens entre les images) a aussi ici une part prépondérante. On vient de voir aussi que l'accumulation des différentes images les unes sur les autres va rendre visible une mémoire collective fragmentée

qui garde en elle les traces de son histoire. *.urler* peut donc être considérée comme une œuvre allégorique.

Ce remix visuel devient un révélateur du passé et du présent pour des publics actuels. Ce faisant, il questionne aussi nos futures pratiques et relations aux images présentes sur le Web.

INDICATEUR

Le remix visuel « numérique » (II.b.ii)

Évolution rapide de la création du fait de l'exploitation des performances toujours grandissantes des ordinateurs

On se trouve ici dans le cas où de plus en plus d'opérations sont déléguées, automatisées lors de la conception du programme. Concevoir autant de règles permet de rendre plus floue la représentation visuelle finale d'une œuvre. C'est la conjugaison entre le potentiel des images disponibles à travers le moteur de recherche et la série de règles automatisant la récupération des données, l'inclusion du mot dans l'image et leur accumulation au cours du temps à l'écran, qui donnent le résultat final.

INDICATEUR

Le remix textuel et le remix d'objet (II.b.iii)

Le remix textuel dépendant de « contraintes créatives »

Amplification du principe combinatoire, du principe de collection, de la diversité des contraintes créatrices et de mise en jeu de la question de l'auctorialité.

On peut qualifier aussi *.urler* de remix textuel, même si le texte provenant de la parole des spect'acteurs, est avant tout utilisé comme moyen de sélection des images de la collection arbitraire de *Google Images*. On a vu que ce remix textuel s'exprime concrètement lors de l'inclusion des lettres du mot au centre de la représentation visuelle issue des images sélectionnées.

v. *Spoiler*

1. Présentation résumée de l'œuvre

Spoiler[443] est une installation vidéo qui questionne la narration scénaristique. Elle a été réalisée lors d'une résidence d'un mois, en 2007, dans un musée d'art contemporain national, le *Museo de Arte Contemporáneo* de Santiago du Chili. Au terme de la résidence, cette installation vidéo a été ensuite exposée dans le cadre de la 8e biennale de vidéo, d'art et de nouveau média de Santiago. *Spoiler* se présente comme un remix visuel et sonore d'un film emblématique et libre de droits : *La nuit des morts-vivants*[444] de George Romero, l'un des premiers films d'horreur contemporains (tourné en 1969) ayant comme sujet principal, les Zombies.

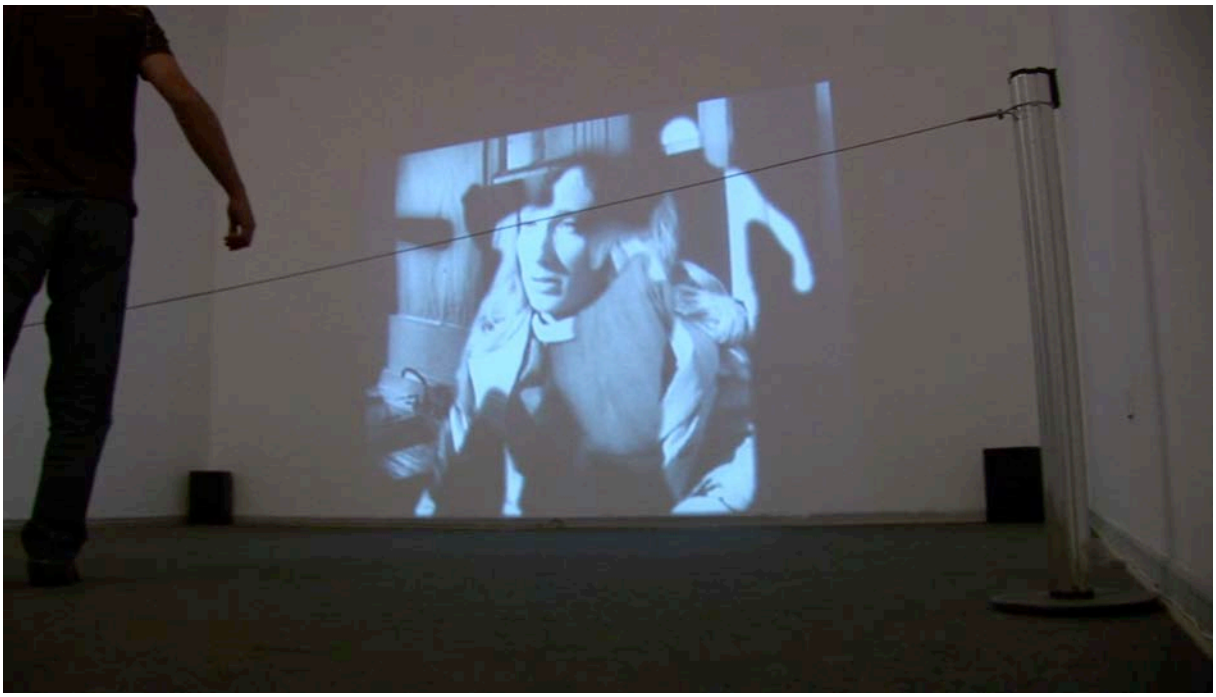


Figure 77. *Spoiler – Museo de Arte Contemporáneo, Santiago, Chili* (BOILLOT, Nicolas, 2007)

Un scénario filmique est généralement écrit comme une succession binaire d'événements où, actions et sentiments alternent pour créer du suspense et/ou une tension dramatique. Les

[443] BOILLOT, Nicolas. *Spoiler* [en ligne]. 2007. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/spoiler/.
[444] ROMERO, George. *La Nuit des morts-vivants* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 30 mars 2016. [Consulté le 23 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=La_Nuit_des_morts-vivants&oldid=124846814. Page Version ID: 124846814.

spect'acteurs sont captivés par un film, en grande partie parce qu'ils veulent savoir ce qui va se passer par la suite. Ils oscillent entre l'envie de savoir ce qui va advenir et le plaisir de vivre, seconde par seconde, le suspense installé par le scénariste. *Spoiler*, ce mot d'origine anglaise, désigne le fait de dévoiler à un spect'acteur, qui regarde un film (ou à un lecteur qui lit un livre), ce qui va se passer plus tard dans la narration. De fait, cette action annule subitement la tension narrative voire selon le cas, la tension dramatique. Elle perturbe aussi les repères temporels en mixant présent et futur et propose une inhabituelle possession de l'espace et du temps ou en tous cas, à la remise en cause de notre représentation aujourd'hui erronée d'un temps linéaire. Telle est l'intention du remix *Spoiler*.

Je remarquerai que plusieurs raisons m'ont poussé à choisir de remixer le film *La nuit des morts-vivants*. En premier lieu, l'intensité de son suspens est susceptible d'entraîner facilement, chez le spect'acteur, l'envie de dévoiler le futur avec le dispositif de *Spoiler*. Ce film m'intéresse aussi parce qu'il fait alterner dans son scénario des moments calmes et des moments de tension et d'angoisse, comme la plupart des films d'horreur. La cohabitation de ces deux instantanés scénaristiques antagonistes est fondatrice du principe de *Spoiler*. Enfin, j'ajouterai de façon plus anecdotique, que je trouvais aussi intéressant de mettre en valeur de manière implicite, le rapport entre les zombies et les spect'acteurs. Le zombie est un humain mort-vivant déambulant vers ses victimes de manière très lente, mais implacable. Le spect'acteur de *Spoiler* est un humain vivant obligé de se positionner debout et de déambuler de manière très lente pour pouvoir découvrir au cours du temps des extraits du film « spoilé ».

Durant la performance de *Spoiler*, une copie n° 1 du film « *La nuit des morts-vivants* » est diffusée dans une salle obscure sur un pan entier d'un mur (j'appellerai, par commodité, cette copie n°1 : film « actuel » ; il correspond au temps présent de la narration). Quand les spect'acteurs entrent dans la pièce, ils sont détectés par une caméra de vidéosurveillance située à la base du vidéoprojecteur diffusant le film. Mon programme va extraire leurs silhouettes et les incruster instantanément à l'écran. Les silhouettes apparaissent sur les images du film « actuel » sous la forme de découpe, à l'intérieur desquelles apparaissent les images d'une copie n°2 du film qui est-elle, diffusée avec un décalage de dix minutes en avance (j'appellerai, par commodité, cette deuxième copie en différé : film « spoilé » ; il correspond au temps futur de la narration). La présence d'un ou plusieurs spect'acteurs va ainsi permettre de révéler une partie de ce qui va bientôt advenir dans le récit filmique, créant un raccourci narratif uniquement dans l'espace étroit de la silhouette du ou des

spect'acteur(s). Le spect'acteur peut d'ailleurs faire varier le sens de la captation de deux manières : son déplacement définit l'endroit de l'image qui va être « spoilé » ; et son attitude (ses bras écartés ou non, par exemple) détermine la forme et la dimension de la découpe.

On notera que la silhouette du spect'acteur et son déplacement sont bien identifiables à l'écran et que cet effet miroir vise à accentuer le rôle qui lui est donné ici : un rôle de coauteur qui détermine l'existence même de l'œuvre. Au final, cette co création donne lieu à un remix visuel, mais aussi sonore, le son du film « spoilé » se superposant au son du film normal. Le rendu final, à la fois visuel et sonore, peut ainsi atteindre un certain niveau de complexité en fonction du nombre et de la vitesse des interactions du spect'acteur avec le images du film à l'écran, et ce d'autant plus quand il y a plusieurs spect'acteurs.

2. Analyse méthodologique selon les repères de la grille méthodologique

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

> **L'œuvre se cantonne-t-elle à une relation de création ou affirme-t-elle aussi une relation de médiation ?**

Cette question est fondamentale dans *Spoiler*. Car c'est la totalité de l'œuvre qui est « pensée comme relation au spect'acteur ». C'est le spect'acteur et lui seul qui va pouvoir effectuer en temps réel des opérations transformatives dans le déroulement du film ; et mettre en exergue l'intention de l'installation vidéo. On voit bien ici combien le passage au numérique permet « une activation et une distorsion des relations avec les acteurs du dispositif : l'auteur et ses publics ». Ce faisant, le dispositif génère une œuvre ouverte, relativement inachevée. Car on peut imaginer que si elle ouvre à un grand nombre d'interactions, elle le fait aussi dans la limite du potentiel d'événements visuels et sonores d'un film. Enfin, la question de la perte de contrôle inhérente à la question de la médiation est-elle aussi assez subtile. J'établis des règles de fonctionnement du dispositif en amont et j'accepte donc en tant qu'auteur, une perte de contrôle sur ce qui va advenir pendant l'installation. Quant à la prise de contrôle sur le déroulé du film par le spect'acteur, elle constitue non seulement une propriété fréquente de la relation de médiation, mais aussi, ici, le propos original de l'œuvre : la prise de contrôle sur l'espace-temps de la narration. *Spoiler* est ainsi une de mes œuvres les plus représentatives de

cette relation de médiation, avec *Moving Identities* non présentée ici, du fait de sa parenté avec *SamplTV*.[445]

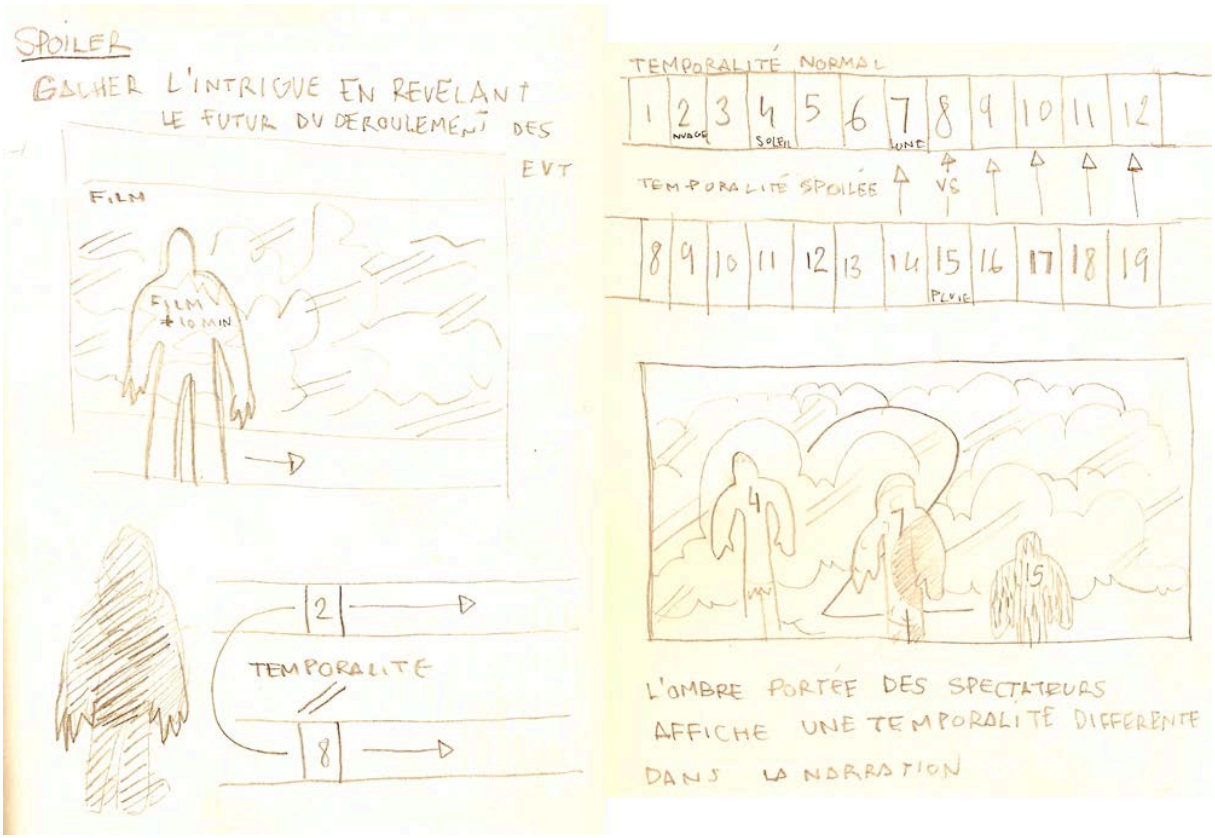


Figure 78. *Spoiler – Croquis préparatoire – extrait du journal de bord* (BOILLOT, Nicolas, 2007)

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

La « contrainte dite créatrice » est-elle en jeu ?

Comment les nouvelles possibilités de diffusion numérique dans le temps et l'espace sont-elles exploitées ?

Comment s'exprime la notion de « public initié » liée à l'art contemporain ?

La présentation de *Spoiler* ci-dessus souligne combien, comme dans toutes mes œuvres précédentes, le dispositif de l'œuvre dépend de contraintes créatrices strictement définies au départ. On vient de le voir, la part d'un tiers, ici le spect'acteur, y est fondamentale, comme la question de la perte de contrôle, traitée de façon singulière ici. Je soulignerai aussi que

[445] J'ai développé *Identités en mouvement* ou *Moving Identities* dans le cadre d'une résidence à Simbiosis, Casa Rulea, Luarca, en Espagne en août 2005. Cette œuvre dépend elle aussi totalement de l'interaction physique avec le public puisqu'elle s'appuie sur la captation visuelle puis le *sampling* des mouvements des spect'acteurs (voire aussi plus tard, des mouvements d'une danseuse professionnelle, lors d'une autre performance au Théâtre de Castres en France, en 2007). Mais l'intention de *Moving Identities* porte plus sur l'identité des spect'acteurs que sur leur maîtrise du temps comme dans *Spoiler*. (http://www.fluate.net/travaux/moving_identities/)

contrairement à certaines œuvres ouvertes, il y a peu de hasard. La proposition obéissant au potentiel d'images contraint du film. La seule incertitude de l'artiste est de ne pas savoir à l'avance si le spect'acteur jouera le jeu de la co-création qui lui est proposée et, s'il s'y engage, avec quelle intensité. On verra toutefois que le dispositif est pensé pour favoriser cette participation, ne serait-ce que par le choix d'un film qui fait aujourd'hui partie d'un référentiel commun.

Les contraintes créatrices liées au dispositif influent aussi directement sur l'exploitation des possibilités de diffusion. Étant donnée la dépendance de *Spoiler* à la déambulation spatiale du corps des spect'acteurs, la diffusion nécessite un cadre fixe, physique, apte à provoquer et capter leurs déplacements corporels. La diffusion de l'œuvre nécessite un lieu, public de préférence, pour accueillir la performance et suffisamment grand pour permettre de nombreuses interactions concomitantes. Le lieu doit aussi, bien sûr, pouvoir être équipé (caméra, ordinateur, projecteur filmique, écran, etc.) et surtout, il doit pouvoir disposer d'une surface de projection suffisamment grande pour que le spect'acteur ait l'impression de rentrer dans l'image du film et ainsi vivre physiquement plusieurs temporalités en miroir.

De fait, toutes les diffusions de *Spoiler* s'expriment dans des lieux d'exposition organisés :

- En 2007, dans le cadre institutionnel du musée national d'art contemporain au cours de la *8e biennale de vidéo, d'art et de nouveau média* de Santiago du Chili.
- En 2008, dans le cadre de l'exposition *Norapolis 7* aux Trinitaires de Metz, en France dans une salle de cinéma.
- En 2009, dans le cadre d'une exposition individuelle à *Mix'Art Myris*, espace de création pluridisciplinaire, à Toulouse, en France.
- En 2013, dans le cadre d'une exposition individuelle à la Galerie d'art *Ori* à Berlin, en Allemagne.

Figure 79. *Spoiler – Interaction – Mix'Art Myris, Toulouse, France* (BOILLOT, Nicolas, 2009)

La diffusion a donc tendance à rester dans le temps déterminé de l'exposition et dans un lieu unique, qui plus est, souvent institutionnel (même si certains lieux sont alternatifs, comme le cas de Toulouse et de Berlin). On n'assiste donc pas ici à la suppression du cadre et de la fixité de l'exposition, favorisée en général par le passage au numérique, notamment via le réseau Internet. De fait, la diffusion de *Spoiler* reste plus verticale qu'horizontale, du fait du poids symbolique des lieux d'art contemporain qui restreint l'accès à l'œuvre. Ainsi, si « l'effacement de l'œuvre au profit de l'expérience et de l'interaction avec le spect'acteur » et l'extrême simplicité d'usage du dispositif visent bien à dissoudre ici la notion de « public initié de l'art contemporain », il y a fort à parier que le public restera celui des cercles relativement fermés du monde de l'art contemporain. Ce qui sera moins vrai, par exemple, avec des œuvres comme *Plagiairc*, qui s'expérimente dans l'espace privé des spect'acteurs, via leur compte *Facebook* ou *Google*.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

Quel est le niveau d'acculturation numérique de l'artiste ?

Quel niveau de langage de programmation est utilisé pour la création ?

Quel type d'intervention avec le logiciel applicatif ?

Spoiler est une œuvre de 2007. Fort d'une acculturation numérique progressive, je possède à présent un certain niveau qui, si on reprend mes indicateurs, peut me classer parmi les « artistes experts », même s'il me reste bien sûr encore beaucoup de choses à apprendre. Or *Spoiler* est une œuvre très simple qui ne nécessite pas un niveau de programmation élevée. Ceci est important à relever. Il est bon, en effet, de rappeler que même si l'art numérique est passionnant, notamment au regard des potentialités croissantes de la technologie numérique, la priorité de l'artiste reste la création. La technique sert l'intention. De fait, dans *Spoiler*, le langage de programmation est très classique, car il suffit à servir mon intention. Comme dans *La lyre publicitaire*, j'utilise le logiciel de programmation graphique *Eyesweb*. La partie *hardware* de *Spoiler* est une caméra vidéo soit l'un des capteurs les plus utilisés dans des installations d'art numérique. Cette caméra est interconnectée à l'ordinateur en charge de diffuser les deux films. Et c'est le programme graphique que j'ai conçu (aussi dénommé *Patch*) qui va permettre d'intégrer la silhouette extraite par la caméra sur le film et générer les effets décrits précédemment.

Pour comprendre ce qui se passe, je rappellerai que le matériau source est constitué par deux copies d'un même film superposées et qui défilent avec dix minutes de décalage. Le film « actuel » est présenté en cache sur le film « spoilé » (celui qui défile dix minutes en avance). Ensuite, le *Patch* va soustraire de la surface du film « actuel », la silhouette captée par la caméra. La silhouette est une sorte de pochoir en creux qui laisse apparaître, ce qui est en dessous, c'est-à-dire le film « spoilé » qui, lui, ne subit jamais de perturbations.

Pour fonctionner, ce *Patch* nécessite donc de disposer du film numérisé, cette numérisation donnant la possibilité d'interagir et d'influer sur sa double diffusion. Le *Patch* intervient aussi au niveau de l'interaction sonore. Les deux bandes-son du film « actuel » et du film « spoilé » vont se mélanger en fonction de la proportion des extraits du film « spoilé » visibles à l'écran. Ainsi, on a vu que plus il y a de silhouettes de spect'acteurs, plus le volume bande-son du film « spoilé » va prendre le « dessus » sur la bande-son du film « normal ». L'intervention du ou

des spect'acteurs va donc définir l'expression simple ou complexe d'un remix à la fois sonore et visuel.

Je noterai que j'ai fait évoluer ce dispositif en 2013, à l'occasion de mon projet d'exposition à Berlin. J'ai utilisé cette fois-ci *Openframeworks* à la place d'*Eyesweb*, un langage de programmation textuel *open source*. Cette réécriture du concept originel dans *Openframeworks* m'a permis d'intégrer la possibilité d'utiliser une nouvelle caméra particulièrement adaptée pour récupérer la silhouette des spect'acteurs dans une pièce sombre, la caméra *Kinect* de la société *Microsoft*. Ce changement a agi aussi sur la qualité et la finesse des images générées et permis d'accroître l'effet miroir recherché, le spect'acteur pouvant plus facilement se reconnaître dans les silhouettes projetées.

INDICATEUR

Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web (I.b.i.)

L'abondance : des médias de masse à Internet

Spoiler n'est pas directement reliée au phénomène d'abondance, majeur dans le questionnement et dans le renouvellement de la création numérique. Le fait de remixer un média ancien de 1969 ne met pas du tout en valeur ou en perspective les changements d'échelle de l'information à l'ère numérique. Et d'ailleurs, *Spoiler* n'a pas non plus l'intention de faire la critique des médias et/ou de l'abondance, comme dans les cas précédents de *La lyre publicitaire*, de *SamplTV* ou de *.urler*.

En revanche, la mise à disposition du film par le biais d'un site de téléchargement légal et représentatif, comme l'*Internet archive*, est significative de notre époque numérique. Elle rend bien compte de la facilité actuelle (y compris pour les artistes de remix) de l'accès aux connaissances et à ce « patrimoine universel » ainsi généré.

INDICATEUR

La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii)

Tourné en 1969, le film *La nuit des morts-vivants* est « tombé » dans le domaine public à cause d'erreurs commises lors de la procédure d'enregistrement de son copyright[446]. Numérisé, copié et disponible sur de nombreux sites de téléchargement légal comme, on l'a

[446] ROMERO, George. *La Nuit des morts-vivants* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 30 mars 2016. [Consulté le 23 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=La_Nuit_des_morts-vivants&oldid=124846814. Page Version ID: 124846814.

vu, *l'Internet archive*, le film est librement réutilisable pour la création numérique. Ceci rappelle que « le droit d'auteur dépend des conditions techniques d'inscription, de transmission et de stockage de chaque époque »[447], en l'occurrence ici celle de l'hypersphère. L'*Internet archive* témoigne, en effet, des propriétés inédites de consultation et de stockage du réseau Internet. Il vise à « préserver la connaissance humaine dans le domaine numérique par copies régulières des contenus des pages Web et par numérisation des autres médias (données visuelles, sonores, textuelles, logicielles) ». On a vu que cela permettait d'améliorer l'accessibilité des collections à tous (*licence creative commons*, œuvre du domaine public) et de faciliter leur réappropriation, notamment par les auteurs de remix. Dans le cas de *Spoiler*, cette absence de droit d'auteur a même agi sur le dispositif artistique lui-même : le film remixé est la plupart du temps très reconnaissable (a contrario des images de *SamplTV*), ceci permettant que les éléments référentiels (les moments ou personnages cultes du film) activent l'imaginaire et l'implication des spect'acteurs ; suivant en cela un des principes du remix, si on s'en tient à la définition de Navas[448].

Sur un plan personnel, l'*Internet archive* me permet donc ici, de me libérer pour un temps, de « l'épée de Damoclès de l'arsenal législatif qui protège le droit d'auteur ». Le lecteur aura en mémoire la difficile situation de double contrainte que j'ai vécue par exemple, avec *SamplTV*. La question étant alors de se demander comment respecter à la fois le propos de l'œuvre (la critique des médias) et le droit d'auteur de ces médias ? J'ai jusque-là pu me libérer de cette tension uniquement dans les œuvres où j'étais moi-même l'auteur des matériaux sources (*La mosaïque sonore*, *Isotopie*, par exemple) ou dans celles qui utilisaient des objets communs (*L'espace réinitialisable*, par exemple). Le réseau numérique et ses sites d'archivage, type l'*Internet archive*, permettent ainsi un premier pas vers cette libération. Même si on a vu, dans mon état de la question théorique, que les pratiques du Web 2.0 donneront à cette question une réponse plus radicale, allant jusqu'à justifier la transgression du droit d'auteur par la banalisation de cette pratique elle-même.

[447] GAGNON, Jean. op. cit.
[448] NAVAS, Eduardo. op. cit.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Le médium numérique situe un « temps créateur », en lien notamment avec la notion d'interactivité.

Les conditions singulières de création : une œuvre « interactive »

Une grande partie de l'intention de *Spoiler* se base sur le contrôle du temps et de la narration. Il s'agit de mettre en exergue notre inclinaison à essayer en permanence d'anticiper sur le futur, de prévoir le déroulement des événements et de tenter d'en modifier les effets, notamment dans un environnement perçu comme angoissant. Cette anticipation instinctive sert l'évolution humaine et permet d'augmenter nos chances de survie par la possible prévision d'actions dans le futur. Mais cette recherche fébrile est aussi pour l'homme contemporain le signe d'une grande angoisse sécuritaire qui empêche de bien vivre le présent. Le rapport au temps du spect'acteur est donc ici pleinement convoqué. Et cela sous le mode de la co création, l'auteur, on l'a vu réglant le dispositif et le spect'acteur le faisant fonctionner. L'interactivité est donc au cœur de cette intention, car je propose au spect'acteur d'utiliser sa « présence », son corps, -sa silhouette et ses mouvements-, comme un moyen de découvrir à l'avance la suite des événements de la problématique qu'il est en train de vivre en temps réel. Il s'agit « d'exploiter le potentiel de feedback et le décalage temporel du procédé de projection ». Pour paraphraser le propos d'Anne Sauvageot et de Michel Léglise sur les œuvres interactives, j'ai essayé avec *Spoiler* « de déstabiliser et recomposer le temps -instantanéité, simultanéité, inachèvement- au point d'en faire une perspective. ».[449]

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

L'intention de l'artiste crée les conditions d'action du spect'acteur

Comme on l'a vu, le dispositif numérique et le concept de *Spoiler* sont assez simples comparés à d'autres de mes œuvres. Il m'en est venu l'idée suite au visionnage de séries télévisuelles américaines. Pour captiver le spectateur et lui donner envie de regarder l'épisode suivant, ces séries utilisent la technique dite du *Cliffhanger*[450] soit « un type de fin ouverte destiné à créer une forte attente ». J'ai constaté que la plupart des tensions dramatiques laissées volontairement en suspens à la fin d'un épisode sont généralement résolues, d'un point de vue scénaristique, dans les dix minutes environ au début de l'épisode suivant. Mon

[449] SAUVAGEOT, Anne et LÉGLISE, Michel. op. cit.

[450] *Cliffhanger* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 10 avril 2016. [Consulté le 23 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Cliffhanger&oldid=125166197. Page Version ID: 125166197.

intention fut alors de créer un dispositif semblable afin de garder un rythme soutenu de narration et de réception. On a vu que *Spoiler* croise ainsi deux temporalités : la temporalité du film « actuel » (l'action en temps réel) et la temporalité du film « spoilé » (l'action, dix minutes plus tard). Chacune distribue un rôle différent au spect'acteur qui est appelé à être d'abord l'élément déclencheur du voyage dans le futur ; puis le « corps révélateur » du devenir de l'événement vécu au présent. Ce décalage contribue à répondre à l'envie du spect'acteur de connaître à l'avance le déroulement de la narration. Mais aussi à s'interroger sur ce désir d'anticipation, l'effet « spoiler » pouvant résoudre certaines interrogations, mais aussi soudain annihiler toute la tension et l'espoir du présent.

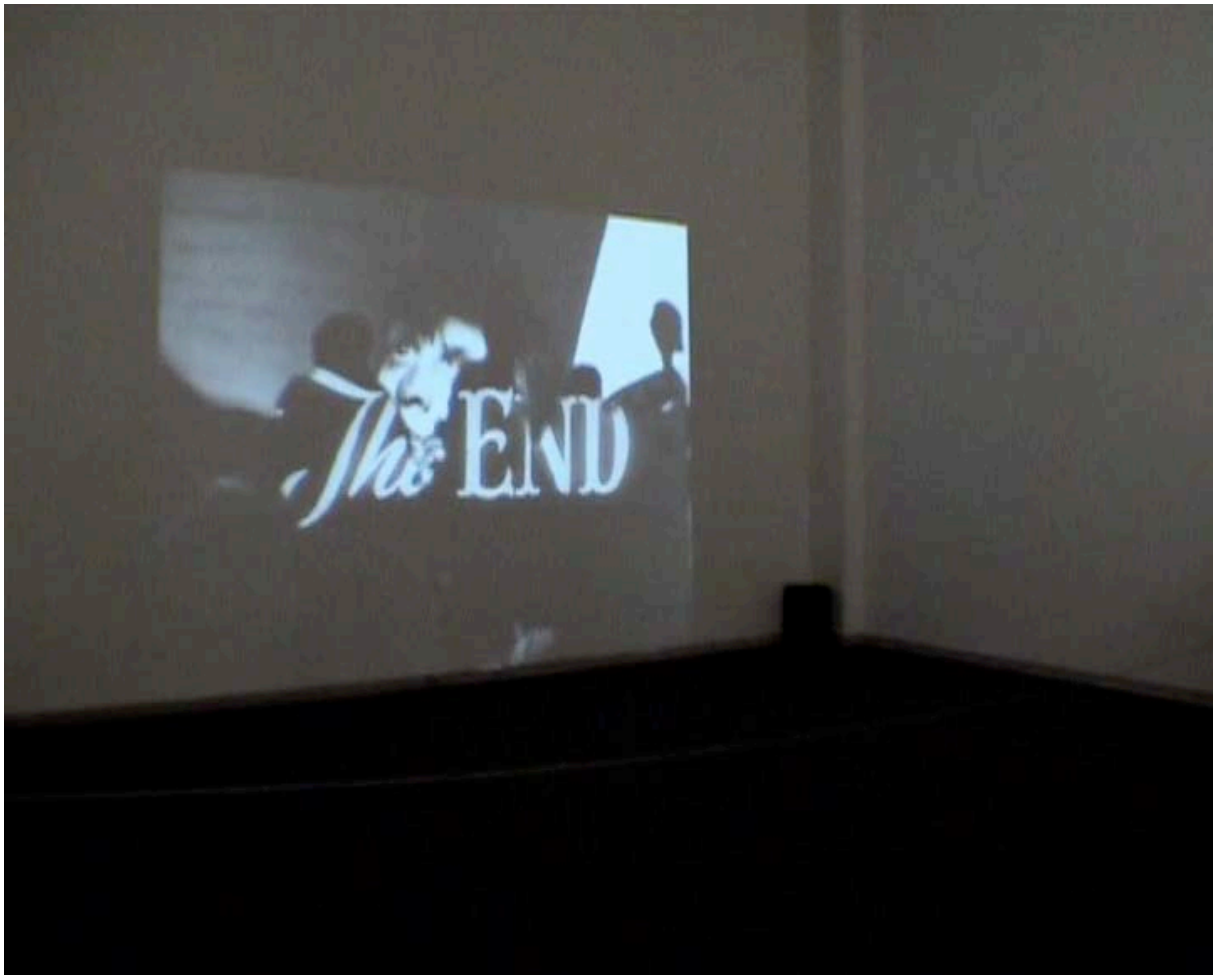


Figure 80. *Spoiler – Museo de Arte Contemporáneo, Santiago, Chili* (BOILLOT, Nicolas, 2007)

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Le changement d'état du spect'acteur

L'interactivité suivant les possibilités d'intervention laissées au spect'acteur

Dans *Spoiler,* l'intervention du spect'acteur agit à deux niveaux. Si le spect'acteur est « sujet » (car il choisit sa position et son jeu), il est aussi rapidement « intégré à l'objet » de l'œuvre, puisqu'il rentre, via sa silhouette « vivante », directement dans l'image filmique, ce procédé lui renvoyant à la fois sa responsabilité dans ce jeu, mais aussi sa propre relation au temps et à l'anticipation.

On a vu que le spect'acteur agit seul ou en groupe. Il est debout et peut adopter deux positions, soit rester de côté, en dehors du champ de la caméra et donc, se retrouver face à la diffusion d'un film classique. Soit entrer dans le champ de la caméra et à ce moment-là, il va perturber l'intégrité du film diffusé et y inclure, via le dispositif, une temporalité différente. Il peut aussi varier la vitesse de son déplacement et la surface de sa silhouette et ainsi modifier le degré de complexité du remix visuel et sonore obtenu. Son activité s'engage en général naturellement lors du repérage des possibilités d'interaction et se poursuit au fil d'un court apprentissage, le dispositif étant très intuitif. J'ai noté qu'au début, il est souvent captivé par l'effet miroir de son jeu (la reconnaissance de sa propre silhouette), puisqu'il s'engage progressivement dans l'interaction avec la narration.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Le « temps compté » et le « temps retrouvé » de l'œuvre numérique, soumise à l'obsolescence programmée des dispositifs dont dépendent la création et sa monstration.

Fort de mes expériences passées, la pérennisation de mes dispositifs (c'est-à-dire l'anticipation de l'obsolescence technique) est à présent pleinement intégrée à ma démarche. Lors de la conception du programme de *Spoiler,* j'ai privilégié l'utilisation d'un logiciel libre et gratuit *Eyesweb*. Je rappellerai que ce choix découle de trois expériences : l'obsolescence de *.urler* liée à un logiciel propriétaire ; la connaissance des bases d'*Eyesweb* acquise grâce à la réalisation de *La lyre publicitaire* et de *SamplTV* ; mon implication formatrice dans le réseau des utilisateurs et concepteurs d'*Eyesweb.* Autant d'éléments qui mettent en visibilité l'importance d'une diversité d'expérimentations et du niveau de culture numérique acquis.

Je rappellerai aussi que j'ai fait évoluer le dispositif de *Spoiler* en 2013 en utilisant un autre langage de programmation textuel *open source*, *Openframeworks*, plus performant qu'*Eyesweb*, y compris du point de vue de la protection contre l'obsolescence.
Cet ajustement me permet de souligner combien une œuvre numérique n'est pas une œuvre définitive. La reprise de certaines œuvres permettant souvent quelques années plus tard de profiter de l'avancée des techniques pour donner plus d'ampleur au concept et le faire évoluer.

Pour revenir à l'obsolescence des œuvres, on a vu que j'ai choisi d'utiliser un film issu du domaine public qui rend moins complexe la diffusion de l'œuvre. Cela a permis à *Spoiler* d'avoir une pérennité accrue et d'être exposée quatre fois dans trois pays différents, le Chili, la France et l'Allemagne, entre 2007 et 2013.

Quant à l'indicateur du « temps retrouvé grâce au remix », soit la capacité du remix à pérenniser les fragments de ses objets sources, on a vu que, dans *Spoiler*, le film originel restait tout le temps reconnaissable. Mais on ne peut pas dire que *Spoiler* va contribuer à le garder en vie, sachant que l'*Internet archive* y contribue d'une façon incomparable.

INDICATEUR
Le remix dans la création plastique numérique (II)
Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)
Le remix sélectif
Le degré de distanciation avec l'original

La définition du remix revient à repérer son médium (ici numérique), ses matériaux sources (ici deux flux filmiques identiques diffusés selon un décalage de dix minutes) et son type de détournement. Contrairement aux œuvres précédentes, ce dernier est très simple et renvoie au remix sélectif, très employé dans les remix sonores. La pratique de remix sélectif consiste à « ajouter ou soustraire du contenu de l'œuvre originale (…) tout en gardant "l'essence" originelle de l'œuvre intacte » (Navas). Et le dispositif de *Spoiler* n'est pas une pratique de *sampling* à proprement parler. Car, on vient de voir, que malgré les apparences, le remix obtenu ne repose pas sur une réelle fragmentation ni sur une reconfiguration visuelle ou sonore faite à partir d'une sélection, puis d'une recomposition de nombreux fragments. Les deux films défilent en parallèle avec le décalage que l'on sait, comme le feraient deux bandes de tissus. Le premier film (le film « actuel ») masque le défilement du second (le film

« spoilé »). La perturbation de l'image naît simplement du « trou » (la silhouette) fait dans le premier film, ce qui laisse apercevoir l'image du second film en dessous. On assiste donc bien là à un simple procédé de soustraction même si l'effet visuel semble nous faire croire qu'il s'agit d'une addition. Dans tous les cas, ce procédé renvoie donc au remix sélectif.

Et ce d'autant plus que l'on a vu que l'aura de l'œuvre reste intacte et que cela sert directement le propos de l'œuvre. J'ouvrirai une parenthèse pour remarquer que les figures présentées à titre d'illustration semblent pour certaines avoir perdu toute référence au film original, ce qui pourrait arriver quand le spect'acteur décide de multiplier le nombre et la vitesse des interactions avec le film. Mais il ne faut pas oublier que *Spoiler* est une installation vidéo. De telles absences de référence au film ne durent que quelques secondes, car très vite le cours du récit filmique apporte d'autres informations visuelles et sonores. Le spect'acteur reste donc toujours en contact avec le film original. J'irai d'ailleurs jusqu'à dire que *Spoiler* est un remix régressif, car « il renvoie à des univers régressifs (image ou son renvoyant le public à l'enfance, à une époque idéalisée, etc.) ». En effet, le film *La nuit des morts vivants* de George Romero est considéré par de nombreux cinéphiles comme un film culte, « l'un des plus rentables du cinéma indépendant »[451]. Et on vient de dire que la reconnaissance du film, même remixé, reste toujours possible, maintenant ainsi un degré faible de distanciation avec le film original. Ainsi, *Spoiler* permet d'activer la mémoire collective des spect'acteurs. Elle fait émerger une lecture renouvelée du film et questionne la condition du spect'acteur et ses attentes vis-à-vis de la narration scénaristique et de sa relation aux temps présent et futur.

[451] ROMERO, George. *La Nuit des morts-vivants* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 30 mars 2016. [Consulté le 23 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=La_Nuit_des_morts-vivants&oldid=124846814. Page Version ID: 124846814.

Figure 81. *Spoiler - Museo de Arte Contemporáneo, Santiago, Chili* (BOILLOT, Nicolas, 2007)

INDICATEUR

Le remix et les courants artistiques (II.a.ii)

La définition du remix dépend d'une intention

Si *Spoiler* renvoie à un type simple de remix et à un dispositif technique simple également, il sert une intention assez ambitieuse : la mise en perspective de nos rapports à la narration scénaristique et plus avant, de nos rapports au temps. J'en ai déjà beaucoup parlé. Mais il convenait de rappeler le primat de l'intention artistique sur le dispositif technique, bien démontré dans cette œuvre.

INDICATEUR

Le remix et les courants artistiques (II.a.ii)

Si on replace *Spoiler* dans les indicateurs de l'histoire de l'art (limitée au XXe siècle), on peut déjà remarquer que *Spoiler* reprend les principes des remix et notamment, la façon de « faire cohabiter plusieurs temporalités » ou encore le fait que « le prélèvement » soit abordé comme

« le parallèle du cadrage du photographe ». On peut aussi noter que *Spoiler* prend comme matériau source, une autre œuvre (l'œuvre de Romero) à l'instar de certains artistes de remix à partir des années 1960-70. Il interroge sa « matérialité », en considérant ce film comme un *Folioscope*[452], une succession d'images superposées les unes sur les autres, un principe que je questionne déjà dans *SamplTV*. L'intervalle très court de diffusion de chacune de ces images permet de simuler l'illusion du mouvement. Je m'approche ainsi avec *Spoiler*, comme avec *SamplTV*, des lacérateurs anonymes des années 1960, qui utilisaient des affiches accumulées au cours du temps les unes sur les autres sur des murs publics. En les lacérant, les artistes de cette époque confrontaient plusieurs temporalités. De la même manière, *Spoiler* va permettre au spect'acteur de « lacérer » le film. Mais ici, pour en révéler le futur et non pas le passé. L'autre différence marquante est que les lacérateurs cherchaient surtout à utiliser le hasard, l'incohérence ou l'accident. Alors que *Spoiler* s'appuie justement sur la rationalité du spect'acteur, mu par son désir de dévoiler les moments signifiants du futur pour expliquer le présent.

[452] Un folioscope, ou feuilletoscope, en anglais flip book, est un petit livret de dessins ou de photographies qui représentent un personnage ou un animal en mouvement, dont les gestes sont décomposés chronologiquement, et qui, feuilleté rapidement, procure à l'œil l'illusion que le sujet représenté est en mouvement, illusion optique provoquée par la persistance rétinienne et l'effet phi. *Folioscope* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 9 mars 2016. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Folioscope&oldid=124183207. Page Version ID: 124183207.

vi. *Plagiairc*

1. Présentation résumée de l'œuvre[453]

Plagiairc, discuter avec les mots des autres[454] est le dernier exemple de remix que je commenterai. Il s'agit d'une œuvre complexe que j'ai réalisée en 2010 au cours d'une résidence de deux mois à « La Chambre Blanche[455] », un centre d'artiste de la ville de Québec au Canada.

L'œuvre propose une réflexion sur les modes de communication par l'intermédiaire d'Internet ainsi que sur la place que les plateformes de mise en relation, type *Facebook,* occupent dans nos vies. *Plagiairc* interroge aussi les modes de consommation et d'appropriation du contenu d'autrui ; elle expérimente explicitement le plagiat et les limites du droit d'auteur, doublant ainsi le questionnement intrinsèque au principe du remix. Comme le dit Joanne Lalonde, « *Plagiairc* interroge le statut de toute déclaration publique donnée à lire en clavardage[456], où chaque phrase devient l'objet d'une longue série d'appropriations, menées par des auteurs […], participant aussi du flux et de la citation »[457].

[453] On trouvera des références à *Plagiairc* dans Abécédaire du Web, le premier commissariat en ligne du Laboratoire NT2 de l'UQAM, Montréal, Canada, mai 2012 (http://nt2.uqam.ca/fr/expositions/pieces/epistolaire). Dans Répertoire des arts et littératures hypermédiatiques (http://nt2.uqam.ca/repertoire/plagiairc). Et dans Rhizome Artbase (http://classic.rhizome.org/artbase/artwork/50350/).

[454] BOILLOT, Nicolas. *Plagiairc* [en ligne]. 2010. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.plagiairc.com/.

[455] *La Chambre Blanche* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.chambreblanche.qc.ca/fr/event_detail.asp?cleLangue=1&cleProgType=2&cleProg=1228848816&CurrentPer=File.

[456] Expression signifiant bavardage avec un clavier.

[457] LALONDE, Joanne. *Abécédaire du Web 26 concepts pour comprendre la création sur Internet*. Québec : Presses de l'Université, 2012. [Consulté le 28 mai 2016]. ISBN 978-2-7605-3537-4. Disponible à l'adresse : http://extranet.puq.ca/media/produits/documents/2329_Abécédaire du Web.pdf. OCLC: 868219121.

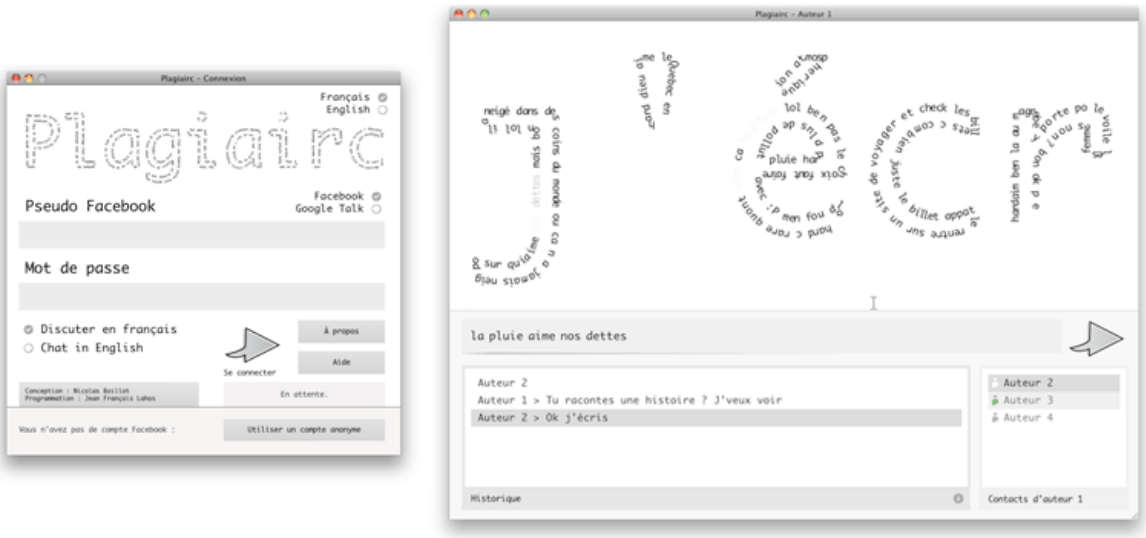


Figure 82. *Plagiairc – Interface* (BOILLOT, Nicolas, 2010)

Si j'ai revendiqué pour *Spoiler* la liberté de concevoir un dispositif simple, je réalise ici un dispositif artistique très élaboré. *Plagiairc* est conçue comme une salle de discussion textuelle dans laquelle un logiciel de communication utilise le réseau *Facebook* ou *Google* et permet de faire communiquer le spectateur auteur avec ses propres contacts, donc de manière privée et interactive. Mais à travers l'interface de *Plagiairc*, quand le spectateur auteur veut émettre une nouvelle phrase, il n'a pas la possibilité d'écrire librement par l'intermédiaire classique d'un clavier et d'un simple alphabet. Il est obligé d'utiliser des mots entiers prédéterminés : les mots des autres, la sémantique propre aux utilisateurs de la salle de discussion textuelle. Le logiciel puise ainsi dans une base de 40 000 phrases « publiques » françaises ou anglaises enregistrées sur l'*Internet Relay Chat* (*I.R.C.*), un protocole de communication textuelle instantanée servant principalement aux discussions de groupes. En premier niveau, chaque spectateur auteur de *Plagiairc* doit choisir sa langue et s'inscrire avec son compte d'utilisateur. Ainsi, le nom de l'utilisateur que l'on dénommera pour la démonstration, l'auteur n° 1 apparaît alors sur l'écran avec une graphie spéciale, les contours des lettres de ce nom étant constitués par des phrases issues de la base. L'auteur n° 1 sélectionne alors un à un, les mots « publics » offerts dans ces contours pour créer un premier message destiné à l'un de ses contacts, l'auteur n° 2. Si besoin, l'auteur n° 1 peut gommer les mots indésirables et corriger ses choix jusqu'à ce que sa communication ait le sens voulu. Le message ainsi obtenu s'affiche sur l'écran en remplacement du nom de l'auteur n° 1. L'auteur n° 2 peut alors lui répondre selon le même processus. Et ainsi de suite. L'ensemble de l'échange étant consigné

durant la conversation, en dessous de l'écran comme dans le cas d'un « clavardage » classique.

En résumé, le dispositif de *Plagiairc* est un logiciel de clavardage qui génère un « patchwork textuel » à partir des mots de phrases d'auteurs anonymes. Les spectateurs auteurs écrivent alors une sorte de cadavre exquis qui prend le pas sur leurs écritures habituelles de « clavardage ». Et ce d'autant plus que leur créativité peut s'appuyer sur le fort pouvoir de stimulation et d'évocation des mots et de leur agencement absurde. Ce faisant, il renvoie aussi les spectateurs auteurs aux flux communicationnels générés sur les plateformes de discussion textuelle. Mais surtout, ils les incitent à transgresser le droit d'auteur et à se poser la question de sa banalisation qui est au cœur de nos pratiques Web 2.0.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

> **L'œuvre se cantonne-t-elle à une relation de création ou affirme-t-elle aussi une relation de médiation ?**

Constitutive des œuvres numériques, notamment des œuvres hypermédiatiques comme ici reliées à Internet, la relation de médiation est centrale dans *Plagiairc*. On retrouve d'ailleurs ici plusieurs des caractéristiques d'.*urler*. C'est le public qui permet à l'œuvre de fonctionner, le médium numérique facilitant les opérations d'appropriation et de réinterprétation. L'expression de l'œuvre est intangible et ouverte. Mais on peut remarquer que *Plagiairc* va plus loin qu'.*urler* dans cette relation de médiation. Le caractère éphémère et inachevé de l'œuvre est particulièrement assumé dans la mesure où le propos de l'œuvre est de mettre en perspective critique les espaces de discussion interpersonnelle. Le dispositif propose une interaction plus forte que dans les autres pièces, dans la mesure où le spectateur auteur a plus de prise sur le résultat : il peut écrire des messages précis, revenir sur ses choix, décider quelle est la portion de phrase à afficher sur l'écran pour réalimenter la proposition de mots qui lui est faite. Il peut aussi échanger avec différents spectateurs auteurs.

La perte de contrôle existe comme dans .*urler*, si on considère que c'est le logiciel qui va alimenter le patchwork textuel qui remplit les contours des lettres de la phrase produite et ainsi conditionne le potentiel de mots disponibles pour écrire. Mais, cette contrainte posée, ce sont bien les spectateurs auteurs qui interviennent et reprennent le contrôle de l'échange et du renouvellement de la phrase affichée sur l'écran et donc du renouvellement d'un nouveau potentiel de mots. *Plagiairc* propose ainsi, dans des temps donnés, une sorte de jeu alterné entre les spectateurs auteurs et la fonction générative du logiciel. Je noterai en revanche que si

la relation de médiation est forte, elle est aussi dépendante de la capacité du spectateur auteur à se saisir du dispositif, son usage n'allant pas de soi et nécessitant un apprentissage minimal.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

La « contrainte dite créatrice » est-elle en jeu ?

Les contraintes imposées par le dispositif numérique sont ici aussi déterminantes. Je ne vais pas les décrire à nouveau. Je rappellerai simplement que c'est le dispositif qui impose l'usage du réseau de communication interpersonnelle, donc son questionnement. C'est lui qui détermine les conditions d'une polyphonie qui permettent un récit fragmenté « éclaté par l'écriture hétérogène et les voix multiples qui s'expriment » et qui « joue de l'ouverture participative, du partage élargi et de la culture libre » ici, « sur la base de l'invitation (forum) » et non pas comme dans *.urler* sur la base « de la récupération (détournement […] à partir de divers sites »[458]. Enfin, ce sont les règles imposées qui conditionnent le double jeu d'une interaction avec l'œuvre :

– Un jeu empreint du hasard de la sélection par le logiciel (la sélection de mots offerts aux futurs auteurs est tirée aléatoirement de la collection conçue à partir de l'I.R.C., collection basée sur le principe de la copie dont on rappellera qu'il est un des principes les plus activés par l'ère numérique) ;

– mais un jeu soumis, aussi, au contrôle du spectateur auteur (le choix du contact avec qui dialoguer ; le choix des mots parmi la sélection ; l'élaboration d'un message précis et la mise en œuvre d'une interaction avec l'autre auteur).

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

Comment les nouvelles possibilités de diffusion numérique dans le temps et l'espace sont-elles exploitées ?

Cette œuvre a connu plusieurs temporalités et plusieurs espaces.

Une première étape est constituée par un temps et un lieu délimités : deux mois dans une résidence dans un centre d'art québécois. C'est dans ce contexte que j'ai affiné l'intention de l'œuvre, le centre d'art me permettant concentration et échanges fructueux. Le temps et le lieu de la résidence m'ont également permis de bâtir les bases du dispositif. J'ai notamment

[458] LALONDE, Joanne. op. cit.

enregistré sur différents canaux *I.R.C.* des conversations dans des groupes de discussions publiques en anglais et en français et défini la collection de phrases donc de mots que va pouvoir utiliser le spectateur. J'ai aussi élaboré le logiciel de « clavardage » et les techniques connexes nécessaires au dispositif, grâce aux moyens humains et techniques proposés par la résidence dans le cadre de son appel à projets. Enfin, à la fin de mon séjour, j'ai présenté l'œuvre dans le temps d'une exposition réalisée au centre d'art en proposant aux visiteurs de devenir les spectateurs auteurs des dialogues de l'œuvre.

Je ferai ici une parenthèse pour remarquer, d'un point de vue méthodologique (cf. III.a.), combien la création en résidence permet d'étayer et de stimuler la créativité de l'artiste et de soutenir son projet. Notamment, dans le cas d'une résidence par appel à projets comme ici, ma candidature ayant été retenue en fonction de son adéquation avec le projet spécifique des résidences franco-québécoises « Géographie variable[459] ». La résidence permet aussi de libérer l'artiste du poids des contraintes techniques, celles-ci étant très fortes dans *Plagiairc.* Elle permet aussi souvent une première confrontation de l'œuvre avec le public. Dans le cas d'une œuvre conçue pour une diffusion autonome sur Internet, ce premier temps performatif de l'œuvre peut permettre si besoin d'améliorer les conditions d'appropriation du dispositif par le spectateur internaute.

Dans une deuxième étape, une fois la résidence terminée, viennent le temps et les lieux de l'œuvre proprement dite. Car ici, *Plagiairc* s'affranchit du temps et de l'espace concret, car elle est une œuvre non seulement « par et pour Internet » (comme *.urler*), mais aussi « sur Internet ». De fait, j'ai créé un site Internet[460] pour permettre à quiconque d'utiliser *Plagiairc* en téléchargeant l'application directement depuis le site. Le lieu se dématérialise : les lieux des différents contacts de l'utilisateur s'ouvrent potentiellement. La deuxième temporalité de l'œuvre s'exprime, de 2010 à aujourd'hui, à travers l'expérience privée des centaines de personnes qui ont pu interagir avec l'œuvre.

Plagiairc conjugue ainsi le temps et le lieu de la création attachés à la résidence. Et les temps et les lieux de la re-création sur Internet, ceux des internautes auteurs et de leurs contacts.

[459] LALONDE, Joanne. op. cit.
[460] BOILLOT, Nicolas. *Plagiairc* [en ligne]. 2010. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.plagiairc.com/.

INDICATEUR

Une nouvelle relation au médium (I.a.i)

Comment s'exprime la notion de « public initié » liée à l'art contemporain ?

Plagiairc a été conçue comme une expérience privative, via un logiciel que l'on peut télécharger et expérimenter sur son ordinateur personnel. Pour renforcer le caractère personnel de l'expérience de l'œuvre, le spectateur auteur a la possibilité d'utiliser son propre compte *Facebook* ou *Google* et de communiquer avec sa liste de contacts habituels. Là aussi, comme dans *La lyre publicitaire* ou *.urler*, la familiarité du dispositif (ici, l'ordinateur et *Facebook/Google*), la trivialité du propos (ici, la communication interpersonnelle dans sa forme la plus simple : l'échange instantané, le lien phatique) et le conditionnement de l'œuvre à l'action du spectateur destinent délibérément *Plagiairc* à un public non-initié. Ceci implique bien sûr que le public soit internaute et usager des réseaux sociaux, mais aussi qu'il accepte de se familiariser avec un dispositif qui requiert une phase minimale d'apprentissage à partir du mode d'emploi le plus complexe que j'ai eu à réaliser, les moyens de la résidence m'ayant permis d'aller très loin dans la technicité.

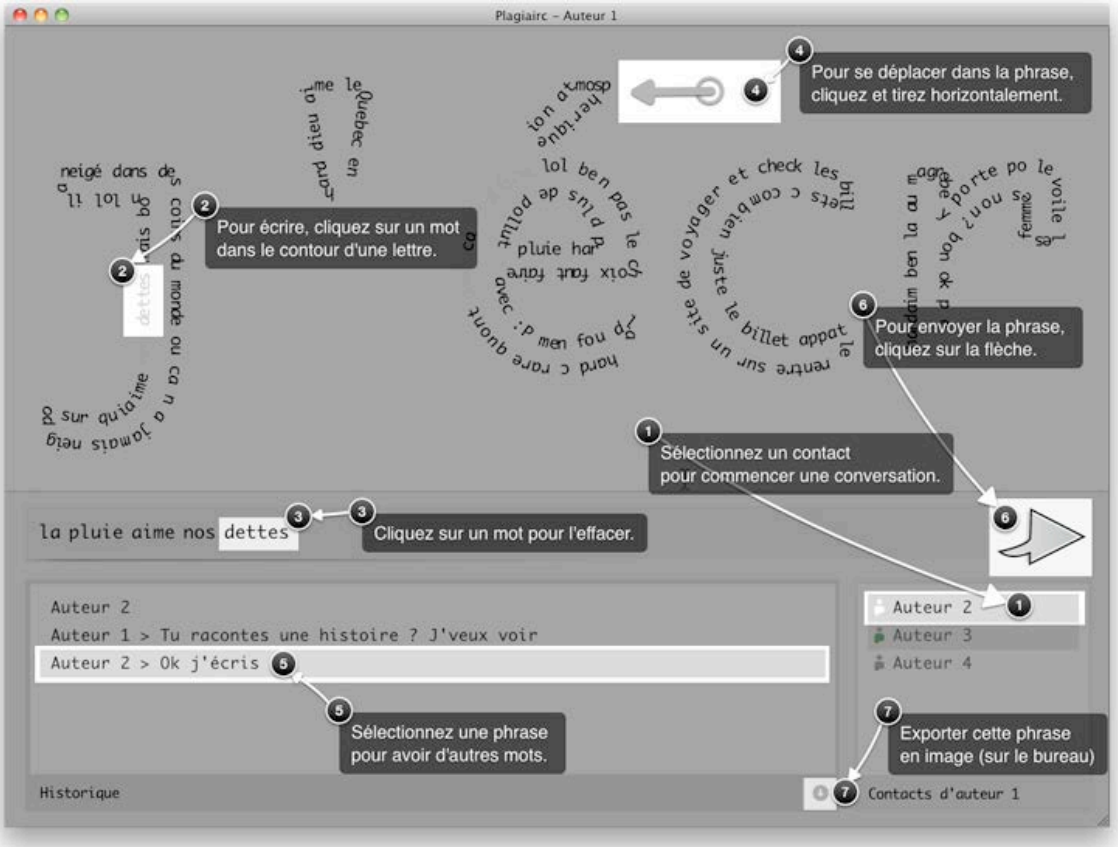


Figure 83. *Plagiairc – Mode d'emploi de l'interface (de 1 à 7) destiné aux spectateurs auteurs* (BOILLOT, Nicolas, 2010)

En revanche, la première période de l'œuvre, celle de la création et de l'exposition en résidence, s'est plutôt adressée à un public initié si l'on considère le cadrage culturel et institutionnel associé au centre d'art d'une grande ville.

INDICATEUR

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

Quel est le niveau d'acculturation numérique de l'artiste ?

Le concept de *Plagiairc*, « parler avec les mots des autres », a été pensé plus de huit ans avant sa réalisation. Mes œuvres précédentes témoignent de ma capacité à prendre en charge le dispositif numérique et m'autorisent à y assumer la qualité d'artiste expert. Mais *Plagiairc* me met face à mes limites de l'époque. Si je suis capable d'élaborer le concept, la difficulté inhérente à la complexité de programmation nécessaire à sa réalisation me conduit à classer cette idée dans la catégorie « utopie » de mon journal de bord. Même si, en créant ce concept, je savais qu'il était tout à fait possible de le réaliser avec l'aide d'un programmateur professionnel. C'est pour cela que j'ai pu proposer *Plagiairc* lors d'un appel à projets en novembre 2009 dans le cadre des résidences franco-québécoises « Géographie variable [461]». Je soulignerai ici l'importance méthodologique du journal de bord pour consigner un projet, mais aussi pour le faire évoluer et lui permettre d'exister lorsque les conditions de réalisation sont enfin réunies. Le journal de bord est bien cette « mémoire vive » évoquée dans la partie méthodologie III.a .

[461] > *Les travaux en ligne 2010* | *Géographies Variables* [en ligne]. [s. d.]. op. cit.

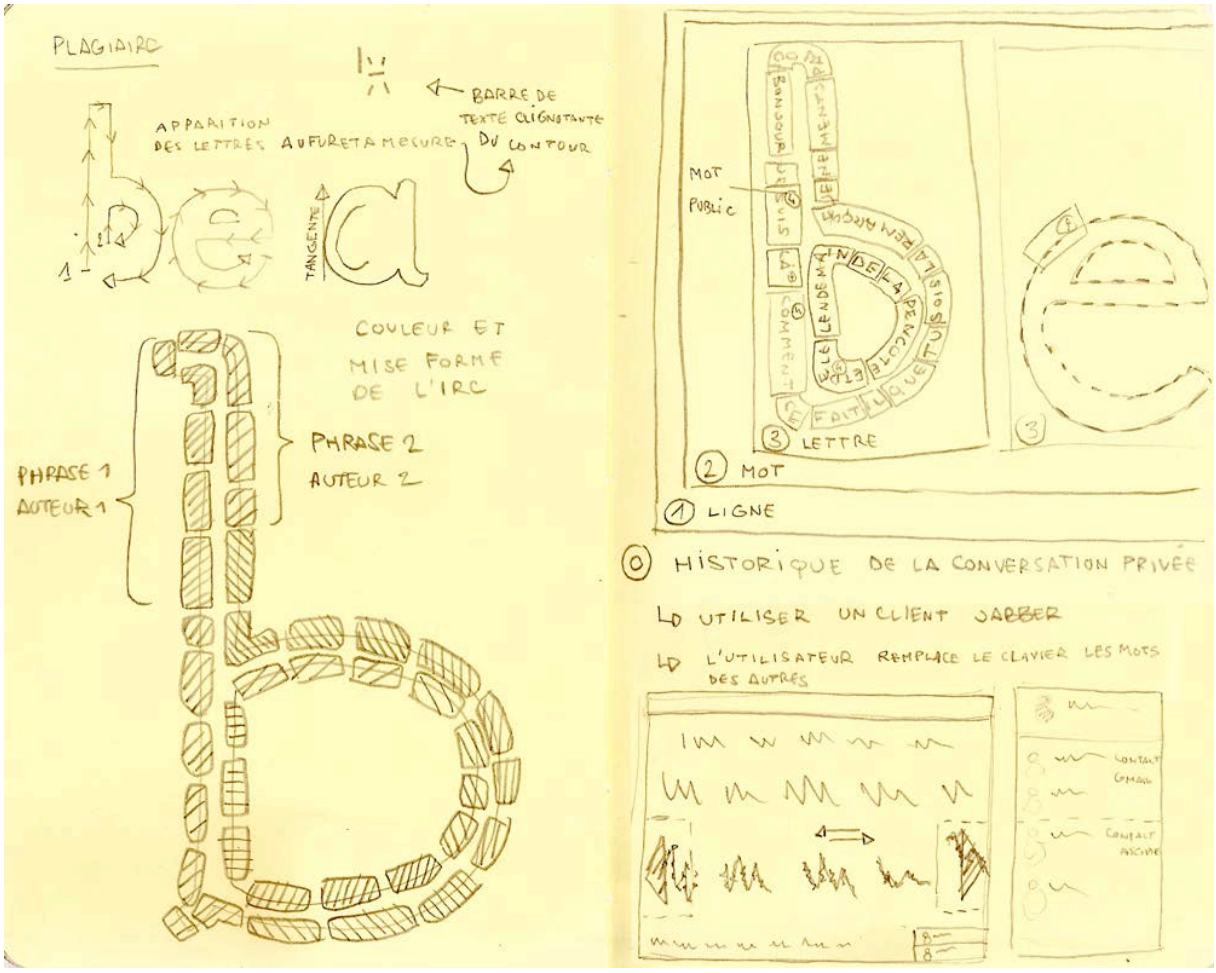


Figure 84. *Plagiairc – Croquis préparatoire, extrait du journal de bord* (BOILLOT, Nicolas, 2010)

La particularité de cette résidence est, qu'en plus de m'offrir un atelier de création pendant deux mois, la structure prenait aussi en charge le salaire d'un programmeur professionnel, Jean-François Lahos, pour m'épauler dans la réalisation des parties techniques les plus complexes, incompatibles avec mon niveau en programmation de l'époque. J'ai donc réalisé un cahier des charges poussé à partir du projet du journal de bord ; et je l'ai affiné avec lui au fur et à mesure de son intervention. Ainsi, si *.urler* réunissait deux artistes plasticiens, *Plagiairc* illustre encore mieux les compétences hybrides exigées par la complexité et l'interdisciplinarité des œuvres numériques. Car elle est le fruit d'une collaboration entre l'artiste numérique et un programmateur hautement spécialisé.

Je noterai pour finir que la haute technicité et le caractère ouvert de l'œuvre ont exigé que je me forme à ce nouveau langage de programmation auprès de mon collaborateur. Ceci m'a apporté un double gain. D'une part, cette nouvelle compétence garantit le maintien de l'œuvre en fonctionnement au-delà du temps « accompagné » de la résidence. Il importait en effet, que

je puisse continuer apporter des modifications au logiciel pour qu'il réponde complètement au cahier des charges que j'avais initialement défini, le temps de la résidence étant relativement court et la complexité d'usage nécessitant de nombreux retours d'expérience.
D'autre part, cette nouvelle compétence me donne aussi plus d'autonomie pour envisager éventuellement d'autres créations basées sur une programmation *Java*.

INDICATEUR
Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)
Quel type d'intervention avec le logiciel applicatif ?
Quel niveau de langage de programmation est utilisé pour la création ?

Plagiairc a rendu nécessaire la création d'un logiciel applicatif capable d'encapsuler 40 000 phrases françaises et 40 000 phrases anglaises récupérées durant deux mois sur le réseau *I.R.C.* Ce logiciel met aussi en œuvre des règles pour que des phrases puissent être « piochées » aléatoirement dans cette sélection, afin de composer le contour de chacune des lettres du message composé par l'émetteur ou le récepteur de la conversation privée. Cela a nécessité un langage de programmation textuel complexe (*Java*), réalisé, on vient de le voir, avec l'aide du personnel de renfort, le programmateur professionnel lié à la résidence. A contrario, on voit aussi que l'œuvre a la particularité de s'appuyer sur des protocoles ou des plateformes existantes, que cela soit le réseau I.R.C. ou les plateformes d'échange type *Facebook* ou *Google* qui sont ici utilisées comme de simples vecteurs de conversation.

INDICATEUR
Codage, traduction et copie : des principes fondateurs et reliés de la création numérique ? (I.a.iii)
Quelle place, quel rôle de la copie numérique ?

La copie, comme principe de création, opère à plusieurs endroits ici. D'abord, elle agit classiquement au niveau de la constitution d'une collection de données textuelles (les phrases des utilisateurs des groupes de discussion d'*I.R.C.*) ; puis, au niveau du procédé d'apparition des phrases et de l'utilisation de certains de leurs mots dans un message. Elle agit aussi au niveau du téléchargement du logiciel lui-même. Depuis 2010, l'application a été téléchargée plus de 1500 fois sur le site Web de *Plagiairc*. On peut donc imaginer que l'application a été au moins utilisée des dizaines de fois dans le cadre d'une expérience privée.

Je remarquerai en revanche que j'ai résolument refusé d'inclure dans mon dispositif des moyens pour copier les adresses des contacts ou pour savoir si quelqu'un utilisait ou non

l'application. Dans *Plagiairc*, toutes les interactions entre les personnes utilisant l'application se font dans un cadre strictement privatif. En effet, il était important pour moi de respecter une déontologie vis-à-vis de mes utilisateurs, à la fois pour des raisons éthiques, mais aussi parce que l'œuvre requiert un certain niveau de confiance, chaque utilisateur devant fournir son identifiant et son mot de passe pour entrer dans l'application.

Pour finir avec cet indicateur, on a vu dans mon état de la question que la copie numérique pouvait aussi avoir un rôle conservatoire et/ou un rôle d'archivage des œuvres. Je renverrai le lecteur au chapitre sur la question de l'obsolescence qui concerne particulièrement cette œuvre.

INDICATEUR

Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web (I.b.i)

L'abondance à l'ère numérique : un phénomène préexistant en mutation

Une capacité de production et de création généralisée

La saturation et l'abondance d'informations sont aussi ici au cœur de mon travail. Et *.urler* et *Plagiairc*, œuvres « par Internet », les exploitent de façon amplifiée. On a vu, en effet, que le questionnement de *Plagiairc* s'est porté sur la quantité exponentielle de communications textuelles réalisées sur le réseau *I.R.C.*, protocole de communication textuelle conçu avant le Web et qui sert à la communication instantanée, principalement sous la forme de discussions de groupe. Ce réseau m'offre donc un matériau en grande quantité, mais il a aussi une autre qualité : sa représentativité. Dans la mesure où tout le monde peut accéder à ces groupes de discussions publiques et intervenir, le réseau représente un instantané des sujets, de la sémantique et de la syntaxe propres à l'année 2010 ; et il donne une image représentative des utilisateurs de groupes de discussion, le plus généralement des hommes entre seize et vingt-cinq ans. Cette double qualité nourrit particulièrement ma création.

INDICATEUR

La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii)

La création numérique et la transgression du droit d'auteur (I.b.iii)

Comme son nom l'indique, *Plagiairc* est une mise en perspective du droit d'auteur et du plagiat. Mon intention est de me demander à partir de quels critères on peut considérer qu'un mot appartient encore à son auteur selon le droit patrimonial ou le copyright et selon les nouveaux usages du Web 2.0. On a vu que le droit d'auteur est soumis à un incessant rapport

de force socioéconomique et qu'il dépend aussi des conditions techniques de transmission et de stockage de l'époque. À l'ère numérique, le protocole *I.R.C.* constitue un espace de discussion qui produit un certain nombre de phrases d'auteurs d'un groupe donné. L'archivage qui lui est associé cristallise ce « stock » de production, rassemble « ce patrimoine commun » interne à une communauté. Mais surtout, Internet rend ce stock accessible. La facilité technique et financière de copier et de partager ces données et la malléabilité et la dématérialisation de leurs contenus installent une première partie de mon propos et de mon dispositif de création. Il s'agit ici de questionner le statut de données textuelles appartenant aux auteurs de ces discussions et d'avoir les moyens de constituer une collection de mots qui alimenteront le dispositif. La deuxième partie de l'œuvre s'appuie, elle, sur le constat que le droit d'auteur se voit débordé par les pratiques engendrées par le Web 2.0. Celles-ci invitent à partager et à modifier des contenus protégés par les droits d'auteur, accélèrent les échanges et banalisent la transgression du droit d'auteur. En choisissant *Facebook* et *Google* comme plateformes de création et en proposant délibérément aux spectateurs auteurs de *Plagiairc* les mots d'auteur des groupes de discussion présents sur l'*I.R.C.*, je cherche à faire évaluer la frontière entre le plagiat et une œuvre transformative, sachant qu'ici, j'impose dès le départ, via le logiciel applicatif, la possibilité de garder trace de la phrase originale afin de garder comme élément saillant la continuelle transgression du droit d'auteur.

INDICATEUR

De nouvelles pratiques de création « par, pour et avec Internet » (I.c.i)

Internet, espace simultané de création et de communication

Net Art

Diversité des courants

Plagiairc illustre bien l'évolution de la création sur Internet. Internet devient ici le lieu de réflexion, l'atelier en ligne et le lieu d'exposition de l'œuvre. La création est conçue par, pour et avec le réseau Internet et privilégie le principe de communication propre au *Net Art* et ses corollaires : l'immédiateté et l'immatérialité des interactions. En revanche, au regard de la propension du *Net Art* à faire la critique sociopolitique et technologique d'Internet, je remarquerai que si mon propos est de critiquer la façon dont on aborde le droit d'auteur aujourd'hui, il n'est pas directement lié à la critique actuelle des réseaux sociaux et celle de l'utilisation abusive faite par *Google* et *Facebook* (que j'utilise ici comme de simples vecteurs

de communication). Même si je suis personnellement soucieux de la protection des données privées des utilisateurs de *Plagiairc* et des miennes.
Enfin, je noterai que la source première d'inspiration de l'œuvre n'est pas le Web, comme souvent dans le Net Art, mais le protocole Internet de discussion *I.R.C.*

INDICATEUR
De nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet » (I.c.i)

Diversité des courants

Différenciation d'un art « sur le réseau » et d'un « art en réseau »

Plagiairc relève d'un art « en réseau » dans la mesure où l'œuvre ne peut exister sans le réseau Internet, élément majeur de sa conception et de sa représentation. Comme on l'a vu, l'art « en réseau » repose aussi sur une pluralité de protocoles, ce qui se traduit pour *Plagiairc* par l'exploitation d'un des protocoles d'Internet (l'*I.R.C.*) et de deux plateformes de communication interpersonnelles du Web.

INDICATEUR
L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Le médium numérique situe un « temps créateur », en lien notamment avec la notion d'interactivité.

Comme établi précédemment, j'ai précisément défini les conditions d'interactivité de l'œuvre. Par l'intermédiaire d'une interface, je permets aux spectateurs de faire l'expérience d'une œuvre à « immanence multiple », pouvant donner lieu à un nombre indéfini d'exécutions conforme à mon intention d'origine. Le changement d'état du spectateur opère lors de la découverte des règles qui définissent « l'œuvre ouverte ». On est ici dans le cas d'une interactivité active, car c'est le spectateur qui doit, pour faire fonctionner l'œuvre et pour communiquer, « parler avec les mots des autres ». Son expérience est pleinement convoquée du fait du cadre privatif de l'interaction et non pas public ou institutionnel, comme dans le cas d'une exposition. Et l'engagement du public est d'autant plus fort que l'interaction demande un apprentissage minimum et le suivi d'un mode d'emploi précis qui comporte plusieurs étapes.

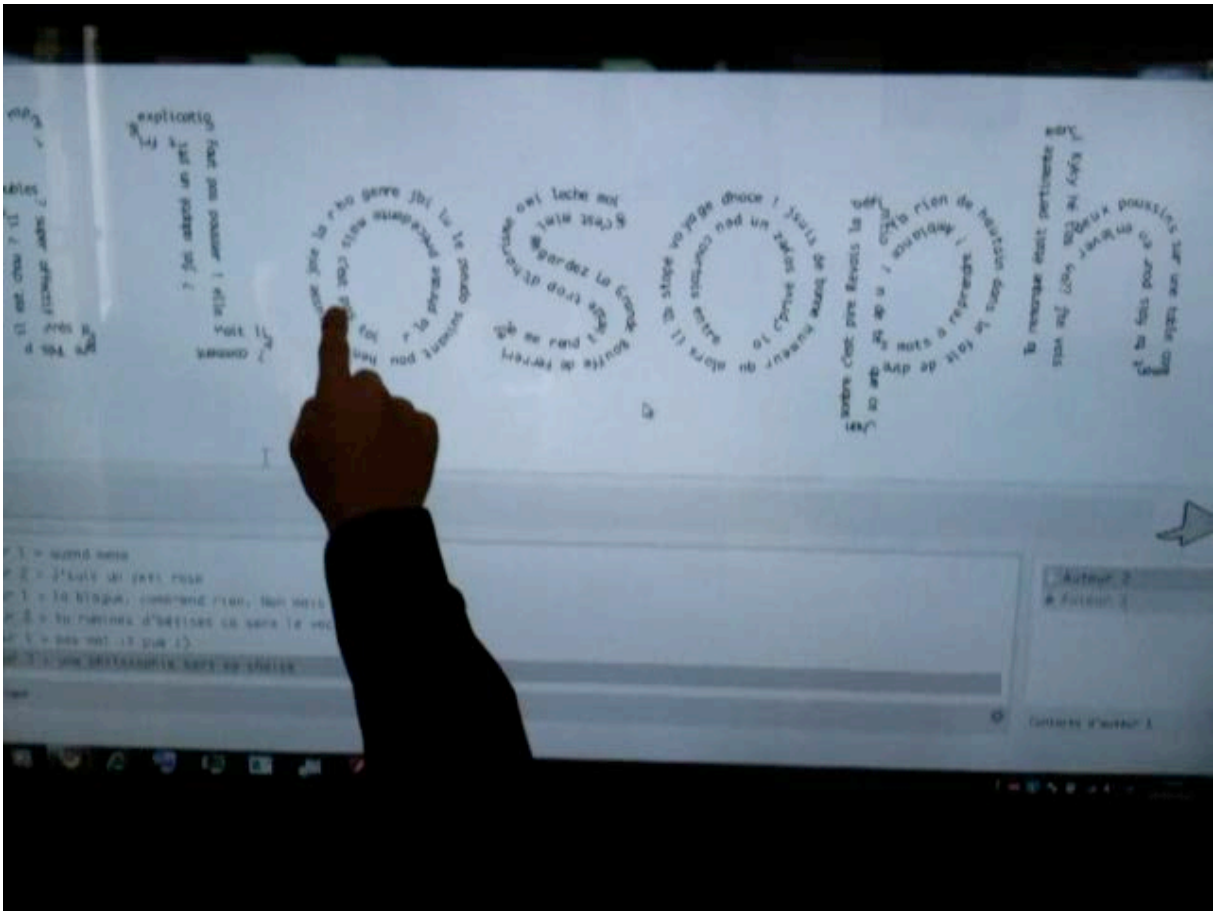


Figure 85. Plagiairc – Interaction, Toulouse, France (BOILLOT, Rudy, 2010)

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

L'interactivité suivant les types d'interfaces dans le cas spécifique des œuvres de Net Art

Plagiairc propose « une interactivité dite de contribution », au sens où le définit Jean-Paul Fourmentraux[462]. C'est le spectateur qui, en interagissant avec l'œuvre, ici en communiquant avec son interlocuteur, va créer un potentiel de nouvelles phrases donc de nouveaux mots à utiliser et sans cesse conduire à le renouveler. Cette interactivité de contribution était présente aussi dans *.urler*. Mais dans *Plagiairc*, elle se double d'une « interactivité d'alteractions ». Car c'est « l'action collective en temps réel » qui compose le cœur de son projet artistique. Pour pouvoir fonctionner, *Plagiairc* nécessite au moins deux personnes discutant entre elles et ayant décidé de le faire dans un cadre privé. Cette « communication interhumaine médiée » peut d'ailleurs s'externaliser. Soit l'émetteur et le récepteur de la communication textuelle communiquent à travers le dispositif de *Plagiairc*, soit uniquement une des deux personnes

[462] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. AUTEUR FRAGMENTÉ. La création collective à l'heure d'Internet. *Recherches en Esthétiques*. 2008, n° 14, p. 10.

l'utilise et une autre utilise un logiciel de communication textuelle classique (client *XMPP/Jabber*[463]). La contrainte d'écriture est alors basée sur la communication asymétrique. C'est-à-dire qu'une personne utilisant *Plagiairc* va être obligée d'utiliser uniquement les mots publics présents dans le contour des lettres, alors que son interlocuteur va pouvoir écrire comme à son habitude, n'importe quel mot nécessaire à son échange. Cette interaction dissymétrique va accentuer l'effet induit par le procédé qui exige d'écrire à partir de mots déterminés. D'un côté, le pouvoir évocateur de ces mots extérieurs à l'utilisateur de *Plagiairc* va stimuler sa créativité un peu à la manière de l'*OuLiPo*[464]. Mais, d'un autre côté, à cause du vocabulaire disponible réduit, l'utilisateur de *Plagiairc* ne va pas être en mesure d'expliquer pourquoi il communique avec son interlocuteur en créant des phrases le plus souvent complètement absurdes, et contenant de nombreuses fautes d'orthographe et de grammaire. Cette capture d'une discussion du 3 novembre 2011 en témoigne :

Extrait d'une discussion réalisé avec Plagiairc entre Auteur 1 et Auteur 2, le 3 novembre 2011 :

21:51 Auteur 2 : les fautes de grammaire a préparé c'est bon
21:53 Auteur 2: par politesse un peu d'intimiter dans un cachot
21:54 Auteur 1 : Bonjour Hoobastank depend contexte Oui force non pas apres test
21:55 Auteur 2 : tout les québecois sont jaloux… de tes larmes pour des reflexes de folie
21:56 Auteur 1 : Bisquet blonde Note le metier a tout taf des fois tu dis déco numero
21:57 Auteur 2 : la fatalité mon yogourt mon sofa domptable disait un ami
21:58 Auteur 1 : l'absolutisme veux la preuve pour la machine ça à faim
21:59 Auteur 2 : Parlons avant l'operation surtout je suis foutu c'est bien mieux non ?
21:59 Auteur 1 : Ouais je te le fout pas encore prolo
22:01 Auteur 1 : Simples alsaciens autrement faux toulousain évite. les jaloux
22:01 Auteur 2 : ma vaiselle sest amuser a mes depends ds le sens ou doux jésus
22:04 Auteur 1 : la cheville Lance raleuse et fuyarde un prince tout Coucou
22:04 Auteur 2 : Comment utiliser le spaghetti j'ai des caribou dans le meme Starlight amèrement les ongles
22:08 Auteur 2 : curieux de te voir t es dur dis moi comment une relation chicane au fond en enfer
22:09 Auteur 1 : celui qui le babouche m'en tamponne mieux la cervelle
22:10 Auteur 2 : je suis prête à être maman quoi les superstar à la piscine ? J'aime les monologue du célibats
22:12 Auteur 1 : tout le monde veut prendre sa place, mais vu nos joins s'est pas serieux
22:12 Auteur 2 : a varennes quand cest des augmentation des insomniaques sans queue ni tete
22:13 Auteur 2 : c'est mignon. vraiment J'espère pas paraître salaud vous jouez avec vos vulves.
22:13 Auteur 1 : jessaye darreter le belge

[463] *Extensible Messaging and Presence Protocol* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 6 avril 2016. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Extensible_Messaging_and_Presence_Protocol&oldid=125051524. Page Version ID: 125051524.
[464] JOUET, Jacques. *OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle)* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/oulipo/.

22:14 Auteur 1 : la guerre c'est suisse
22:15 Auteur 2 : une situation de plus en plus les mouches je suis tes petites dependantes
22:17 Auteur 1 : Bescherelle c'est la Swatch genre totalement genève cellulite
22:17 Auteur 2 : c hilarant les levres gercées Quelle machine a ecrire ? il va prendre
22:20 Auteur 2 : bouuh t'es aussi dominé ? Un bisou ? une illettrée ? l'agilité. peut tout faire
22:21 Auteur 1 : on recommence la prochaine Compote bleu . Quel rebèle vraiment. Ca vous fais fans Poumpoum.
22:22 Auteur 2 : les diplomés foudroyés ! un secret entre nous j'ai regardé sursauter des parenthese
22:22 Auteur 1 : goy vendrait le monde
22:24 Auteur 2 : le sucre a bouffer des chatte tes chanceux ca parrait trop drole en turquoise
22:25 Auteur 2 : par l'intermédiaire c'etait l'expérience des tabarnac
22:27 Auteur 2 : ce vocabulaire ça la bien entouré c'est du lsd les méfaits de fabriquer des cure dents Internet
22:29 Auteur 2 : jaimerais carla tellement cruel je declare la minceure plus officiel et miteux
22:31 Auteur 1 : les Doors En plein centre ville. désigne une façon de dire tout les jours le droit du vent

On le voit, le fil de ces phrases laisse aussi transparaître l'effet positif d'un certain apprentissage, mais il émane toujours de ces échanges avec « les mots des autres » une certaine étrangeté tantôt poétique et/ou insensée, d'autant plus flagrante quand elle répond à l'écriture « normale » d'un utilisateur de logiciel de communication textuelle classique, dans le cas d'une communication asymétrique.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

> **Le « temps compté » et le « temps retrouvé » de l'œuvre numérique, soumise à l'obsolescence programmée des dispositifs dont dépendent la création et sa monstration.**

Comme dans le cas de *.urler*, le fait d'utiliser une compagnie privée, *Facebook* comme le vecteur de communication permettant à l'utilisateur de parler avec sa liste de contacts habituels, a entraîné en partie l'obsolescence du logiciel. Car en 2015, *Facebook* a décidé de changer le protocole de communication utilisé pour sa messagerie. D'un protocole ouvert et open source (*XMPP/Jabber*[465]), *Facebook* a choisi d'utiliser un protocole propriétaire rendant désormais impossible l'utilisation de *Plagiairc* sur *Facebook*. L'application fonctionne toujours avec le réseau *Google*, mais il se peut que dans un futur proche, *Google* décide lui aussi de changer son protocole de communication. On a vu qu'avec *.urler*, j'avais été confronté à ce problème et que j'avais compris, avec le recul, l'importance d'utiliser des outils et des plateformes de communication *open source* moins sujet à des transformations radicales, car ne dépendant pas d'intérêts financiers. Mais d'un autre côté, cette contrainte d'utiliser ces réseaux privés les a mis indirectement en perspective critique, ainsi que le statut

[465] *Extensible Messaging and Presence Protocol* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 6 avril 2016. op. cit.

et l'expérience personnelle des internautes auteurs de ces réseaux. Je l'ai dit, cela n'était pas dans mon intention première. Mais cette critique des plateformes de communication type *Facebook* s'exprime malgré moi et n'est pas inintéressante. Cela m'amène donc à assumer le risque de l'obsolescence, en toute connaissance de cause.

Je remarquerai que si *Google* venait à modifier ses protocoles de communication, on retrouverait alors comme dans le cas d'*.urler*, une œuvre réduite à l'état de traces textuelles et de bribes d'historiques de communication.

INDICATEUR

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

Le temps retrouvé grâce au remix numérique

La collection qui fonde le potentiel de *Plagiairc* comporte 40 000 phrases issues des groupes de discussion du réseau *I.R.C.* en 2010. De fait, que la création de nouvelles compositions textuelles par le spectateur auteur opère en 2010, aujourd'hui ou demain, *Plagiairc* remet sans cesse en visibilité la sémantique des groupes de discussion d'une époque, celle de 2010, notamment leurs vocabulaires, leurs idiomes, leurs interjections, leurs fautes d'orthographes et de grammaire, etc. Comme dans le cas de *.urler* et de *La lyre publicitaire*, le remix numérique rend compte d'un temps passé, fixé, conservé, mais aussi réinterprété par le dispositif numérique et par le nouveau cadre de référence des utilisateurs. Ainsi, sauf à subir les effets de l'obsolescence décrite ci-dessus, la collection de mots de 2010 garde tout son potentiel, seul change la culture (donc la lecture) du spectateur auteur.

INDICATEUR

L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet (I.c.iii)

De l'artiste collectionneur à l'artiste curateur du XXIe siècle

J'ai déjà amplement décrit le principe de collection à la base de *Plagiairc*, à la fois en présentant l'œuvre et en revenant sur la place de l'abondance et du principe de la copie dans ce travail. On a vu que la collection était source de matériaux et principe de création, directement reliée à la diffusion de flux d'information à grande échelle sur certains protocoles d'Internet (*I.R.C.*) et bien sûr, facilitée par les capacités du médium numérique. Mais ici, je relèverai que j'assume la double posture d'artiste collectionneur et curateur, dans la mesure où je procède non seulement à la captation, la sélection de données, mais que j'organise le sens et

les conditions de leur réagencement et de leur exposition, même si ces opérations passent par le spectateur auteur.

INDICATEUR
Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)

La définition du remix dépend du type et de la diversité de matériel source

La définition du remix dépend des pratiques de détournement. Le remix réflexif

Le remix se définit, entre autres, par son matériau source. Dans *Plagiairc*, celui-ci est « la phrase et ses mots » issu de conversations antérieures, y compris de celles qui viennent d'être produites par l'auteur. L'œuvre est basée sur la composition textuelle. Mais, l'image produite par ces graphies ourlées de phrases est également très signifiante et même interactive, puisque c'est elle qui réagit au curseur du spectateur auteur. *Plagiairc* tend ainsi vers un remix avant tout textuel, mais aussi visuel.

La définition du remix passe aussi par la pratique de détournement utilisée. *Plagiairc* nous place dans le cas d'un remix réflexif. Le *sampling* est à la base de l'œuvre : le dispositif est basé sur une collection de fragments, puis il invite le spectateur auteur à créer lui aussi à partir d'un procédé de fragmentation et de recomposition. Propos central de l'œuvre, la transgression du droit d'auteur conduit le dispositif à jouer aussi avec la reconnaissance partielle de la phrase d'origine. L'œuvre ouverte garde potentiellement une capacité mémorielle à destination du lecteur, qui voudrait revenir sur l'historique de son échange et de l'origine de ses choix et de ses sources (notamment par un procédé de surbrillance qui garde la trace des lettres prélevées). Avec *Plagiairc*, ma création correspond donc toujours à la définition du remix de Navas. A contrario, on le verra, de mes travaux actuels.

INDICATEUR
Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)

Le débat sur « l'originalité de l'œuvre »

Cet indicateur renvoie au fait que le remix serait « un langage plus ou moins étranger, référent à différents alphabets et éléments émergents de nouvelles cultures en devenir ». Dans *Plagiairc*, les phrases recueillies à partir du réseau *I.R.C.* et le remix final créé par le spectateur auteur reposent sur la même langue faite de mots semblables, mais c'est l'auctorialité des phrases formées avec ces mots dans les groupes de discussion qui est mise en jeu. Mon intention est justement ici de demander comment ces « mots d'autrui » peuvent

appartenir à d'autres et prendre un tout autre sens ? Est-ce que l'on peut définir un auteur par rapport à une phrase ? Est-ce qu'un mot, le fragment d'une phrase écrite par un auteur donné, peut constituer une œuvre protégée par le droit d'auteur ? En quoi la nouvelle composition textuelle issue du « clavardage » est-elle une œuvre originale ? L'originalité appartient-elle au mot pris dans la phrase d'origine ou au sens de la phrase donnée par l'agencement de ce mot ? On retrouve ainsi toute la gradation des questions sur l'originalité de l'œuvre et sur le droit d'auteur.

INDICATEUR

Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)

Le degré de distanciation avec l'original

La transgression du droit d'auteur est au cœur de *Plagiairc*. Il est donc important pour moi ici de ne pas perdre la trace des sources originales afin d'afficher et de provoquer cette transgression. Le degré de distanciation avec l'original est donc faible, par principe. Mon intention est de prendre des phrases d'auteurs (*I.R.C.*) et de les manipuler et de perturber leur lecture sans que jamais on ne perde totalement leurs traces. Les phrases incluses dans le remix textuel généré par le dispositif, à partir de la collection constituée via *I.R.C.*, sont lisibles, mais dans des conditions particulières, leur tracé suivant la curviligne des lettres et obligeant le lecteur à se contorsionner… Si les mots du remix textuel créé par le spectateur auteur n'ont plus de rapport avec le sens de leur phrase d'origine, ce sens peut, en revanche, être facilement retrouvé, car ces mots sont restés en surbrillance dans la phrase d'origine. Enfin, quand le spectateur auteur envoie un de ses messages à son contact, il renouvelle aussi le remix textuel proposé par le dispositif et le défilé des phrases incluses. Mais il peut facilement revenir aux messages précédents et retrouver la trace de leur création (sauf à dépasser un certain nombre d'échanges). *Plagiairc* entretient donc un lien constant avec l'original afin de garder en fil rouge la question du droit d'auteur et de sa transgression.

INDICATEUR

Le remix et les courants artistiques (II.a.i.)

La définition du remix dépend d'une histoire de l'art (limitée ici au XXe siècle)

Du point de vue de son lien avec une histoire de l'art, on peut dire que *Plagiairc* fait plutôt référence aux pratiques surréalistes des années 1920, ainsi qu'aux pratiques de *cut-up* initiées par Burroughs et Gysin dans les années 1960. Le détournement est relativement simple, la lecture de l'œuvre aisée, la part de hasard existe même si elle est limitée à la générativité du potentiel de mots mis à disposition pour la création par le public. L'œuvre ne fait pas d'emprunt à des œuvres d'art et l'objet référentiel (les mots du groupe de discussion de 2010) reste visible. Toujours selon nos indicateurs, la propension d'un remix « révélateur d'une époque » est donc aussi présente. *Plagiairc* fait cohabiter plusieurs temporalités, celle des spectateurs auteurs et celle de la mémoire collective fragmentée et pérennisée des utilisateurs de l'*Internet Relay Chat* de 2010.

Enfin, je m'inscris aussi dans une question majeure de cette période de l'histoire de l'art : celle de l'auctorialité, car la négation de l'artiste au profit d'un spectateur « auteur et créateur » est pleinement assumée et recherchée, même s'il s'agit d'une co création, le dispositif artistique restant relativement contraint dès le départ.

INDICATEUR

Le remix textuel (II.b.iii)

Le remix textuel avant le numérique / Le remix textuel numérique

Amplification du principe combinatoire, du principe de collection, de la diversité des contraintes créatrices et de mise en jeu de la question de l'auctorialité.

On l'a vu, le principe combinatoire du texte, le recours à la copie et la fonction patrimoniale de cet agencement renvoient étroitement au principe du remix, et ce, bien avant le remix numérique. Mais le passage au numérique va accentuer ces caractéristiques. *Plagiairc* en témoigne. Elle s'inscrit dans la lignée de mes précédents travaux inspirés par l'*OuLiPo*, *La lyre publicitaire*, mais aussi d'autres, préparatoires non présentés ici[466] où l'imposition de contraintes génère une nouvelle forme de composition textuelle.

[466] BOILLOT, Nicolas. *Carré textuel / Textual square* [en ligne]. 2002. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/carre_textuel/.

Figure 86. *Plagiairc - sanglot* (BOILLOT, Nicolas, 2010)

De même, *Plagiairc* fait une référence explicite à l'idée de bibliothèque universelle de Kurd Lasswitz (1904) qui est au centre des remix textuels non numériques. Mais grâce au numérique, l'accès à une quantité inégalée et nouvelle de sources textuelles issues de ce patrimoine commun (ici rassemblé dans le réseau *I.R.C.*) amplifie cette référence. De même, d'un côté, la pluralité des auteurs des sources textuelles utilisées et leur effacement au profit de la constitution d'une ressource de mots disponibles, et d'un autre côté, la délégation de la création aux spectateurs auteurs mettent en jeu explicitement la question de l'auctorialité. Enfin, le passage au numérique permet l'exploration d'autres contraintes et d'autres détournements (comme ici, via des plateformes de communication et des logiciels applicatifs). Ceci renouvelle la création du remix textuel non numérique et rejoint en cela les remix artistiques numériques exploitant les réseaux sociaux[467] ou les flux R.S.S.[468] (cf. chapitre II.b.iii).

[467] ARCANGEL, Cory. *Working On My Novel*. [S. l.] : Penguin, 31 juillet 2014. ISBN 978-1-84614-742-5.
[468] STEIN, Robin. *poemeDada* [en ligne]. 2005. [Consulté le 9 juillet 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.eidophusikon.net/PoemeRSS/poemeDada.html.

c. Mes œuvres en développement

i. Avant propos : un moment de « création > recherche »

Cette partie rend compte à présent du moment de « création > recherche » défini lors du cadrage méthodologique (cf. III.a). Elle concerne donc la création des œuvres élaborées durant la durée de la thèse[469], soit, on le verra : *Lambeaux, Loops* et *Wall trope*.
Je rappellerai qu'il s'agit d'envisager ce moment selon une approche globale montrant « à la fois l'œuvre et ses modes de réalisation en liant expérientiel et conceptuel ; rationnel et intuition. ».[470] Et sachant que les concepts que j'ai eu à travailler tout au long de cette création ont nourri, eux aussi, l'état de la question théorique.

La partie précédente vient de situer mon travail artistique de 2001 à 2010. Cela permet de remettre en contexte ma posture artistique avant cette thèse et au seuil de ces nouvelles œuvres. L'analyse précédente (III.b) démontre que mon activité artistique a été conséquente et que j'ai acquis aussi un certain niveau de culture numérique.
Sans vouloir faire ici la mise en perspective de mon travail passé (que je réserve à la conclusion), je peux déjà constater que mon intention d'artiste a été surtout marquée par quatre grandes questions : *la transgression du droit d'auteur, le nouveau rapport au temps de l'œuvre numérique* (en lien, souvent, avec son niveau d'interactivité), *la critique du phénomène d'abondance informationnelle médiatique et/ou numérique* et *le nouveau rôle de la collection dans la création numérique*. Par ailleurs, les sept œuvres présentées témoignent aussi de la diversité de mes recherches artistiques. Mais une de mes premières œuvres m'a profondément marqué. Il s'agit de *SamplTV*.

[469] Même si l'idée de ma première œuvre, *Lambeaux*, apparaît juste avant la thèse et lui donne en quelque sorte naissance.
[470] LAURIER, Diane et LAVOIE, Nathalie. *Hors thème Le point de vue du chercheur-créateur sur la question méthodologique: une démarche allant de l'énonciation de ses représentations à sa compréhension* [en ligne]. 2013, p. 10. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero32(2)/rq-32-2-laurier-lavoie.pdf.

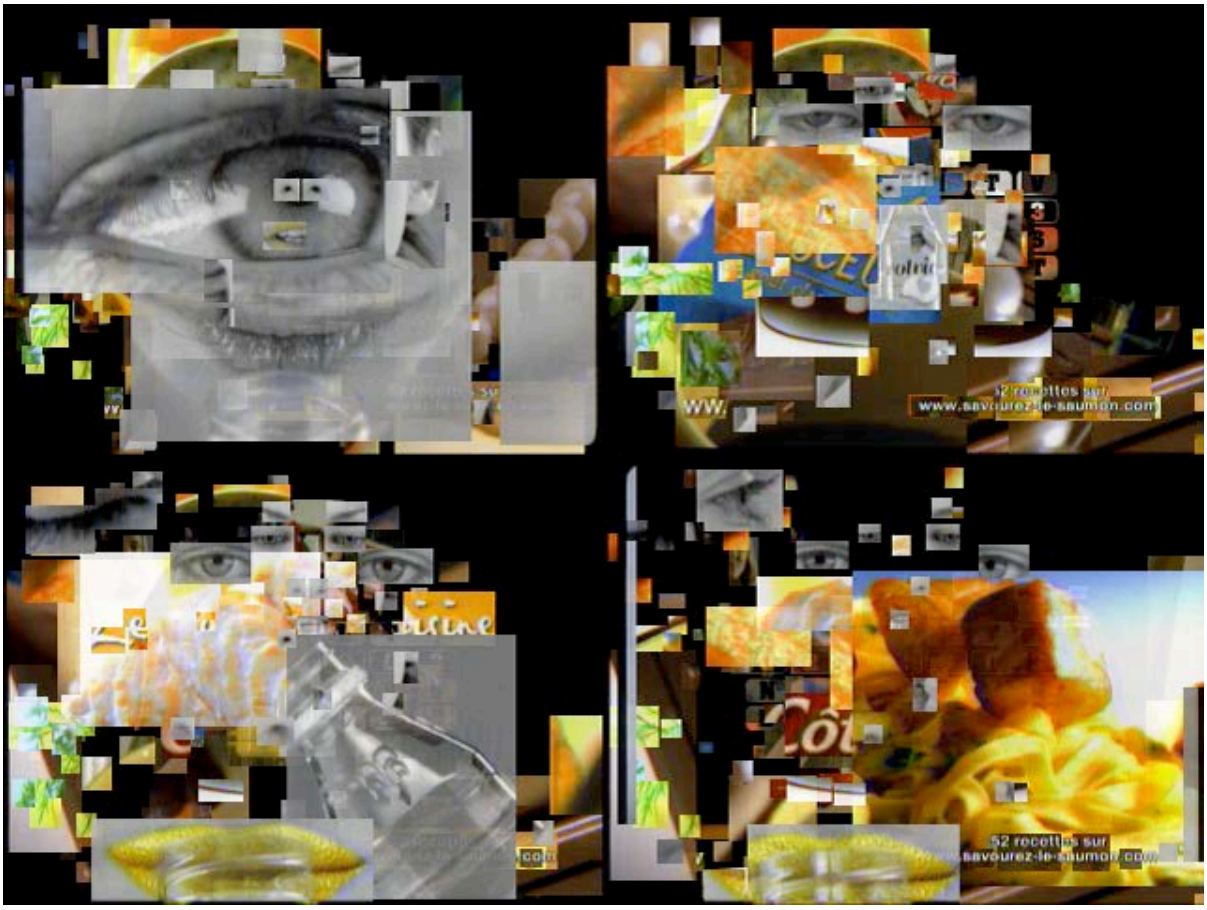


Figure 87. *SamplTV - le 12.05.2003 à 20h23, Capture d'écran de quatre images dans la boucle* (BOILLOT, Nicolas, 2003)

Je remarquerai que cette œuvre exprime la plupart des intentions dont je viens de parler. *La transgression du droit d'auteur* sert l'intention critique de l'œuvre :

- *une critique des médias télévisuels* (exprimant *l'abondance voire la saturation informationnelle* des médias et le matraquage médiatique)
- et *une critique de notre soumission aux flux informationnels* (notre rapport hypnotique aux images).

SamplTV repose sur la pratique de *sampling* et engage un degré de détournement élevé, pratiquement au même niveau que *Plagiairc*, ma dernière œuvre la plus aboutie. Ce qui explique aussi mon intérêt pour ce travail. L'extraction systématique des fragments en mouvement des images et leur transposition sur une boucle, dans une temporalité différente et répétitive, mettent en exergue les éléments attractifs de la communication médiatique ; mais aussi *les nouvelles et multiples temporalités d'une œuvre numérique*, une de mes quatre intentions principales.

Cette œuvre témoigne de *l'importance de la collection*, même si elle est ici automatisée et déléguée au dispositif numérique ; et même si elle n'existe que dans le temps de la captation des fragments, constamment renouvelés par la matière perpétuelle du flux télévisuel.
Enfin, l'œuvre joue beaucoup sur le degré de distanciation avec le matériau source, qui peut être faible ou fort suivant le jeu (réduit) du spectateur. La reconnaissance de tout ou partie des personnages et des univers des émissions captées reste essentielle pour servir la dénonciation médiatique. Et on reconnaît bien là les termes du remix, indissociables pour Navas, de sa portée référentielle. En revanche, si le spectateur intervient, le sens, même partiel, de l'image télévisuelle peut se dégrader, l'œuvre invitant ainsi le spectateur à reprendre le pouvoir sur l'injonction médiatique. Ce type de remix dit réflexif catégorise presque toujours mes œuvres[471] (mises à part quelques œuvres de remix sélectif comme *L'espace réinitialisable* ou *Spoiler*).

SamplTV m'apparaît ainsi comme une des œuvres marquantes de mon travail. Elle est, de plus, assez novatrice pour son époque. Par ailleurs, j'ai toujours pressenti que je n'avais pas pu exprimer tout le potentiel de cette œuvre, notamment en raison des exigences du dispositif. J'avais été confronté à cela en 2003, lors de la première création de *SamplTV*, du fait de l'inadéquation de mes compétences numériques de l'époque. Puis, j'avais eu à cœur de la faire progresser en 2004, grâce, notamment, à l'aide d'un « personnel de renfort », dans le cadre du D.E.A. Mais l'expression du concept de *SamplTV* avait alors trouvé ses limites du fait de la puissance de calcul des ordinateurs de l'époque. Ses fragments rectangulaires, assez datés aujourd'hui, en témoignent.

J'ai donc toujours eu en tête de revenir sur ce travail, mais je l'aborde à présent de façon plus mature, avec la sensation d'avoir beaucoup exploré ce type de remix. J'ai aussi un niveau d'acculturation numérique plus conséquent, mon parcours m'ayant permis une solide auto-formation.

Ma question à présent est de me demander comment faire évoluer *SamplTV*, du point de vue de l'intention comme du point de vue du dispositif de création numérique ?

Je décide d'envisager de structurer mes nouvelles créations avec trois intentions :

[471] Ceci va considérablement évoluer au cours de cette nouvelle période de création, notamment à partir de l'œuvre *Loops*.

- On vient de voir que la première de mes intentions est d'envisager la pleine expression d'une œuvre, que je considère comme marquante de mon parcours artistique : *SamplTV*. Et ainsi de procéder à une nouvelle création grâce, notamment, aux possibilités numériques d'aujourd'hui et au niveau de culture numérique que j'ai acquis grâce à plus de dix ans de pratique, de collaboration et de formation. *SamplTV* constituant aussi le point de départ du nouveau processus de création de *Lambeaux*, *Loops* et *Wall trope*.

- La deuxième intention vise à interroger la définition du remix, ce qui renvoie à la question centrale de cette thèse. On a vu qu'au cours de ces dix ans, j'ai déjà beaucoup questionné le droit d'auteur, soit en le transgressant de façon variable (comme avec *SamplTV*, de façon éphémère, l'image captée étant rapidement recouverte par une autre image ; ou comme avec *Plagiairc*, de façon centrale, en invitant le spectateur à plagier et à questionner lui-même l'instabilité du droit d'auteur accentuée par les pratiques du Web 2.0), soit en l'évitant ostensiblement (en utilisant mes propres matériaux sources ou des matériaux libres de droits). J'ai aussi souvent permis au spect'acteur de faire varier le degré de distanciation avec l'original (*SamplTV*, *La lyre publicitaire*), afin de m'avancer au plus près des limites de la définition du remix proposée par Navas. Mais, bien que cette question référentielle habite sans cesse l'artiste de remix que je suis, elle me semble depuis un moment révolue. En interrogeant la littérature (II.a.i), mon idée semble fondée. Ainsi, pour Jamie O'Neil[472], « dans le remix, "l'original" est impossible, parce que le monde dans lequel nous évoluons est une copie de copie, un endroit que nous avons perdu de vue, où nous avons perdu l'espoir de rencontrer l'original. »[473] Pour lui, « l'esthétique du remix n'a pas besoin d'une connaissance précise des originaux, mais d'une conception plus complexe d'une histoire qui cherche continuellement à se réinterpréter elle-même. ».[474]
Pour ma part, même si je reste attaché à la portée référentielle de la trace dans le cas d'une intention critique et médiatrice, j'affirmerai, comme O'Neil, que cela n'empêche pas aussi l'artiste de remix de pousser à l'extrême son processus de transformation. On a vu que ceci est particulièrement vrai dans le remix numérique parce que cette « "machine à effet

[472] O'NEIL, Jamie. *The Remix Aesthetic: Originality: Mixed and Mashed-up* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.comdma.com/~mcluhanr/images/Oneil_Remix_1D_SHORT.pdf.
[473] Remix denies the very concept of the original. In remix, the "original" is impossible, because the world (or paradigm) is one of copies of copies, a place where we have lost touch, moreover, lost faith in the possibility of an original. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas
[474] The aesthetics of remix does not require a precise historical knowledge of "originals" in the conventional sense, but a more complex view of history that seeks to continually reinterpret itself. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

feedback"[…], cet ordinateur [qui] va rétro-agir sur l'imagination de l'artiste […] [et ouvre] à celle-ci des possibilités insoupçonnées au départ par l'artiste lui-même. »[475]
Ma nouvelle intention est donc d'explorer progressivement la dissolution de l'original afin de rendre, cette fois-ci, caduque la notion de plagiat.

- Enfin, la troisième intention consiste à reprendre le contrôle du processus de création (la perte de contrôle étant au centre de beaucoup de mes travaux) et à ne plus faire interagir le public avec l'œuvre. Je cherche à endosser une double posture : celle de l'auteur de l'œuvre, - celui qui crée le concept et le dispositif -, mais aussi celle de l'interacteur, celui qui est en tension avec l'œuvre, l'œuvre générant de multiples propositions. Cela me permet aussi de signifier le plaisir de l'auteur : plaisir de l'interactivité, plaisir de la créativité et plaisir de manipuler[476] les codes et de les détourner[477]. Je serai d'ailleurs amené à étayer cette démarche[478]. Je remarquerai ici qu'il fallait sans doute attendre une certaine maturité et assurance pour revenir au simple caractère jubilatoire de la création de l'artiste. Ceci dit, elle est bienvenue dans le cadre normé et enfermant de la thèse.

En résumé, tel est le nouveau fil conducteur de mes « œuvres en train de se faire » :
- Exploiter les nouvelles possibilités du médium numérique pour donner toute sa dimension à une des œuvres marquantes de mon travail (*SamplTV*).
- Repousser les limites admises du remix réflexif, c'est-à-dire se détacher de sa portée référentielle.
- Et privilégier le statut d'auteur-interacteur en mettant en suspens l'interaction avec le public.
On va le voir, ces trois intentions sont, au départ, l'horizon lointain de mon travail. Elles ne s'exprimeront que progressivement, au fil des différentes œuvres successives que je serai amené à créer. Car dans ce moment de « création > recherche », ma logique est expérimentale sur le double plan de l'intention et du dispositif de création numérique. Les œuvres réalisées *Lambeaux*, *Loops* et *Wall trope* sont donc à considérer comme une série évolutive, ces œuvres

[475] COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. *L'art numérique*. Paris : Flammarion, 2 mars 2009, p. 12. ISBN 978-2-08-122512-1.
[476] Car ici rappelons que l'artiste numérique définit les règles du jeu, la partition de l'œuvre, les règles de production et de réception. BOISSIER, Jean-Louis. *La relation comme forme : L'interactivité en art*. Édition : édition revue et augmentée. Dijon; Genève : Les Presses du réel, 9 janvier 2009, p. 219. ISBN 978-2-84066-277-8.
[477] SAUVAGEOT, Anne et BORILLO, Mario. *Les cinq sens de la création: Art, technologie et sensorialité*. Seyssel : Paris : Editions Champ Vallon, 1 novembre 1998. ISBN 978-2-87673-230-8.
[478] BOILLOT, Nicolas. *Pratiques appropriatives et plaisirs des artistes numériques: l'exemple des remix multimédias* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/boillot_ludovia_2012.pdf.

étant logiquement directement dépendantes les unes des autres et témoignant d’une expérimentation grandissante. Je noterai d’ailleurs que cette expérimentation a bénéficié d’une résidence durant la création de *Loops.*

Je préciserai aussi que cet avant-propos sur les intentions de ces œuvres a un but : introduire leur présentation et surtout faciliter la compréhension globale de la dynamique de ce travail de « création > recherche ». Mais il est évident que ces œuvres résultent d’un chemin qui n’était pas très bien tracé au départ et que le déplacement du focus de la recherche vers la création a transformé et réaffirmé mon intention d’artiste. Je décrirai à présent les œuvres en suivant le fil de l’expérimentation. Je commencerai donc par *Lambeaux*, premier pas de mon expérimentation.

ii. *Lambeaux*

- *Lambeaux* ou la pleine expression de *SamplTV*.

On a vu que *Lambeaux*[479] est une installation vidéo, qui reprend les principes de base de *SamplTV*. Ainsi, comme elle, *Lambeaux* a pour particularité de remixer le flux télévisuel en direct. Le flux est considéré ici en tant que potentiel d'images, de mouvements et de signes. Le processus numérique extrait, de façon automatisée et en temps réel, toutes les parties en mouvement des images lors de la diffusion d'une émission télévisuelle. Le flux télévisuel est donc utilisé comme une matière brute en renouvellement permanent, qui me permet de proposer une œuvre ouverte aux multiples possibles. Les fragments capturés sont redistribués ensuite de façon spatio-temporelle sur une boucle de vingt-cinq images. Cette boucle est ensuite diffusée, image par image, à la fréquence de vingt-cinq images par seconde.

À la différence de *SamplTV*, mon ordinateur dispose aujourd'hui d'une puissance de calcul suffisante pour éviter tout décalage dans le traitement automatisé en temps réel du processus. Le dispositif de *Lambeaux* peut désormais rendre compte ici finement des différences de mouvement avec une précision de l'ordre du pixel, alors que, dans *SamplTV*, les fragments, -des portions rectangulaires d'images-, étaient de taille beaucoup plus grande.

[479] BOILLOT, Nicolas. *Lambeaux* [en ligne]. 2012. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/lambeaux/.

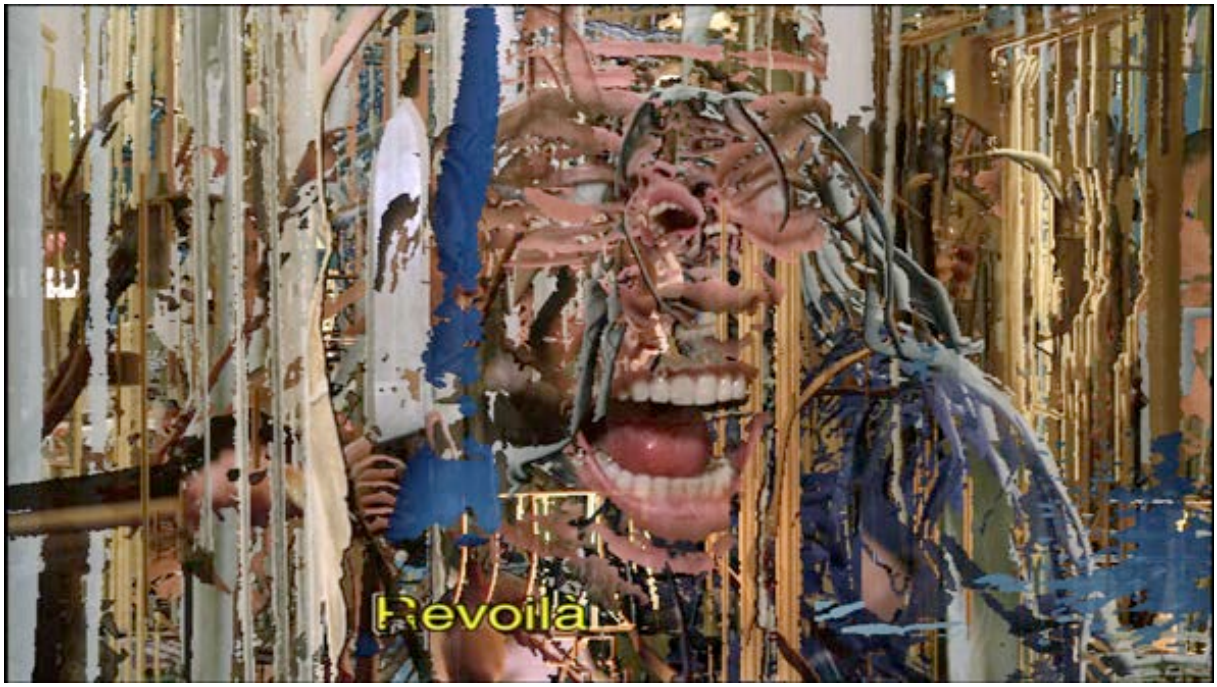


Figure 88. *Lambeaux – The Shining* (BOILLOT, Nicolas, 2012)

Ces micros fragments éphémères, sans cesse renouvelés, renvoient, comme dans *SamplTV,* à un palimpseste visuel polysémique. Mais ici, l'accumulation s'insinue à l'intérieur des contours des images passées et l'agencement des différents pixels en temps réel produit une image très échancrée aux effets irréels : une mémoire fantomatique du flux vidéo, un palimpseste coloré, où cohabitent des fragments de mouvements et de temps beaucoup plus perturbés et lacérés que dans le cas de *SamplTV*. Mais, a contrario de *SamplTV*, dans *Lambeaux*, le spectateur ne peut plus intervenir sur l'expression de l'œuvre. Il se trouve confronté à un univers esthétique étrange, saturé, hyperfragmenté, fait de bribes de signifiants qui sollicitent beaucoup plus son imaginaire personnel. Je noterai d'ailleurs que je ne diffuse pas la bande sonore issue de la chaîne de télévision à l'inverse de *SamplTV*. En effet, j'ai remarqué que le son issu de l'émission de télévision était une « béquille » pour le spectateur. Il l'aide à comprendre ce qu'il est en train de voir. Il me semblait donc, préférable de ne pas diffuser la bande-son pour augmenter la capacité interprétative du spectateur.

Figure 89. *Lambeaux – Publicité* (BOILLOT, Nicolas, 2012)

En résumé, *Lambeaux* manifeste encore en grande partie toutes les propriétés de *SamplTV*. L'œuvre est ouverte, les temporalités plurielles. Elle reste un remix réflexif, à portée critique. En revanche, le détournement est plus complexe, plus affirmé ; l'expression de l'œuvre plus forte. Je noterai que l'interactivité avec le spectateur n'existe plus, ce qui est le signe d'une évolution qui s'affirmera avec les autres œuvres de la série. Au final, par rapport aux trois nouvelles intentions posées en avant-propos, on voit bien que *Lambeaux* active surtout la première : soit envisager la pleine expression de *SamplTV*.

- Un nouveau langage de programmation pour des potentialités inédites

La création de *Lambeaux* résulte surtout de l'évolution du dispositif numérique. Sa partie *hardware* reste inchangée : un ordinateur et une carte *tuner* TV permettent de créer le lien entre les ondes hertziennes locales et leur conversion et manipulation numériques en temps réel. En revanche, pour la partie software, j'ai adopté un nouveau langage de programmation textuelle : *Openframeworks*.

L'état de la question théorique a montré qu'*Openframeworks* participe à la démocratisation des outils de création numérique et qu'il permet à des artistes d'écrire plus facilement dans le langage C++, notamment par la simplification du vocabulaire à employer et du nombre de mots à écrire. En effet, le langage C++ est très utilisé, mais difficile à manier. On le retrouve

majoritairement, depuis les années 1990, dans la plupart des logiciels grand public par exemple *Microsoft Word* ou *Adobe Photoshop*. Un des avantages du langage C++ est que les applications créées avec ce langage de programmation peuvent être compilées pour plusieurs systèmes d'exploitation différents (Windows, Macintosh, Linux) et être très performantes[480]. Il est aussi possible, en utilisant ce langage, de définir à l'écrit des processus complexes.
Mais, en contrepartie, on l'a dit, écrire en C++ s'avère difficile. Il est nécessaire d'avoir au préalable des notions poussées de programmation pour pouvoir l'utiliser correctement. Je me suis donc inspiré des travaux de Jonathan Mazal, qui était intervenu en 2004 à mes côtés et avait créé le nouveau bloc « *SamplTV* » dans *Eyesweb* (un bloc dans *Eyesweb*[481] étant une fonction C++ encapsulée). Mon idée est de faire évoluer le dispositif de *SamplTV* en utilisant cette fonction comme « base » pour transposer le bloc « *SamplTV* » dans *Openframeworks*. Cela a exigé un travail personnel conséquent et compliqué, même si j'ai personnellement progressé dans le domaine de la programmation textuelle.
Mais le fait d'utiliser *Openframeworks* me permet de tirer avantage des nouvelles potentialités offertes, notamment, la rapidité du langage C++ dans l'exécution des calculs. Je noterai aussi que celles-ci sont d'autant plus accrues, que les capacités de calcul d'un ordinateur de 2011 n'ont plus rien à voir avec la situation de 2004. Au final, je peux désormais analyser et extraire la totalité des pixels des parties d'image ayant changé au cours du temps ; alors que dans *SamplTV*, le dispositif ne permettait qu'un nombre limité de captations et une délimitation grossière des fragments, sous la forme de zones rectangulaires d'images.

Les nouvelles potentialités du dispositif modifient considérablement les images obtenues. Dans *Lambeaux*, on l'a vu, le détournement est plus vif, plus saturé, acéré, pointilliste et l'expression de l'œuvre est plus ouverte. J'atteins donc ici ma première intention : *favoriser la pleine expression du concept de SamplTV.* Et pour l'instant, mon travail s'est surtout situé au niveau du dispositif numérique.

[480] Du point de vue de la vitesse d'exécution des différents calculs nécessaires au fonctionnement du programme.
[481] Le bloc *SamplTV* est fait pour Eyesweb 3 qui repose sur le C++. Eyesweb 5, la version du logiciel en 2016, repose sur le *Framework .NET* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 1 avril 2016. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Framework_.NET&oldid=124897837. Page Version ID: 124897837.

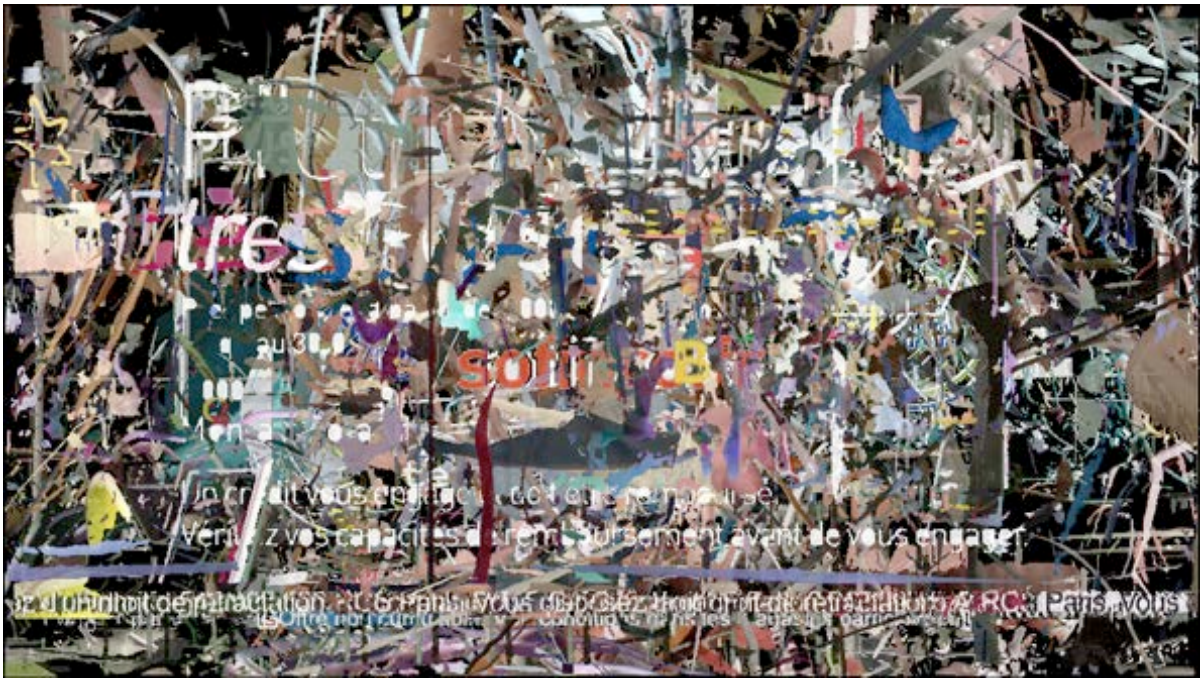


Figure 90. *Lambeaux – Publicité* (BOILLOT, Nicolas, 2012)

Mais, l'évolution de *Lambeaux* ne s'arrête pas là. Mon questionnement sur *le nouveau rapport au temps introduit par le numérique* m'engage à lui adjoindre deux autres possibilités : la captation systématisée du détournement du flux ; et l'exposition d'un temps circulaire et démultiplié.

- La captation systématisée du détournement du flux

Dans *SamplTV*, l'œuvre est constamment inachevée, dépendante du flux télévisuel à l'instant T de l'exposition. Quand je capte des images fixes, c'est à des fins strictement personnelles, pour garder quelques archives du déroulement de l'œuvre. Cette captation ne fait pas partie du concept de l'œuvre.

Dans *Lambeaux*, je décide de systématiser cette prise d'images et de temporalités. Elle fait partie du concept de l'œuvre. Je réalise des traces photographiques de l'installation, je prends des instantanés des flux captés (captures d'écran), et ce, au fur et à mesure des différentes étapes de conception de *Lambeaux*, ainsi que lors des différentes expositions de l'œuvre. Mais surtout, j'exploite les nouvelles potentialités d'*Openframeworks* et les nouvelles capacités de calcul de mon ordinateur pour créer une nouvelle fonctionnalité. Celle-ci permet de garder, à un instant T, la trace des flux captés sur la boucle complète de vingt-cinq images. Le nouveau dispositif conduit à diffuser ensuite ce flux, image par image, et de manière infinie. Cette boucle d'images « cristallise » (au sens de capturer de façon pérenne) l'instant donné du

détournement et révèle l'accumulation éphémère des fragments très signifiants de sa proposition.

Figure 91. *Lambeaux – How TV ruined your life : Aspiration – 25 images extraites de la boucle* (BOILLOT, Nicolas, 2012)

- L'exposition d'un temps circulaire et démultiplié

Je fais une deuxième modification du dispositif. La boucle, générée et exportée image par image, grâce à *Openframeworks*, va ensuite être encapsulée automatiquement dans un GIF. Ce format d'images animées va permettre d'avoir un rapide aperçu de ces fragments temporels et de diffuser facilement ces boucles sur le Web. J'ai expliqué, en effet, dans le chapitre II.c.ii, que le format GIF a été intégré au fil des années dans la quasi-totalité des navigateurs Internet disponibles. Le format GIF m'intéresse, dans la mesure où, à partir des années 2010, son universalité fait qu'il devient le format de prédilection d'une nouvelle forme d'expression visuelle, qui privilégie l'animation d'images en courte séquence diffusée en boucle. Au fur et à mesure de l'expérience éphémère induite par *Lambeaux*, je garde et j'expose, encapsulées dans des GIF, les traces des fragments en mouvement qui ont été récupérés et accumulés au cours du temps. Par rapport à une vidéo classique, ce principe de boucle réduit une action et/ou une narration à une répétition d'une même séquence de manière infinie.

Pour compléter ce dispositif, je crée, en 2013, une autre application : un lecteur vidéo *Pinacotek,*[482] dans le but spécifique de diffuser en continu ces boucles à la temporalité circulaire. Sa fonction diaporama permet de diffuser une série de boucles, les unes après les autres, chacune ayant une période arbitrairement définie par le programme.

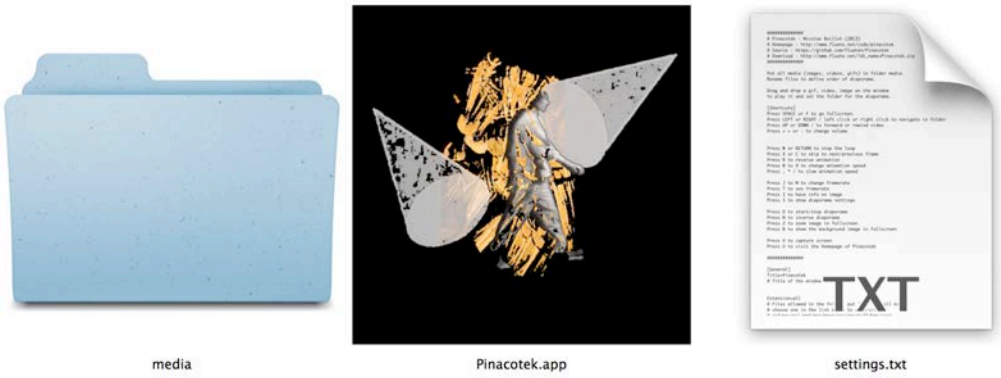


Figure 92. *Pinacotek – Un lecteur multimédia pour exposer des GIF, vidéos, images* (BOILLOT, Nicolas, 2013)

En résumé, l'utilisation d'*Openframeworks* offre de nouvelles potentialités au dispositif de création numérique de *Lambeaux,* notamment grâce au passage au format GIF. Et le nouveau rapport au temps de l'œuvre numérique, central dans tout mon travail, trouve ici une expression forte. Grâce à la systématisation et à la mise en visibilité du principe de boucle, je peux perturber la linéarité dans la narration et produire et exposer plusieurs temporalités. Par la conception de boucles sans coupure (c'est-à-dire sans variation importante dans l'évolution du contenu d'une image à une autre), je favorise l'expression d'une nouvelle narration en créant l'illusion d'une animation sans début ni fin, un peu à la manière d'un *Zoetrope*, l'un des premiers procédés d'animation inventés au 17e siècle. J'interroge ainsi un temps circulaire et démultiplié, qui sera aussi un marqueur important dans l'évolution de mon travail futur, comme on le verra dans *Loops* et *Wall trope*.

[482] BOILLOT, Nicolas. *Pinacotek* [en ligne]. 2013. [Consulté le 26 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/code/pinacotek/.

- La diffusion de l'œuvre : de l'installation vidéo au GIF

L'évolution du dispositif de création numérique ne sert pas seulement une intention. Elle a aussi un impact sur la diffusion de l'œuvre. Comme *SamplTV*, *Lambeaux* a été pensée pour être exposée sous la forme d'une installation vidéo dans un lieu physique d'exposition, afin de mettre en exergue la temporalité du spectateur, la temporalité du flux télévisuel et la temporalité cumulative de la boucle. Le lieu et surtout le temps de l'exposition sont donc très importants. Ils vont influer sur les images, qui seront fonction du choix de la chaîne de télévision diffusée et de l'heure de diffusion, donc de l'émission-source. Chaque lieu et chaque temps d'exposition rendant compte de leur propre temporalité médiatique. Le renouvellement infini des images diffusées par le flux télévisuel va aussi permettre aux spectateurs de revenir voir cette œuvre plusieurs fois et de se trouver chaque fois face à de nouvelles propositions. L'œuvre ouverte se redéfinit ici en fonction de la diversité et de la multiplicité de ses points de vue (et non de ses multiples appropriations possibles).

Lambeaux s'affirme donc avant tout comme une installation vidéo « située », en lien avec la réalité médiatique du spectateur. Elle a été présentée dans différentes expositions. Mais on verra que le format GIF a permis son exposition hors sol et hors temps médiatique, c'est-à-dire sans lien avec l'actualité du lieu d'exposition (cf. ci-dessous *RE/Mixed Media Festival* au *Brooklyn Lyceum* à New York, 2012, U.S.A.). Cette situation accidentelle, voire anachronique, pour *Lambeaux* déterminera le développement de *Loops* et *Wall trope*.

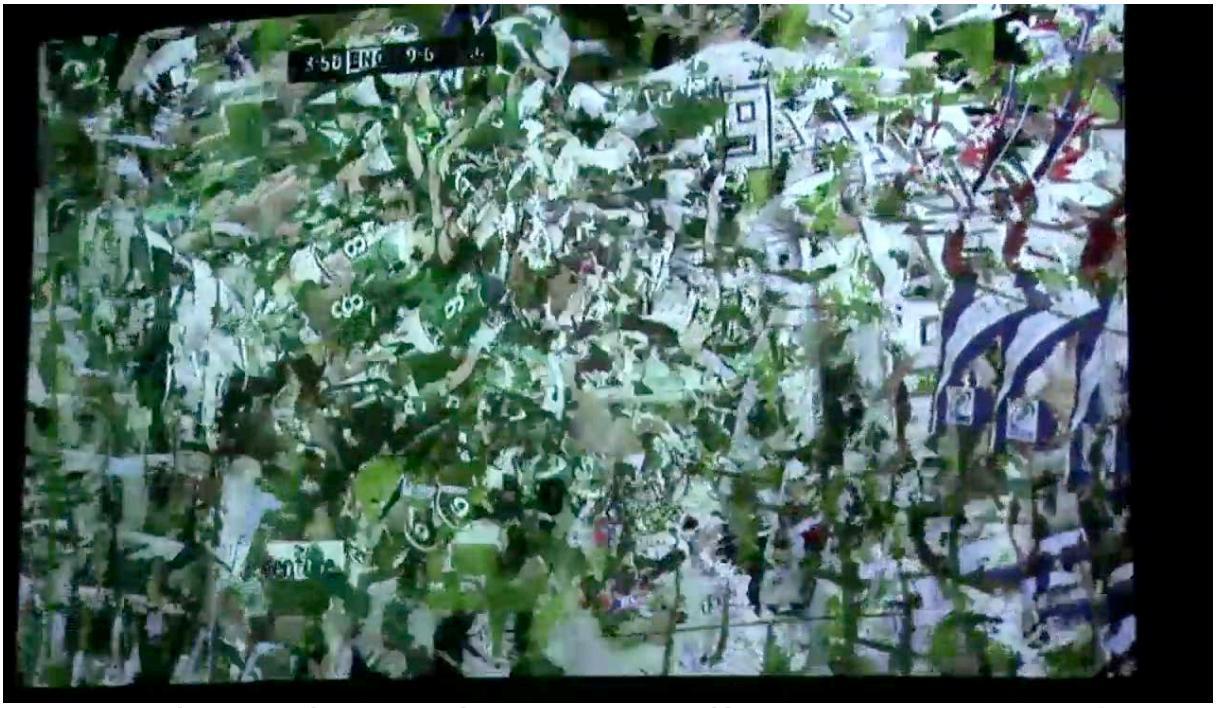


Figure 93. *Lambeaux – Rugby, France 2, le 17 mars 2012, Le Hublot, Nice, France* (BOILLOT, Nicolas, 2012)

Lambeaux a ainsi été exposée dans plusieurs endroits et sous des formes différentes :

- La première représentation s'est déroulée dans la salle d'exposition du centre de création numérique *Le Hublot*, à Nice (2012, France). *Lambeaux* s'est exprimée à partir de la chaîne France 3, chaîne locale de la région Provence-Alpes-Côte d'Azur durant la deuxième quinzaine du mois de mars.

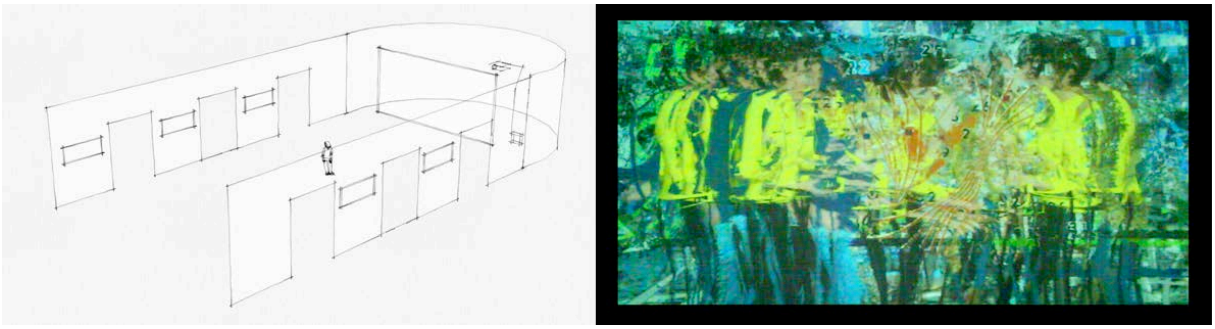


Figure 94. *Lambeaux – Croquis préparatoire pour l'installation vidéo. Météo, TF1, à La Gare à Coustellet, France* (BOILLOT, Nicolas, 2012)

- *Lambeaux* a aussi été présentée en mai 2012 dans l'émission de télévision *l'Œil de links*[483] de Canal +, puis repris dans l'émission *Le Zapping*[484] (du jour, puis de la semaine). Bien que cela s'apparente plus à une retombée presse de mon travail, il me semble amusant de la citer ici, dans la mesure où cette présentation est une sorte de mise en abyme de mon intention, *Lambeaux* détournant les flux télévisuels et devenant lui-même partie intégrante de ce flux télévisuel.
- *Lambeaux* a été exposée durant deux mois d'été dans la salle d'exposition du centre culturel *La gare* à Coustellet (2012, France), et ce à partir de plusieurs chaînes locales. Cette salle d'exposition se transforme chaque week-end en un lieu de convivialité au milieu d'un marché paysan. On a vu avec l'analyse de *SamplTV,* que l'œuvre tentait de rompre la distance verticale avec le public. Il me paraissait important de signaler ce changement de contexte d'exposition le dimanche, car le public, venu à la base pour acheter des produits alimentaires, va se retrouver, malgré lui, face à l'œuvre et vivre une expérience singulière.
- *Lambeaux* a été commanditée par le *RE/Mixed Media Festival* au *Brooklyn Lyceum* à New York (2012, U.S.A.). Mais les dates de l'exposition ont coïncidé avec le passage de l'ouragan *Sandy*[485]. J'ai dû renoncer à me rendre in situ pour mettre en place l'installation vidéo. J'ai donc proposé aux organisateurs du festival d'exposer une série de GIF réalisés avec *Lambeaux*. C'est dans ce cadre que j'ai utilisé pour la première fois *Pinacotek*. Je noterai aussi en passant qu'Eduardo Navas, théoricien principal du remix artistique, participait aussi à ce festival en tant que conférencier et que cela m'a permis d'échanger utilement avec lui.
- *Lambeaux* a été présentée dans le cadre du festival *Vision'R #8,* à La Rotonde, à Paris (2013, France) et ce, une soirée durant la durée du festival, en parallèle à d'autres performances audiovisuelles. J'ai utilisé les chaînes de télévision parisiennes.
- Pour finir, *Lambeaux* a été exposée à la galerie *Ori* à Berlin (2013, Allemagne), pendant une semaine. J'ai utilisé cette fois-ci les chaînes de télévision allemandes.

Lambeaux a pu ainsi s'exprimer selon différents cadres, temps et lieux : physiques, culturels et télévisuels, proposant une expérience toujours inédite, dépendante du flux télévisuel capté in situ.

---

[483] *Lambeaux – L'oeil de links – Canal +* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/news/lambeaux-loeil-de-links/.
[484] *Lambeaux dans le Zapping de Canal + le 1er mai 2012* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/news/lambeaux-in-the-zapping-the-1st-of-may-2012/.
[485] *Ouragan Sandy* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 3 juin 2016. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Ouragan_Sandy&oldid=126747325. Page Version ID: 126747325.

- *Lambeaux*, une étape vers d’autres développements

Je conclurai en rappelant que *Lambeaux* n’est qu’une première étape de mon expérimentation. Certes, elle a permis, comme prévu, d’exprimer toutes les potentialités du concept de *SamplTV*. Ce faisant, elle a aussi mis en évidence toute l’exigence technique, mais aussi le plaisir associé à la création des « contraintes créatives » centrales dans l’histoire de l’art du XXe et XXIe siècle, notamment dans les œuvres de remix. Ceci aura une influence forte sur l’évolution de mon travail avec *Loops*. Je mettrai cela aussi en relation avec l’absence d’interactivité de cette œuvre, qui redonne une place centrale à l’artiste auteur, a contrario de la plupart de mes autres œuvres. Cela ouvrira la voie, on l’a dit, à la deuxième intention de cette série : privilégier le plaisir de l’artiste, le plaisir de l’interactivité, de la créativité et de la manipulation offerts par la création numérique. Une intention qui s’affirmera dans *Loops* et *Wall trope*.

Lambeaux a aussi contribué à représenter et à interroger plus profondément notre rapport au temps au fil d’une œuvre ouverte, aux temporalités plurielles ; l’hyperfragmentation de l’information s’affrontant directement avec son miroir temporel télescopé et circulaire. Cet axe restera présent dans la suite de cette série, notamment grâce à la systématisation du GIF, comme principe de création.

Figure 95. *Lambeaux – Le Plus Grand Cabaret du monde, France 2, le 17 mars 2012, Le Hublot, Nice, France* (BOILLOT, Nicolas, 2012)

Lambeaux renvoie au phénomène d'émergence (cf. II.c.i). Au regard de la théorie, la complexité de son processus de création a tendance à manifester un degré d'émergence assez fort du fait de l'imprévisibilité induite par les règles du processus, qui va dépendre de ce qui est diffusé. En effet, on peut constater que, d'une part le matériau utilisé, ici la télévision en direct, va renforcer le côté éphémère de chaque image, et d'autre part, la temporalité de chaque fragment va dépendre de ce qui va être diffusé par la suite. Enfin, chacun de ces fragments va être présent et répété, jusqu'à ce qu'un autre le recouvre dans l'espace et le temps, exprimant ainsi la temporalité hypnotique et circulaire de notre rapport à l'information. Autant de facteurs qui vont influer sur la composition finale et faire émerger une série « d'accidents », de manière semi-automatisée. Car, même si cette installation vidéo peut être exposée de manière autonome, il m'est possible de faire varier fortement les règles de composition. C'est ce qui influencera d'ailleurs mes deux prochaines œuvres.

Cette fragmentation et cette imprévisibilité font alors émerger des narrations inédites. Car, on a vu que le fait d'analyser les images à un extrême niveau de précision, pixel par pixel, et

ensuite de les accumuler avec cette même précision, permet d’accentuer encore plus la distanciation des éléments extraits et capturés de leurs sources. Je m’approche donc ici de la frontière entre un plagiat et une œuvre transformative, sans toutefois la traverser. Cette nouvelle configuration commence à entrer en conflit avec la représentation du matériau original. On est à la frontière de la définition du remix de Navas, c’est-à-dire une œuvre qui garde apparentes les traces de son histoire. Or la troisième intention de ce moment de « création > recherche » est d’aller plus loin sur ce chemin et de repousser les limites admises du remix réflexif, c’est-à-dire de ne plus être attaché à sa portée référentielle. On va le voir dans le chapitre suivant avec *Loops* et *Wall trope,* les variations de degré de distanciation vont me permettre d’aller jusqu’à la dissolution complète de la référence à la source.

Lambeaux est donc bien une œuvre médiatrice entre mon travail passé et ma création présente. Elle installe les soubassements du dispositif et des intentions de *Loops* et de *Wall trope*.

iii. *Loops et Wall trope*

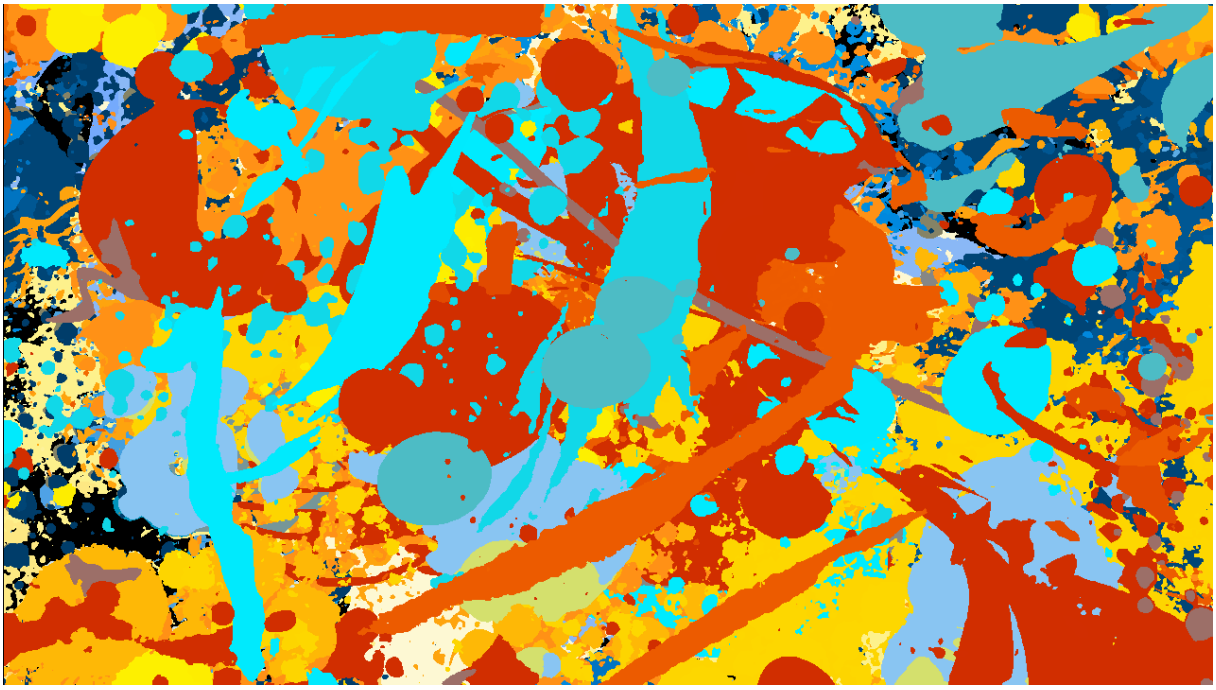


Figure 96. *Loops – 2013.08.18.19h53* (BOILLOT, Nicolas, 2013)[486]

Loops,[487] puis la série *Wall trope*[488] qui la prolonge, marquent un changement de cap important dans ma pratique artistique et viennent répondre directement à certaines questions qui ont émergé lors de la création de *Lambeaux* et lors des mises en perspective théoriques effectuées pour ce doctorat.

On vient de voir que l'intention de *Lambeaux*, - donner sa pleine expression au concept de *SamplTV* -, m'a permis de montrer la place des contraintes créatrices dans mon travail, témoignant en cela de la plupart des œuvres de remix numériques. Ce faisant, *Lambeaux* met à ma disposition un dispositif numérique complexe, qui me donne la liberté de penser d'autres développements et d'envisager autrement ses intentions et ses modes de diffusion. *Lambeaux* (comme *SamplTV)* sollicite plusieurs mises en perspective, celles :

- du temps (démultiplié, circulaire),
- de l'abondance (en lien avec le flux médiatique télévisuel),

[486] BOILLOT, Nicolas. *2013.08.18.19h53* [en ligne]. 2013. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/2013-08-18-19h53/.
[487] BOILLOT, Nicolas. *Loops* [en ligne]. en cours 2012. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/loops/.
[488] BOILLOT, Nicolas. *Wall trope* [en ligne]. 2014. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/walltrope.

- de la collection (automatisée et déléguée au dispositif numérique ; éphémère dans le cas de *SamplTV* et *Lambeaux,* voire « cristallisée » dans les formats GIF de *Lambeaux*)
- et du droit d'auteur (détournement plus affirmé des images originelles, mais toujours référentiel en lien avec la portée critique du remix).

On verra que ces perspectives imprègnent naturellement *Loops,* du fait de leur renforcement (celui du triptyque : abondance - collection - temps), et/ou de leur remise en cause (la remise en cause de la transgression du droit d'auteur, et ce faisant de la portée critique et référentielle du remix). Pour bien saisir l'évolution de cette série, je rappellerai aussi que *Loops,* puis *Wall trope,* participent d'une expérimentation, qui redonne une place centrale à l'artiste auteur que je suis, *a contrario* de beaucoup de mes œuvres, qui privilégiaient la relation de médiation et l'interaction avec le public. L'évolution de ces deux œuvres découle, en effet, fortement du plaisir offert par la création numérique. J'ai déjà relevé le plaisir de la créativité, le plaisir de l'interactivité avec le dispositif, le plaisir de la collection et le plaisir de la manipulation des codes et de leur détournement [489]. De ce fait, l'intention critique du remix s'efface au profit de l'intention plastique et expérimentale. Même si celle-ci a toujours été présente dans mon travail, elle s'affirme ici au fil d'une composition visuelle et cinétique sur le temps et l'espace que je qualifierai de « temporalité picturale » pour *Loops* et par extension, de « spatio-temporalité picturale » pour *Wall trope*. Elle est aussi constamment animée par la recherche du plus haut niveau d'émergence.

[489] SAUVAGEOT, Anne et BORILLO, Mario. *Les cinq sens de la création: Art, technologie et sensorialité.* Seyssel : Paris : Editions Champ Vallon, 1 novembre 1998. ISBN 978-2-87673-230-8.

Figure 97. *Loops – 2014.05.09.23h10* (BOILLOT, Nicolas, 2014)[490]

Je commencerai à présenter plus en détail *Loops*. Je préciserai que cette œuvre a évolué au cours du temps, au fur et à mesure de l'intégration de nouveaux concepts et de nouvelles contraintes créatives définis par la programmation textuelle. Je dégagerai donc deux périodes dans cette expérimentation, la première, qui situe les bases du dispositif de création et la deuxième, qui étend ses potentialités dans le cadre d'une résidence d'artiste en 2013.

- *Loops*, la période fondatrice

Pour bien saisir la période fondatrice de *Loops*, il est nécessaire que je revienne sur le dispositif de création numérique de *Lambeaux*. On a vu que j'ai initié une nouvelle façon de « cristalliser » les mouvements et la temporalité du flux télévisuel en créant des GIF animés à partir des boucles d'images inhérentes au processus de création. Face à une boucle issue de *Loops*, on se trouve aussi confronté à une temporalité aplatie, où s'amoncellent les différents fragments extraits du cours du flux et réunis en un même instant par le processus. Pour arriver à cette réalisation, il faut simplement laisser le temps au processus d'extraire et d'accumuler ces évolutions au fur et à mesure que le flux est en train d'être lu. De fait, *Loops* nous

[490] BOILLOT, Nicolas. *2014.05.09.23h10* [en ligne]. 2014. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/2014-05-09-23h10/.

propose, comme *Lambeaux*, une compression du temps encapsulée dans un GIF et répétée de manière itérative à l'infini.

- Le retour de l'artiste collectionneur

J'ai décidé d'explorer plus avant cette contrainte créatrice, - composer avec le mouvement visuel de manière spatio-temporelle et encapsulée -, mais en n'utilisant plus le flux télévisuel comme source, mais celui de vidéos enregistrées sur les plateformes de contenu *YouTube* ou *Vimeo*[491]. En effet, le choix du média télévisuel de *Lambeaux* est un héritage de *SamplTV*, celui d'une intention (la mise en question des médias) et d'une époque (la télévision primant sur le Web en 2003). Dans *Loops*, mon intention est moins critique et plus expérimentale. J'exploite toujours l'abondance, mais ici celle associée au Web, et ce, pour créer une collection de vidéos. Je sélectionne ces vidéos en fonction du type, de la quantité et de la qualité des mouvements qui apparaissent. Ce matériau source et cette façon de sélectionner constituent une collection beaucoup plus personnelle et neutre, riche et pérenne, que le flux télévisuel de *SamplTV* et de *Lambeaux*. Ce faisant, je renforce aussi ici ma posture d'auteur-collectionneur. Et je retrouve une posture fréquente de mon travail (cf. par exemple, *La lyre publicitaire* ou *Plagiairc*). Ceci est d'ailleurs en phase avec les tendances relevées par les théoriciens de la création numérique, le principe de collection étant accentué et facilité par la dématérialisation et la mise à disposition sans précédent des contenus par l'intermédiaire d'Internet.

Cette collection de vidéos ciblées me permet d'avoir très tôt une représentation approximative des différentes formes susceptibles de venir s'accumuler sur la boucle, qui sera générée par le dispositif. Je peux sélectionner les flux des vidéos les plus adaptés à mon intention, puis, comme dans *Lambeaux*, je les mets à disposition du dispositif de création.

- La dissolution de l'original au-delà des limites admises du remix réflexif

Il est temps de rappeler ici que, dans ce moment de « création > recherche » (cf. III.c.i), j'ai projeté d'interroger les limites mêmes de la définition du remix. Si ma première intention était d'exprimer pleinement le concept de *SamplTV* (*Lambeaux*), ma deuxième intention avec *Loops* est d'explorer progressivement une dissolution de l'original afin de rendre caduque la notion de plagiat.

---

[491] *Vimeo : Regardez, mettez en ligne et partagez des vidéos HD sans pubs* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://vimeo.com.

On a vu, en effet, qu'un remix se définit en fonction de la reconnaissance de tout ou partie du matériau, qui lui a servi de source, notamment dans le cas d'un remix réflexif, c'est du moins la définition qu'en donne Eduardo Navas, et qui pouvait s'appliquer à la plupart de mes œuvres précédentes. *Loops* marque une rupture dans cette filiation et se rapproche plus de la position de Jamie O'Neil pour qui, on l'a vu, « l'esthétique du remix n'a pas besoin d'une connaissance précise des originaux, mais d'une conception plus complexe d'une histoire qui cherche continuellement à se réinterpréter elle-même ». Pour ma part, j'ai souligné que, même si je reste attaché à la portée référentielle de la trace, dans le cas d'une intention critique et médiatrice, j'affirmerai, comme lui, que cela n'empêche pas aussi l'artiste de remix de pousser à l'extrême son processus de transformation. Surtout quand, comme ici, l'artiste poursuit aussi une troisième intention qui est celle du « plaisir de l'interactivité et de la manipulation des codes et de leur détournement ».

On verra que *Loops* implique un fort degré de distanciation avec l'original, du fait des différentes transformations successives et du fort degré d'imprévisibilité engendré par son dispositif. Et qu'elle permet d'envisager autrement la paternité d'une œuvre d'art. Je deviens la seule personne, en tant que créateur de ces remix, à pouvoir retracer l'origine des différentes vidéos, que j'ai utilisées comme matériau. Il était d'ailleurs intéressant de constater, lorsque les spectateurs tentaient de découvrir d'où provenait l'origine des mouvements d'une boucle, le décalage entre leurs réponses et la réalité. Cette impossibilité à reconnaître la source m'affranchit enfin de la question du respect du droit d'auteur. Mais on va voir que la dématérialisation numérique, qui permet à la fois la captation des œuvres d'autrui et leur hyper transformation, met aussi en jeu la question de mes propres droits d'auteur.

- Du plagiat des œuvres d'autrui à la mise en jeu de mes droits d'auteur

Loops permet de mettre en évidence la perte de contrôle vécue par un auteur publiant sur Internet. Il est intéressant de signaler que cette problématique se pose doublement dans *Loops*, à la fois en amont pour les auteurs des vidéos que j'utilise et en aval, pour moi, en tant qu'auteur des différents GIF que j'ai réalisés et publiés. En effet, la dématérialisation numérique agit à la fois sur le dispositif de création et sur la diffusion des œuvres. Ici, les vidéos, comme mes GIF, peuvent être classés comme « des biens non rivaux » [492], c'est-à-dire que les opérations de diffusion, de consommation et de consultation n'entraînent pas leur

[492] BENKLER, Yochai. *La richesse des réseaux : Marchés et libertés à l'heure du partage social*. Lyon : PUL, 3 décembre 2009. ISBN 978-2-7297-0804-7.

perte de valeur pour l'auteur, qui reste toujours propriétaire du bien. C'est donc grâce à cette propriété inhérente au numérique, que j'ai pu facilement réutiliser les vidéos d'autres auteurs. Mais à mon tour, lorsque j'ai publié ces versions remixées de vidéos d'autres auteurs, sur mon site Web et sur d'autres sites, j'ai remarqué que les différentes boucles issues de *Loops* ont été par la suite, diffusées et copiées dans d'autres contextes sans mon accord. Force est de constater que j'ai perdu la maîtrise de leur diffusion et de leur appropriation.

Je prendrai pour exemple l'utilisation que font désormais les plateformes Web 2.0 des GIF. Ils intègrent désormais des milliers de ces boucles temporelles, le plus souvent extraites de vidéos, pour alimenter le nouveau langage visuel (émoticônes, acronymes, etc.) de la communication interpersonnelle sur Internet. Un utilisateur peut désormais choisir directement dans ces « réservoirs » de boucles d'images. Ce nouvel usage se fait, bien sûr, sans aucune considération pour le droit d'auteur des différentes sources de ces boucles, une situation que j'ai d'ailleurs cherché à révéler et interroger avec *.urler* et avec *Plagiairc.*

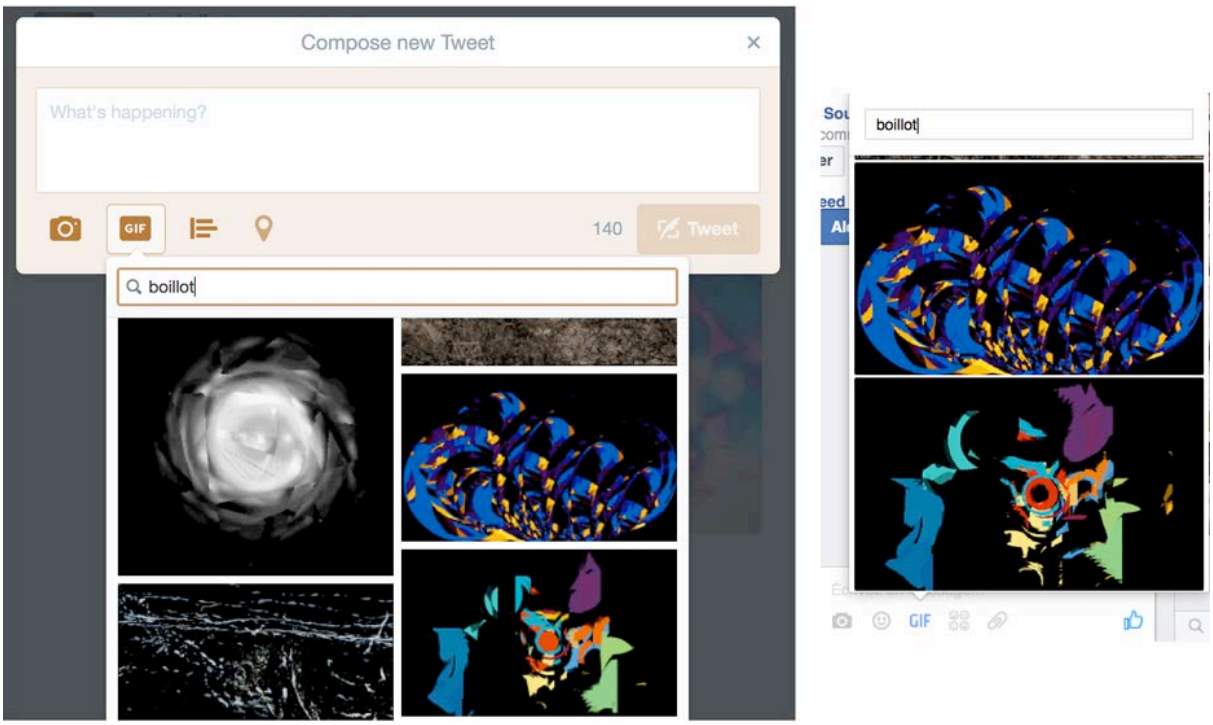


Figure 98. *Résultats de la recherche de GIF à partir de mon nom de famille sur les sites Web de Twitter et Facebook* (BOILLOT, Nicolas, 2016)

Si je donne cet exemple de plateformes Web 2.0, c'est que plusieurs de mes GIF issus de *Loops* sont inclus dans ce moteur de recherche et peuvent être désormais utilisés librement par un usager de ces plateformes pour communiquer. Il suffit de taper mon nom de famille pour

avoir à disposition une dizaine de GIF que j'ai réalisés. Je n'ai bien entendu eu aucun droit de regard sur l'utilisation de mon travail dans ce contexte.

On se trouve bien dans le cas où, dès lors que l'on a publié un contenu sur le Web, celui-ci pourra être copié et réutilisé par n'importe qui, même si en principe, comme on l'a vu dans le chapitre sur le droit d'auteur, il reste toujours soumis aux droits patrimoniaux, voire au copyright. La transgression du droit d'auteur étant souvent au cœur de la création de remix numérique, je ne peux que m'incliner devant ce phénomène, même s'il me pose question d'un point de vue purement économique.

Quoi qu'il en soit, la question du droit d'auteur est très présente dans *Loops*, mais en creux. Notamment, au regard de l'évaluation de la frontière entre le plagiat et une œuvre transformative. Car dans *Loops*, contrairement à *Lambeaux*, je vais transformer tellement la source, qu'il sera le plus souvent impossible d'en retrouver l'origine. Je vais expliquer maintenant les étapes d'un tel processus de création.

- Des contraintes créatrices agissantes

Loops met en jeu de nouvelles fonctionnalités, pour accentuer la distanciation avec l'original. Je réalise donc un nouveau programme, qui vise à le transformer de manière empirique, en lui faisant supporter une quantité variable et subite d'altérations. Je mets en place plusieurs contraintes créatrices possibles comme : appliquer une suite de couleurs arbitraires sur le flux ; exclure les ombres ou certains détails de la vidéo ; déterminer et soustraire certaines portions à l'aide de masques, dont je détermine moi-même la forme et le mouvement ; assigner des filtres avec des critères précis (de transparence, par exemple) ; ou appliquer d'autres transformations, qui vont morceler de manière encore plus accentuée ces éléments, etc. Je remarquerai que je retrouve ici les principes de travaux antérieurs, comme *.urler* (2006) et *Spoiler* (2007), qui transforment le flux par le principe de pochoirs en creux, dans lesquels s'accumulent ou apparaissent d'autres images.

Je soulignerai aussi que ces nouvelles propositions sont le fruit d'une recherche menée avec beaucoup de persévérance depuis 2012. Elles résultent d'un travail intense, mais aussi du plaisir de la création expérimentale, voire de la fascination que l'on peut ressentir devant le potentiel de création du dispositif numérique. Cette création s'appuie sur la perte de contrôle apparente, l'imprévisibilité, le hasard ou encore la création par accident, chers aux artistes du

XXe siècle (cf. II.a.ii). Et elle accentue considérablement le phénomène d'émergence amorcé dans *Lambeaux* et génère des images à forte potentialité esthétique.

Ainsi, dans le dispositif de *Loops,* la même vidéo peut être transformée de nombreuses manières différentes, en fonction des modes que je décide d'appliquer. Et elle donne potentiellement naissance une grande variété de remix, chaque fois uniques, car liés aux paramètres de configuration utilisés. Car le degré d'originalité (et de distanciation avec l'original) s'avère d'autant plus accentué, que le processus agit en temps réel sur un flux continu d'images et donc qu'une même altération est susceptible de produire un grand nombre de remix différents.

Au final, comme dans *Lambeaux,* le dispositif produit une boucle. Elle représente un instant précis de cette composition empirique de « fragments de mouvements transformés » évoluant au cours du temps. La contrainte étant aussi de créer une boucle parfaite, sans début ni fin[493], elle-même encapsulée dans un GIF animé. Pour mettre en avant l'unicité et l'originalité de chaque transformation, je nomme chacune de ces boucles avec la date et l'heure du moment précis où j'ai décidé de « cristalliser » les transformations des mouvements et de la temporalité de ce flux en perpétuelle évolution.

Comme on peut le voir avec la figure 99 ci-dessous, ces multiples contraintes créatrices ont permis la création de GIF d'une extrême variété, à la fois au niveau des couleurs, des formes et des types de mouvement.[494]

[493] C'est-à-dire qui ne laisse pas transparaître une « discontinuité visuelle » entre les images mises bout à bout.

[494] Mouvement qu'il est difficile de voir sur une page imprimée, le lecteur se reportera utilement à http://www.fluate.net/loops pour bien saisir toute la portée de cette œuvre.

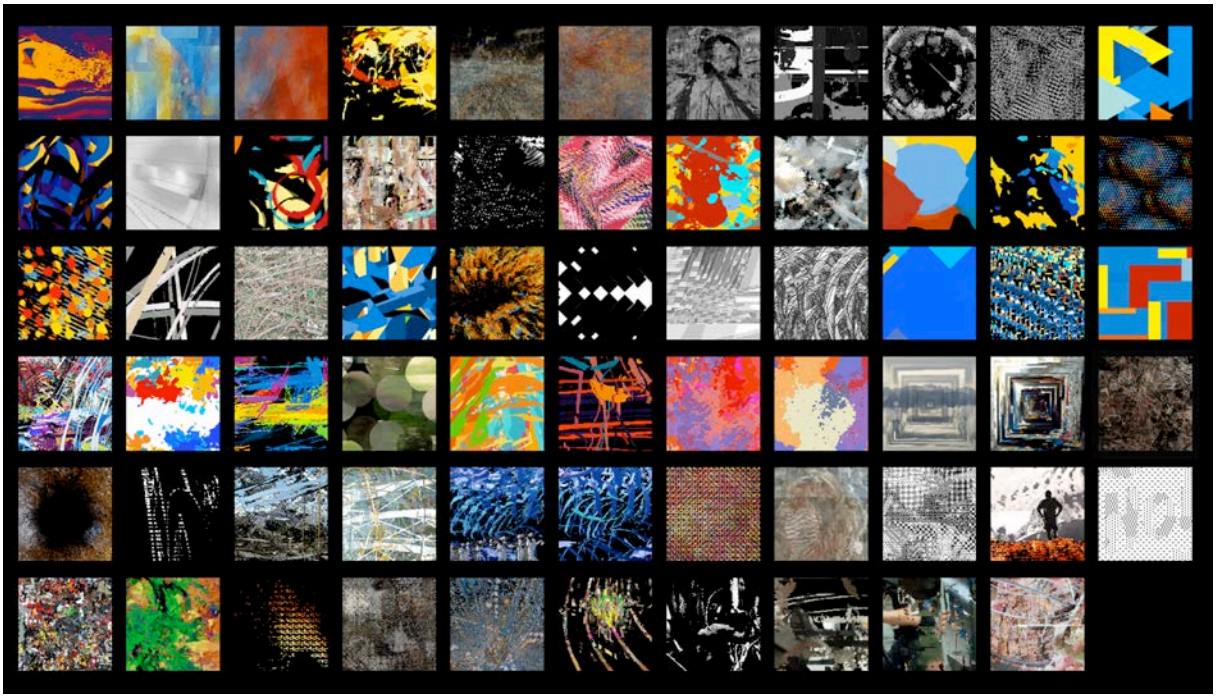


Figure 99. *Loops – Miniatures de 65 boucles* (BOILLOT, Nicolas, 2012 - 2014)[495]

- *Loops*, le temps de la résidence

Mon projet d'expérimentation *Loops* m'a permis d'être retenu pour un séjour de trois mois en résidence artistique, en 2013, à Poitiers, dans le cadre de l'appel à projets *L'appart*. Cette résidence est organisée par *En attendant les Cerises Productions*, en collaboration avec la ville de Poitiers et la Région Poitou-Charentes. Il s'agit de ma cinquième résidence, et j'ai déjà souligné tout l'intérêt tiré de ces situations. Je n'attends pas de celle-ci ce personnel de renfort, qui a été déterminant pour certaines œuvres et pour mon acculturation numérique. L'appel à projets *L'appart* propose surtout « une expérience de création s'articulant aussi bien sur le fait de vivre, d'habiter un espace, de créer, de rencontrer, de montrer et de diffuser dans un même lieu et temps de résidence »[496]. L'idée est donc de mettre à profit la densité du « temps de résidence » pour parfaire le dispositif de création numérique et l'expression de *Loops* ; puis de bénéficier de la pluralité des regards des partenaires et publics de l'espace artistique, notamment lors de l'exposition prévue à la fin de la résidence.

[495] BOILLOT, Nicolas. *Loops* [en ligne]. en cours 2012. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/loops/.
[496] *A propos | En attendant les cerises productions* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.lescerisesprod.com/a-propos/.

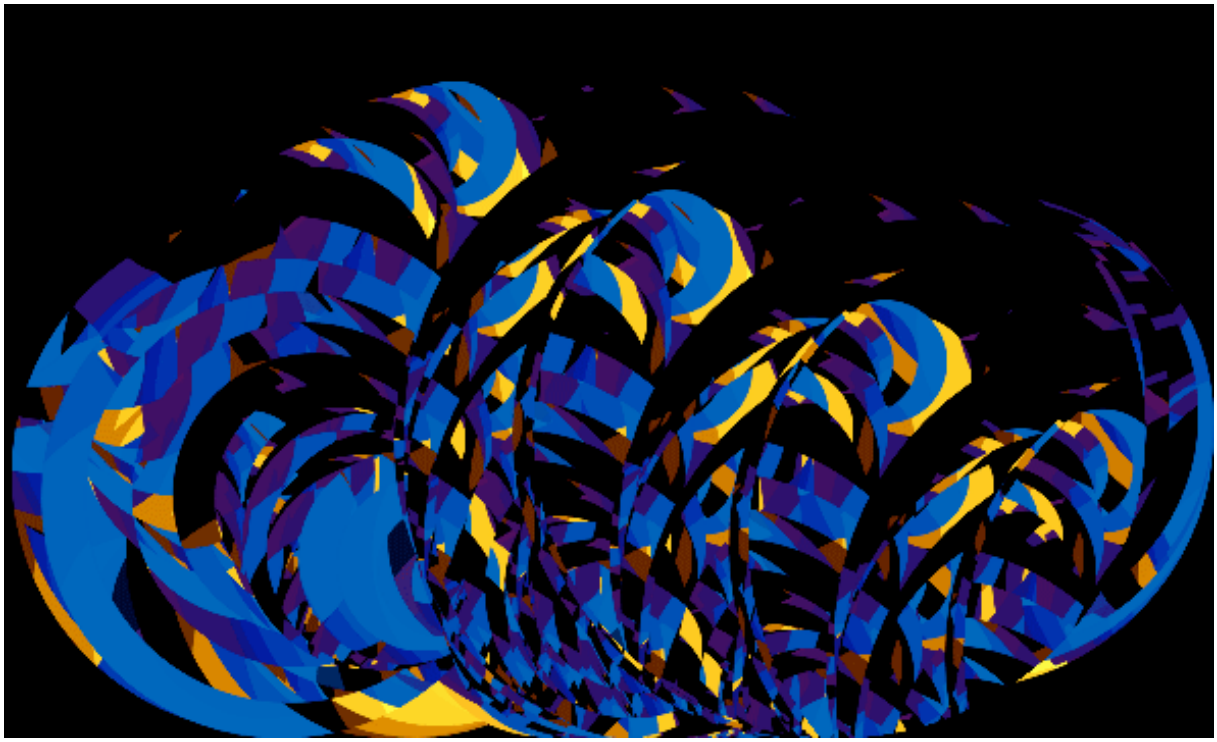


Figure 100. *Loops – 2013.12.12.15h03* (BOILLOT, Nicolas, 2013)[497]

Ce temps m'a permis de faire évoluer *Loops*. J'ai choisi ici d'utiliser comme « source », non plus des vidéos, mais des images fixes ou plutôt des formes visuelles. J'ai d'abord procédé, là aussi, à une collection de formes issues de banques de données sur le Web ou créées par moi. J'ai ainsi à ma disposition plusieurs centaines de formes géométriques, typographiques, etc. Ensuite, je sélectionne une ou plusieurs de ces formes et j'associe à cette sélection un mouvement, c'est-à-dire que je vais déterminer son déplacement à l'écran au cours du temps. Je peux aussi associer à cette sélection différentes couleurs. Au final, la déambulation de ma souris à l'écran va me donner la possibilité de créer une grande diversité de zones colorées évoluant différemment dans le temps et l'espace. Je peux, bien sûr, combiner cette nouvelle sélection avec les différentes contraintes créatrices déjà mises en place dans *Loops* pour les vidéos (assigner des filtres avec des critères de transparence, par exemple, etc.).

[497] BOILLOT, Nicolas. *2013.12.12.15h03* [en ligne]. 2013. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/2013-12-12-15h03/.

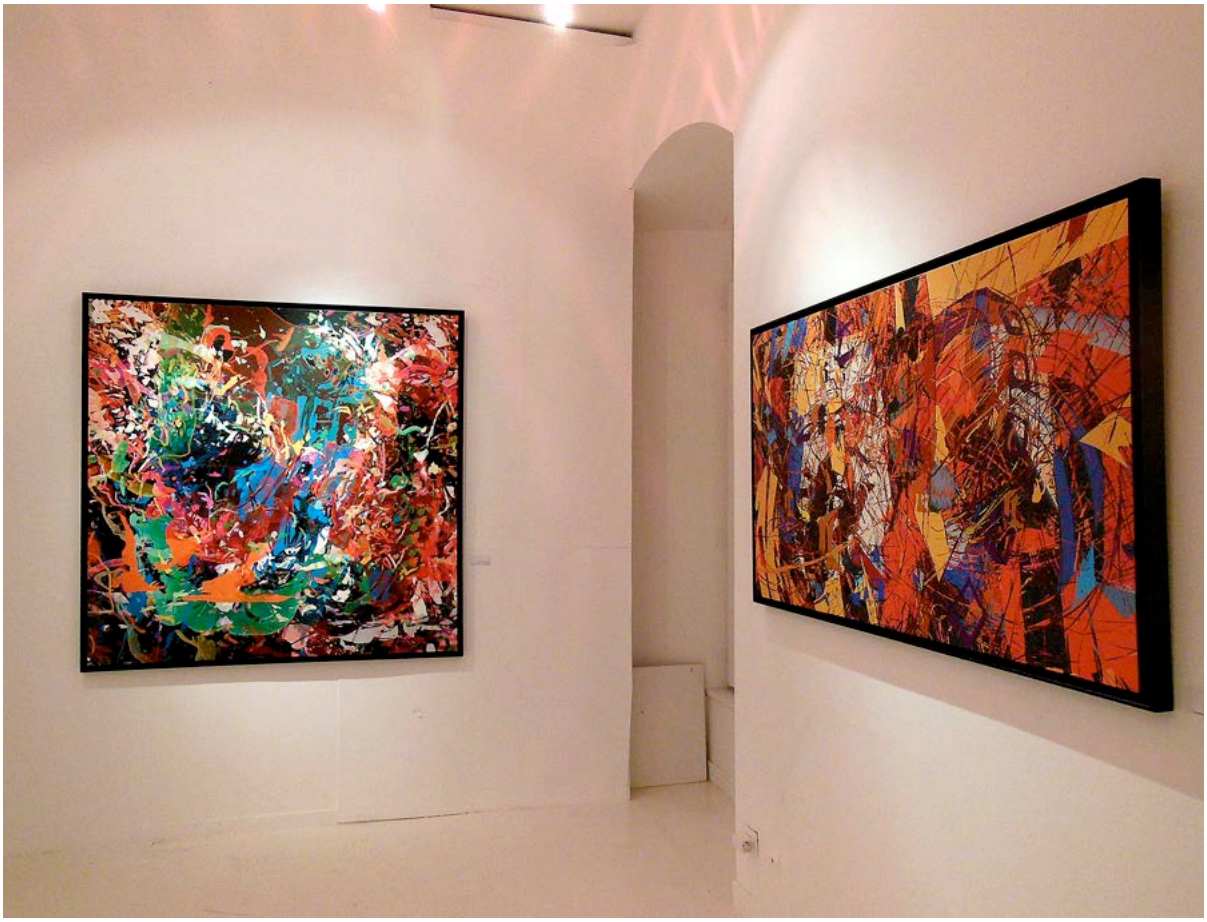


Figure 101. *orBit – Impressions numériques sur toile, cadre en bois, caisse américaine 150 cm x 84 cm et 150 cm x 150 cm, Poitiers, France* (BOILLOT, Nicolas, 2013)

La finalité de la résidence *L'appart* m'a conduit aussi à produire une série d'images fixes issues du détournement de *Loops* (à partir d'images fixes ou de vidéos), images que j'ai ensuite fait imprimer sur toile et encadrer. La fin de cette résidence s'est ainsi terminée par une exposition individuelle intitulée *orBit* [498] . J'y ai exposé *Loops* selon deux modalités parallèles : la projection de boucles créées durant cette période de résidence, et utilisant ces nouvelles sources d'images fixes ; l'exposition de tableaux reprenant une série d'images fixes réalisées avec ce nouveau dispositif. Mais on verra que *Loops* est plutôt appelée à être exposée dans des contextes plus dématérialisés.

[498] BOILLOT, Nicolas. *orBit* [en ligne]. 2013. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/orbit/.

- *Wall trope*, une composition sans limites

Je vais maintenant aborder une autre évolution importante du processus de création de *Loops*. Un développement qui va me permettre de créer des compositions qui, à la fois, n'ont pas de limite dans le temps (grâce au principe de la boucle répétée indéfiniment), mais aussi, n'ont pas visuellement de limite dans l'espace.

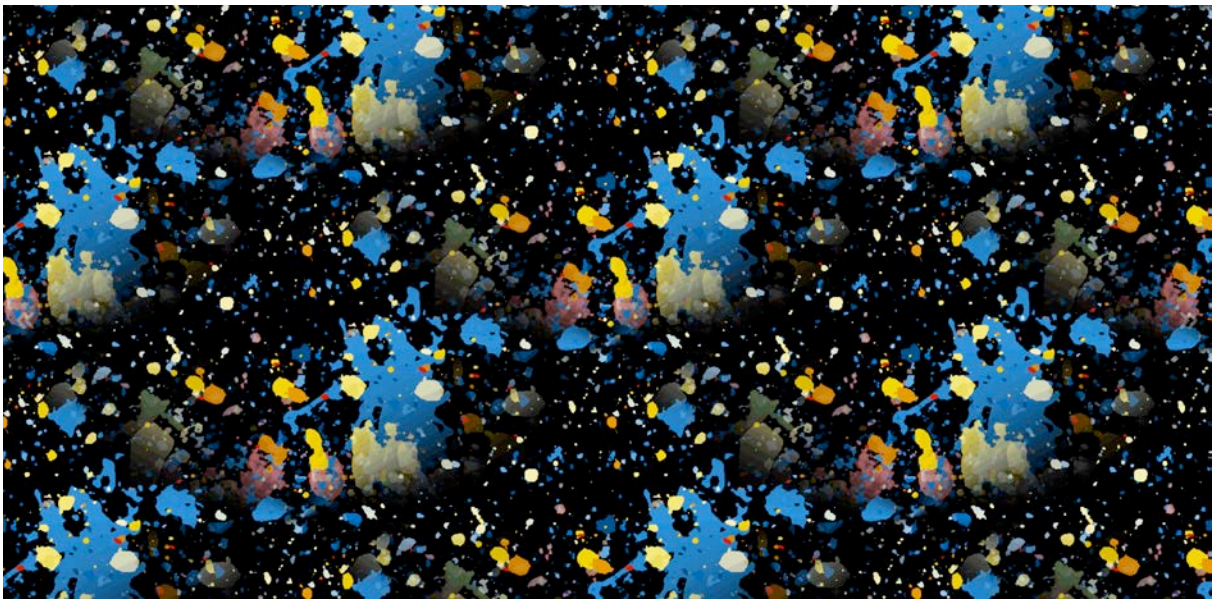


Figure 102. *Wall trope – Big bang* (BOILLOT, Nicolas, 2014)[499]

La série de GIF intitulée *Wall trope* se place dans la continuité de mes expérimentations de composition de boucles, mais je cherche à explorer ici plus avant les notions de cadrage et de hors champs. En 2014, j'ai donc intégré au dispositif de *Loops* une nouvelle fonctionnalité qui me permet, grâce à une illusion d'optique, d'estomper les pourtours de mes compositions animées. Pour ce faire, je copie en temps réel la partie centrale de la composition. Cette partie reproduite se retrouve ensuite « greffée » de manière fragmentée sur les quatre côtés de l'image. Par ce principe, j'atténue les éléments présents en périphérie qui composent l'animation, je « dissous » le hors champ, je « surpasse » le format rectangulaire hérité des vidéos que j'utilise comme sources.

Grâce à ce procédé, je crée des boucles d'images qui, si on les regarde de façon individuelle, se présentent comme des boucles classiques de *Loops*. Il est, en effet, assez compliqué, vu la

[499] BOILLOT, Nicolas. *Big bang* [en ligne]. 2014. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/walltrope/big-bang/.

complexité des boucles ainsi créées, de voir au premier coup d'œil, que chaque pixel présent sur l'un des bords de l'image est en fait, la continuité des pixels présents sur le bord opposé. Cette continuité des pixels va émerger si l'on présente plusieurs fois cette même boucle à l'écran, selon une disposition en grille et sans espacement. Cette répétition va laisser transparaître un motif complexe en mouvement, sans délimitation visible. Ce motif va me permettre de définir dans le temps une animation, qui en théorie n'a pas de « fin » dans l'espace.

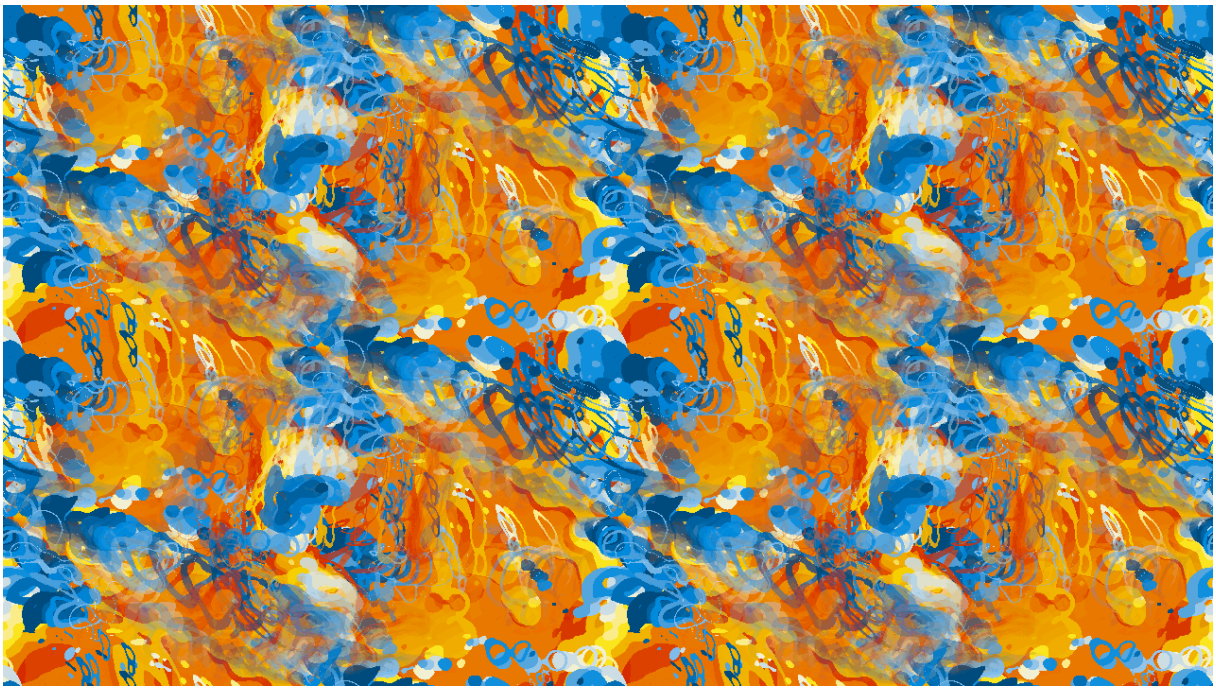


Figure 103. *Wall trope – Kandid* (BOILLOT, Nicolas, 2014)[500]

J'ouvrirai ici une parenthèse, pour souligner à la toute fin de cette recherche, que cette intention se retrouvait déjà dans *L'espace réinitialisable*, la première œuvre non numérique, qui a ouvert ma démarche d'artiste de remix. Pour rappel (cf. II.b.i), les motifs des carrelages, qui constituaient la source de l'œuvre avaient justement été choisis pour permettre une spatialisation sans limites, qui perturbait et détournait la représentation classique de notre environnement quotidien. La rétrospective que constitue cette analyse de mes œuvres passées et actuelles témoigne à la fois d'évolutions fortes en lien souvent avec celles du champ de la création numérique, mais aussi d'intentions stables, qui dessinent l'identité et la généalogie de ma création. J'y reviendrai dans la conclusion.

[500] BOILLOT, Nicolas. *Kandid* [en ligne]. 2014. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/walltrope/kandid/.

- *Loops et Wall trope,* une diffusion démultipliée

Le concept même de *Lambeaux* exigeait que cette installation vidéo soit située dans un lieu physique garantissant la mise en perspective critique conjointe des temporalités du flux télévisuel, du spectateur et de la boucle. Mais on a vu qu'un incident[501] m'avait contraint, pour honorer mes engagements, à trouver les moyens de diffuser cette œuvre hors sol et hors temps, de façon dématérialisée, dans un lieu d'exposition à New York. C'est ainsi que j'ai utilisé pour la première fois le format GIF pour exposer mon travail.

Le concept de *Loops* ne me contraint plus à un lieu physique. On a vu que j'ai aussi réduit sciemment la capacité d'intervenir sur les processus de captation et d'accumulation du flux. Cette simplification et l'usage du format GIF me permettent d'envisager une parfaite autonomie de monstration de l'œuvre. *Loops* peut s'exposer dans plusieurs contextes différents. Et, notamment sur le Web, qui m'ouvre ainsi un espace démultiplié.
Entre 2012 et 2016, j'ai ainsi pu être exposé dans un grand nombre de lieux d'expositions :
- En 2012, à Londres, en Angleterre à *The Photographers' Gallery*, dans le cadre d'une exposition consacrée à ce format : *Born in 1987, The animated gif.*
- En 2013, à New York, U.S.A., dans le cadre de l'exposition *DVD DEAD DROP Vol. 5, BEST OF au* Museum of Moving Image.
- En 2013, à San Francisco, U.S.A., dans le cadre de l'exposition intitulée *#UPLOAD* à la Gray Area Foundation.
- En 2013, à Toulouse, France, mon application *Pinacotek* m'a aussi permis d'exposer *Loops*, dans le cadre du *Festival Émergence* à *La Fabrique Culturelle* à l'Université de Toulouse 2, en marge d'une conférence à laquelle j'ai aussi participé en communiquant sur « les processus de création comme phénomène d'émergence. »[502]
- En 2014,[503] à Madrid, Espagne, à Chiraz, Iran, à Baden, Suisse et de nouveau à San Francisco, U.S.A.
- En 2015, à Athènes, Grèce ; à Clermont-Ferrand, France ; à nouveau à Baden, Suisse ; à Mons, Belgique et à Taipei, Taïwan.

[501] *Ouragan Sandy* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 3 juin 2016. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Ouragan_Sandy&oldid=126747325. Page Version ID: 126747325.
[502] MURAT, Mathilde et BERGÈRE, Raphaël. *Appel - contributions - Colloque Emergence - Les processus de création comme phénomène d'émergence* [en ligne]. Université Toulouse le Mirail, 2013. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.lecollectifmatilde.fr/Appel - contributions - Colloque Emergence-2-2.pdf.
[503] Je citerai à présent uniquement les lieux où *Loops* a été exposé, pour plus de détails sur les expositions, j'invite le lecteur à se reporter à la page http://www.fluate.net/cv

- En 2016 à Champlitte, France ; Hong Kong, Chine.

Figure 104. *Loops – Accumulation of titles of animated films* (BOILLOT, Nicolas, 2013)[504]

Je noterai aussi qu'une de mes boucles, *Accumulation of titles of animated films* à d'ailleurs gagné le prix *Transnumeriques Awards @ Vidéoformes 2015*, à l'occasion du 30e festival international d'arts numériques Vidéoformes 2015, à Clermont-Ferrand en France.

Pour finir avec *Wall trope*, je relèverai que sa monstration est uniquement dématérialisée sur Internet. Je l'ai, pour l'instant, limitée, par manque de temps, à mon site Internet, qui comporte une mise en page spécifique, permettant de visionner à différentes échelles ses motifs animés. Ainsi le visiteur a la possibilité, par l'intermédiaire des touches fléchées du clavier, de faire varier la taille de l'image de base et la répéter plus ou moins à l'écran. Mon application, *Pinacotek,* permet, elle aussi, ce type spécifique d'affichage. Je pourrai par la suite envisager de l'exposer dans d'autres cadres.

[504] BOILLOT, Nicolas. *Transnumeriques Awards @ Videoformes 2015, Clermont Ferrand, France* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/news/the-gif-accumulation-of-titles-of-animated-films-wins-the-transnumeriques-awards-videoformes-2015-clermont-ferrand-france/.

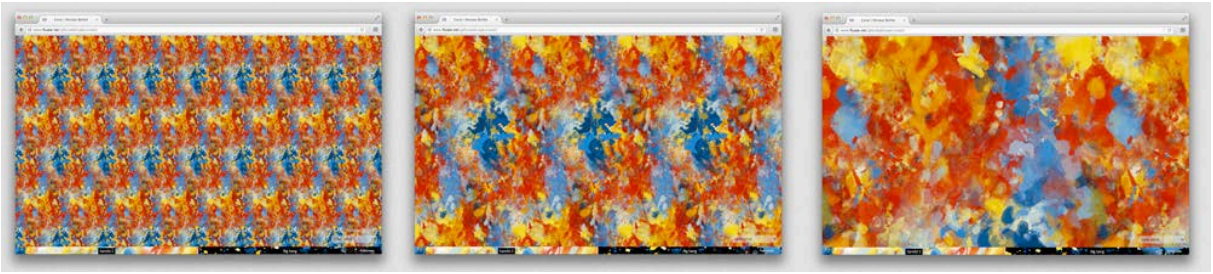


Figure 105. *Wall trope – Corail – Trois niveaux de zoom* (BOILLOT, Nicolas, 2014)[505]

En conclusion, je remarquerai que, pour la plupart des expositions de *Loops*, ma présence sur place n'était pas nécessaire. Cela marque une étape dans mon travail, car auparavant elle était indispensable, du fait de la complexité de montage des différentes installations vidéo (hormis *Plagiairc*). La diffusion de *Loops*, et très prochainement de *Wall trope*, rend bien compte de l'impact de la dématérialisation numérique relevé dans l'état de la question théorique (I.a.i). On assiste ici à la suppression du cadre et de la fixité de l'exposition et à de nouvelles possibilités de diffusion, qui opèrent dans un temps composite et un espace démultiplié, sur et hors le réseau du Web. Puisque *Loops* est exposée, à la fois, dans des lieux traditionnels tels des galeries, centres d'art contemporain, festivals d'art vidéo, mais aussi, en parallèle, sur le Web, par l'intermédiaire des sites Web des différents « lieux » d'expositions, ou par celui de mon site personnel sur plusieurs pages dédiées. L'artiste numérique étant aussi appelé à faire lui-même de plus en plus la diffusion de son travail.

Ainsi s'achève ce moment de « création>recherche ». Elle a donné lieu à trois œuvres en série dont le développement est en devenir. Elle m'a permis de rompre progressivement avec mes œuvres passées tout en clarifiant les lignes de force identitaires et les spécificités de la création numérique qui restent en jeu dans ce nouveau travail.

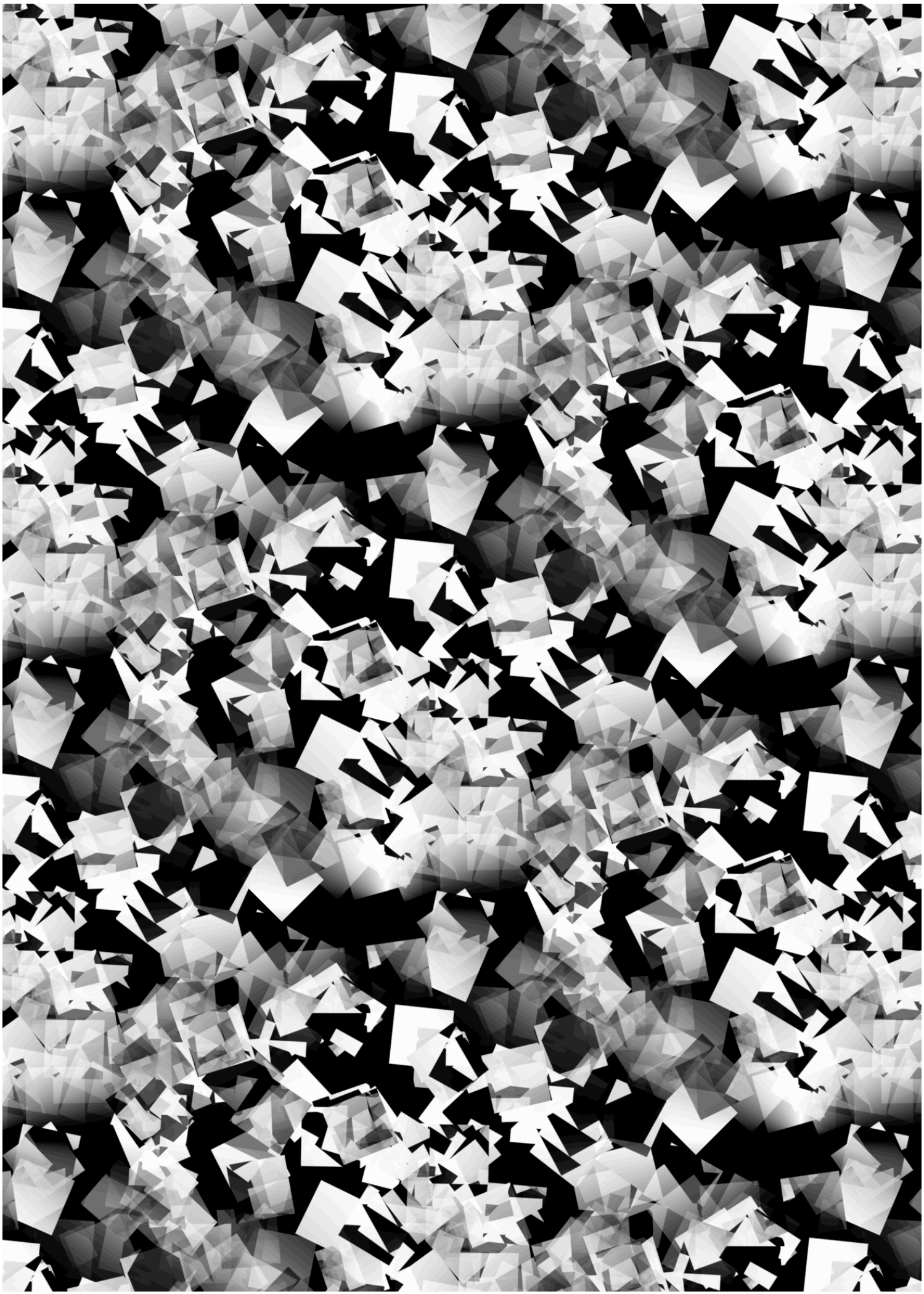
Dans une recherche création, on a vu que « le premier pôle concerne l'usage de la rationalité ; le second pôle recouvre celui de l'imaginaire. L'originalité de la recherche qui nous occupe tient […] à la liaison qu'elle introduit entre ces deux pôles »[506]. Ce moment de « création>recherche » constitue donc plus le second pôle. Mais il a aussi été le lieu d'un processus itératif de questionnement visant une construction conceptuelle ouverte qui marque

[505] BOILLOT, Nicolas. *Corail* [en ligne]. 2014. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/walltrope/corail/.

[506] LANCRI, Jean. *Modestes propositions sur les conditions d'une recherche en arts plastiques à l'université, Revue Plastik, Cerap, Université de Paris 1., p.107-116.* 2001, p. 108.

l'interdépendance de mes pratiques de recherche et de création. Dans ce sens, il est intéressant de noter que l'hypothèse générale de la filiation de mon travail avec le remix artistique numérique a joué aussi ici un rôle moteur. A la fois, au niveau du questionnement théorique sur le processus de création en train de se faire qu'au niveau de la création elle-même, la rupture avec les limites admises du remix réflexif ayant constitué une nouvelle intention particulièrement active et féconde pour faire évoluer mes œuvres « en train de se faire ».

Je reprendrai ces éléments dans la conclusion et je préciserai notamment l'appartenance de notre travail au champ spécifique du remix, pris dans un sens définitionnel élargi.



Conclusion

Conclusion

Entre « recherche > création » et « création > recherche »

> « L'intégration des disciplines artistiques dans les universités a favorisé l'émergence du concept de recherche création. Certains parlent de *practice-as-research*, ou de *performance as research.* S'agit-il là d'une nouvelle forme de recherche ou d'une nouvelle forme de création, ou de la juxtaposition de deux territoires déjà existants ? »[507]

Quelle que soit l'issue des débats qui entourent la recherche création, on vient de voir que s'y engager reste une réelle aventure. Son projet est très singulier pour un artiste. N'invite-t-il pas le chercheur - créateur à « [se] saisir [lui-même] […] comme praticien, à formuler, à l'extérieur de [lui-même], les dimensions essentielles de [sa propre] pratique artistique » ? Ne lui impose-t-il pas de clarifier, non pas l'œuvre elle-même, mais « le processus de création et la dynamique d'ensemble de [sa] pratique » [508] ? Ne l'amène-t-il pas à situer son questionnement dans une problématique qui déborde largement le champ étroit d'une création personnelle ? Et ainsi à « transmettre un savoir parallèlement à [sa] pratique »[509] ?

Un tel cadrage méthodologique « comporte [d'emblée] une dimension prescriptive qui se heurte au sentiment d'indépendance et au désir d'originalité de l'artiste »[510] voire sur certains aspects, à la démarche de création elle-même, j'en ai parlé. Mais surtout, il est peu balisé, ce qui a constitué une des principales difficultés de cette recherche.

L'aventure de la recherche création est donc d'abord une aventure méthodologique.

---

[507] POISSANT, Louise. *Archée : cyberart et cyberculture artistique / Méthodologies de la recherche-création* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 27 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=475.

[508] GOSSELIN, Pierre et LAURIER, Diane. *Des repères pour la recherche en pratique artistique, in : D. laurier et P Gosselin (dir), Tactiques insolites : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique*. [S. l.] : Guerin Editeur Limitee, 1 janvier 2004, p. 2. ISBN 978-2-7601-6651-6.

[509] Ibid.

[510] POISSANT, Louise. op. cit

Artiste plasticien depuis plus de dix ans, je ne pouvais pas saisir le processus de ma création actuelle sans considérer toute sa généalogie. Cela m'a contraint à imaginer autrement la recherche création, et ce, sur la base d'une réflexion théorique sur ses méthodes (III.a). Cette clarification m'a conduit à poser deux moments interdépendants de recherche : un moment de « recherche > création » (plus proche d'une recherche sur l'art) mettant en perspective critique sept de mes œuvres passées, réalisées entre 2001 et 2010 ; et un moment de « création > recherche » (plus classique d'une recherche création) rendant compte du processus de création de mes « œuvres en train de se faire »,[511] réalisées durant la thèse. Ces deux moments comportent des objectifs et des méthodes très différents, mais ils sont au service d'une même hypothèse : l'hypothèse de la filiation de mon travail artistique avec le remix numérique.

Une contribution théorique et méthodologique

Ma « recherche > création » a donné lieu à une contribution théorique (I et II), elle-même couplée à une contribution méthodologique (III) destinée à organiser, de la façon la plus ouverte possible, les points d'observation d'une analyse compréhensive des œuvres de remix numérique. Ma contribution théorique a cherché à répondre à la problématique suivante : de l'art numérique à la pratique du remix dans la création plastique numérique, et à partir de leur contextualisation historique et évolutive, en quel sens les effets et les usages technologiques de dématérialisation, de diffusion des flux, de circulation des données ou de stockage (re)définissent-ils les nouvelles pratiques de création et plus spécifiquement les pratiques artistiques du remix ?

La première partie de mon état de la question théorique a interrogé la création numérique. Elle a montré combien celle-ci prend ouvertement à rebours « l'idée, partagée presque unanimement par les artistes ou les philosophes (Valéry compris), que l'œuvre ne traduise jamais une règle ou une idée préalablement donnée, que la règle de l'art n'existe pas préalablement à l'œuvre ou n'est pas donnée d'abord à l'extérieur d'une matière, pour y être ensuite appliquée ».[512] Car penser la création numérique, notamment l'implication de la dématérialisation numérique dans la création, revient très vite à placer la question du

[511] PASSERON, René. *Pour une philosophie de la création*. Paris : Klincksieck, Editions, 1989, p. 14. ISBN 978-2-252-02647-2.
[512] CORBEL, Laurence. Les œuvres au risque de la contrainte. *Nouvelle revue d'esthétique*. Juin 2012, Vol. n° 9, n° 1, p. 5-10.

dispositif au centre de la réflexion.[513] Cela peut sembler simpliste et renvoie à l'historique fait par Edmond Couchot sur les difficiles débuts de l'art numérique, qualifié dans les années 1960, « comme un non-art par une partie influente des critiques, des historiens, des enseignants et du marché de l'art. Les raisons invoquées [étant] (…) que l'on ne pouvait pas faire de l'art avec des machines déterministes qui ôtaient toute liberté aux artistes ».[514]

De fait, on a vu que le médium numérique s'avère être un tiers médiateur particulièrement capable de faciliter la circulation d'information, l'activation ou la distorsion des relations des acteurs et tout simplement, les opérations de transformation et de (ré)interprétation qui sont au cœur de la création. Et que sa sophistication technique loin d'être négative, conduit à considérer la contrainte non pas comme un cadrage technique étroit, mais comme une « contrainte créatrice », permettant à l'artiste de choisir et fixer un ensemble de procédures. Car, « si la contrainte peut se rapprocher de la règle, c'est seulement comme celle d'un jeu dont l'artiste serait le maître, celle qu'il aurait fixée, et qui donnerait lieu à un ensemble réglé d'actes ou de gestes ».[515] Mais cette liberté de l'artiste est là aussi entendue de façon radicalement différente des périodes précédentes de l'art. « L'œuvre d'art pour Internet ne correspond plus au concept d'objet achevé, mais s'inscrit davantage comme un processus, un dispositif collectif ouvert et interactif »[516] et « la perte partielle de contrôle et de choix, cette acceptation sans distinction des effets qui découlent du recours à la contrainte, permet à l'artiste de construire une manière de "retrait", dont les différents articles définissent la teneur. »[517]. Penser la création numérique revient donc à exhiber la question des dispositifs, des dispositifs qui « matérialisent des facteurs de contraintes autant qu'ils génèrent des appropriations, interprétations et actions. ». Des dispositifs qui « conduisent à ne plus séparer producteurs et destinataires, contraintes et ressources, en envisageant l'ensemble des médiations matérielles, techniques ou symboliques, qui y sont à l'œuvre et qui participent à la coordination des activités de création. »[518] Ceci ouvre, on l'a vu, à de nombreuses questions,

[513] Le dispositif entendu comme « l'agencement de différentes pièces d'un système technique, en l'occurrence d'un système matériel électronique conjugué à un système logiciel pour permettre une interactivité. FOURMENTRAUX, Jean-Paul. *Art et médias variables* [en ligne]. 2012. [Consulté le 16 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-cairn-info-s.nomade.univ-tlse2.fr/revue-les-cahiers-du-numerique-2012-4-page-33.htm.

[514] COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. *L'art numérique*. Paris : Flammarion, 2 mars 2009, p. 10. ISBN 978-2-08-122512-1.

[515] CORBEL, Laurence. Les œuvres au risque de la contrainte. *Nouvelle revue d'esthétique*. Juin 2012, Vol. n° 9, n° 1, p. 5-10.

[516] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. L'œuvre, l'artiste et l'informaticien : compétence et personnalité distribuées dans le processus de conception en art numérique. *Sociologie de l'Art*. Novembre 2003, Vol. OPuS 1 & 2, n° 1, p. 69-96.

[517] CORBEL, Laurence. op. cit.

[518] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. Le concept de dispositif à l'épreuve du Net art. *Les dispositifs d'information et de Communication: Concepts, usages et objets*. 2010, p. 137–147.

par exemple, sur l'articulation entre savoir technique et création ; sur le niveau d'acculturation des artistes et sur l'organisation des indispensables compétences hybrides mises en œuvre par l'artiste ou le collectif de création ; sur la reconfiguration du métier d'artiste ; sur le statut mobile et reconfiguré du créateur, de l'auteur et du spectateur…

La problématique de la création numérique invite aussi à interroger les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web. Car la diffusion constitue un des principes clés de l'art numérique. Trait culturel de notre époque, elle est associée au phénomène d'abondance voire à la saturation et à l'accélération informationnelles qui renvoient à ce qu'on appelle l'infobésité. Et on a vu combien cette inflation de contenus nouveaux, individualisés et sans cesse renouvelés, constitue un matériau sans précédent pour les artistes. Je retiendrai surtout que ce n'est pas tant le changement d'échelle[519] qui est remarquable, mais le fait que la logique de diffusion et de dominance des mass médias bascule vers une perspective plus communicationnelle et plus réflexive. Ce faisant, cela favorise l'émergence du Web 2.0, celle d'un média social[520]. Cette mise à disposition originale et sans précédent d'outils de création et de publication donne naissance à une nouvelle génération de producteurs, à la fois créateurs et diffuseurs, et à une diffusion sur Internet d'œuvres autonomes, mais aussi d'œuvres élaborées par et pour Internet. Le *Net Art* témoigne de ces nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet ». L'apparition d'une distinction entre un « art sur le réseau et un art en réseau »[521] souligne aussi la dynamique et la diversité de cette création. De même, à sa manière, l'art dit Post-Internet témoigne qu'Internet fait maintenant partie intégrante de notre société. Plutôt que de questionner et utiliser le réseau, une nouvelle génération d'artistes renverse le statut de l'œuvre numérique. Ici, « l'œuvre d'art se trouve à la fois dans plusieurs versions, celle de l'objet situé dans une galerie ou un musée, celle d'une représentation picturale diffusée par le biais de l'Internet et de publications imprimées et celle d'images "pirates" de l'objet ou de ses représentations, avec toutes les variations possibles lorsque d'autres auteurs les modifient et

[519] What is important, however, is that this new universe was not simply a scaled-up version of 20th century media culture. Instead, we moved from media to social media The practice of everyday (media) life MANOVICH, Lev. *Video Vortex reader: responses to Youtube*. Second Ed. Amsterdam : Inst. of Network Cultures, 2008, p. 33. ISBN 978-90-78146-05-6. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[520] MANOVITCH, Lev - The practice of everyday (media) life, in MANOVICH, Lev. *Video Vortex reader: responses to Youtube*. Second Ed. Amsterdam : Inst. of Network Cultures, 2008, p. 33. ISBN 978-90-78146-05-6.

[521] FOURMENTRAUX, Jean-Paul et HENNION, Antoine. *Art et Internet : Les nouvelles figures de la création*. Paris : CNRS, 9 novembre 2005. ISBN 978-2-271-06353-3.

les recontextualisent ». [522] On a vu aussi que le *Net.Art* rencontre directement les caractéristiques du remix. En effet, le *Net.Art* « questionne très tôt les spécificités technologiques, politiques et sociales de l'Internet.». [523] Il se singularise aussi par « la collaboration sans considération pour l'appropriation d'idées d'autrui, le fait de privilégier le principe de communication au principe de représentation, l'immédiateté, l'immatérialité, la temporalité […] le parasitisme comme stratégie de création […] la disparition des frontières entre le public et le privé. »[524] Au regard de telles perspectives critiques et appropriatives, le remix ne pouvait qu'investir la création numérique, j'y reviendrai. Mais la clarification de la création numérique sur Internet n'en reste pas moins un exercice complexe. « Écrire à propos d'art sur Internet est comme essayer de fixer des mots sur un phénomène instable et protéiforme. Cet art est fixé par les limites de son développement même, chevauchant un torrent impétueux de progrès technologique. » [525] On retrouve inlassablement postulée la mise en question de l'art numérique. Car, ici « L'"art" lui-même est un terme contesté - rejeté par certains de ceux qui ont été appelés "net artiste" - et c'est seulement ici utilisé timidement, comme un terme convenu sous lequel un panel de phénomènes peut être examiné. Sa cohérence peut être seulement jugée *a posteriori*. ». [526]

Cela m'a engagé en tant que chercheur et artiste à porter attention aux phénomènes de filiation et de rupture dans le champ de l'art numérique. Le cadre contraint de la thèse m'a imposé des choix. J'ai ainsi privilégié trois principes qui concernent particulièrement la création de remix en général et mes œuvres en particulier : la transgression du droit d'auteur, le principe de collection et le nouveau rapport au temps de l'œuvre numérique. Cela remet au

[522] It is assumed that the work of art lies equally in the version of the object one would encounter at a gallery or museum, the images and other representations disseminated through the Internet and print publications, bootleg images of the object or its representations, and variations on any of these as edited and recontextualised by any other author. MANOVICH, Lev. *op. cit.* Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[523] VIDAL, Geneviève, PAPILLOUD, Christian, FOURMENTRAUX, Jean-Paul, et al. *Net Art et autoproduction* [en ligne]. [S. l.] : Labex ICCA industries culturelles & création artistique, 2015. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01119765/.

[524] Collaboration without consideration of appropriation of ideas, Privileging communication over representation, Immediacy, Immateriality, Temporality, [...] Parasitism as Strategy, [...] Vanishing boundaries between private and public. BOOKCHIN, Natalie et SHULGIN, Alexei. *Introduction to net.art (1994-1999)* [en ligne]. 1999. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.easylife.org/netart/catalogue.html. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[525] To write about art on the Internet is to try to fix in words a highly unstable and protean phenomenon. This art is bound inextricably to the development of the Internet itself, riding the torrent of furious technological progress. […] " Art " itself is a term of dispute - rejected by some of those who have been called "net artists" - and it is only used here tentatively, as a term of convenience under which a number of phenomena can be examined. Its coherence can only be judged later. STALLABRASS, Julian. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. London : Tate, 28 octobre 2003. ISBN 978-1-85437-345-8. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[526] Ibid.

centre la question préalable du dispositif. Car « on ne peut séparer une opération de pensée, à quelque époque que ce soit, des conditions techniques d'inscription, de transmission et de stockage qui la rendent possible »[527]. Or, avec Internet apparaît l'hypersphère qui « se définit, quant à elle (…) autour du modèle de l'hypertexte et du réseau. Son régime est celui de la connexion, de l'interaction et de la dissémination. Il introduit notamment une tendance à l'indifférenciation des acteurs de la transmission, une distanciation sémiotique inédite (celle du modèle ou de l'hologramme, qui n'est ni une convention, ni une représentation, ni une empreinte) ainsi qu'une temporalité complexe, où le flux se branche à nouveau sur des stocks. ».[528] De fait, les notions d'auteur et de propriété sont considérablement revisitées par les nouvelles technologies ; et par là même, les procédures de création, de consultation, de diffusion et d'exploitation de l'art numérique. Ceci s'inscrit dans l'histoire longue du droit d'auteur, déjà marqué par l'instabilité de son statut et par sa soumission à un incessant rapport de force politique et économique. On a vu que la malléabilité et la dématérialisation des contenus avaient entraîné une transformation des usages et une modification des limites admises de la transgression du droit d'auteur et du droit de reproduction. Le médium numérique induit une remise à plat du système de valeurs des biens informationnels, aussi bien au niveau de la création qu'au niveau de la consommation de ce type d'informations. Le remix étant, par définition, une recomposition de contenus existants, il oblige à interroger le droit d'auteur de façon frontale et à se demander comment définir la frontière entre la contrefaçon et la reconnaissance d'une création personnelle ? À partir de quel moment et de quel degré de citation ou de captation d'images et de sons, un auteur peut-il revendiquer la paternité sur une œuvre inspirée du travail d'autrui ? Sur quels motifs défendre la porosité d'un droit d'auteur pensé pour protéger la création, mais ce faisant, réfrénant tout son potentiel d'évolution et d'innovation ?

Étroitement associé à la question du droit d'auteur, le principe de collection via Internet fait aussi partie intégrante de la création numérique, non seulement comme source de matériau et d'inspiration, mais aussi comme principe de création. À l'aube du XXIe siècle, avec la multiplication des utilisateurs et producteurs de contenus présents sur le Web ou celle des sites comme l'*Internet Archive*, le principe de collection reprend une force particulière. L'artiste s'affirme comme collectionneur, mais aussi curateur. Il favorise de nouvelles formes

[527] DEBRAY, Régis. *Cours de médiologie générale*. Gallimard. Paris : Gallimard, 12 avril 1991, p. 229. ISBN 978-2-07-072292-1.

[528] STIEGLER, Bernard. « Le mouvement perpétuel », Le Monde de l'éducation, n° 247, avril 1997. CITE PAR MERZEAU, Louise. Ceci ne tuera pas cela. *Les cahiers de médiologie* [en ligne]. 1998, Vol. 6, n° 2, p. 19. DOI 10.3917/cdm.006.0027.

plastiques et esthétiques fondées sur l'abondance, le flux, le fragment, la copie, l'archivage temporaire, le réseau, l'interactivité, etc. Des pratiques qui rencontrent ma stratégie de création.

Le dernier principe de filiation que j'ai voulu relever est le nouveau rapport au temps des œuvres numériques. On a vu que celles-ci « sont (…), de façon optimale, des œuvres qui évoluent dans le temps, qui n'ont pas de fin et qui sont un processus dynamique, autogénérateur. (…) Le numérique donc, et cela d'autant plus que lui est associée l'interactivité du dispositif Internet, déstabilise et recompose le temps - instantanéité, simultanéité, inachèvement - au point d'en faire une "perspective" aussi innovante que celle qu'inventèrent, à propos de l'espace, les artistes et les ingénieurs du Quattrocento. ».[529] Cette propriété et cette perspective sont au cœur d'une intention. Car « les cyberartistes cherchent à éveiller une nouvelle conscience du temps, à la fois l'instant et la durée, en exploitant le potentiel du feedback et du décalage temporel. Ils espèrent aussi encourager une nouvelle perception de l'espace en stimulant l'imagination spatiale. ».[530] Cela génère des œuvres ouvertes, le plus souvent interactives dans lesquelles « l'auteur laisse pénétrer "l'autre" dans son œuvre, avec ce qu'il y a d'imprévisible et d'incontrôlable. »[531] Ce temps que j'ai appelé « temps créateur » est très actif dans mon travail artistique. J'ai aussi relevé, pour l'analyse des œuvres de remix numérique (des miennes en particulier), l'intérêt d'un « temps retrouvé » (lié à la pérennisation de la source originelle, dans le cas du remix) et celui d'un « temps compté » (lié à la question problématique de l'obsolescence des dispositifs numériques).

[529] SAUVAGEOT, Anne et LÉGLISE, Michel. *Culture visuelle et art collectif sur le Web*. [S. l.] : [s. n.], 1999, p. 37. Disponible à l'adresse : http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/rapports/sauvageot-leglise/art_col_web.pdf.

[530] KISSELEVA, Olga. *Cyberart : un essai sur l'art du dialogue*. Paris : Editions L'Harmattan, 1998, p. 343. ISBN 978-2-7384-7111-6.

[531] BERGER, Pierre et LIORET, Alain. *L'art génératif: Jouer à Dieu... un droit ? un devoir ?* [S. l.] : Editions L'Harmattan, 1 septembre 2012, p. 130.

Cette contextualisation historique et évolutive de l'art numérique me permet à présent d'envisager la deuxième partie de mon état de la question théorique : le remix dans la création plastique numérique. On a vu que le remix signifie au sens strict « le fait de prendre des artéfacts culturels et de les combiner et de les manipuler de telle façon à créer des mélanges créatifs »[532]. Et qu'il apparaît chaque fois qu'un nouveau médium est popularisé au point de faire partie du quotidien. Le remix numérique est ainsi le témoin du désir irrépressible des artistes de déjouer le monde qui les entoure, mais aussi le signe de l'intégration sociétale des médias numériques. Mais avant d'aborder le remix numérique, il convenait de pouvoir repérer les types de remix en général. Je me suis appuyé sur la typologie qu'Eduardo Navas a fondée à partir des remix sonores. Il distingue : - un remix sélectif et un remix étendu qui consiste à « ajouter ou soustraire du contenu de l'œuvre originale (…) tout en gardant "l'essence" originelle de l'œuvre intacte »[533]. - Puis un remix réflexif, qui se base sur la pratique du sampling et qui « allégorise et étend l'esthétique de l'échantillonnage ». Ce remix a toujours quelque chose à voir avec l'œuvre originelle. Il porte en lui sa source de validation autoréflexive. Eduardo Navas place aussi, dans cette catégorie, le *mashup*, une pratique de remix qui consiste à superposer, sans les dénaturer, deux sources originales d'information, généralement assez différentes l'une de l'autre et à les combiner et les diffuser en parallèle.

- Le *mashup* s'exprime aussi aujourd'hui dans une forme plus ouverte, faisant évoluer le remix réflexif. Il apparaît avec l'essor des plateformes Web 2.0 et conduit à ce qui est défini comme un remix régénératif,[534] « spécifique aux nouveaux médias et à la culture en réseau. »[535] Il rend visible l'origine des sources, « mais il n'utilise pas nécessairement la technique de l'échantillonnage. […] La validation du remix régénératif réside dans sa fonctionnalité. ».[536] En effet, les plateformes de Web 2.0 proposent aux utilisateurs et aux développeurs des interfaces de programmation applicative qui permettent d'exporter sous certaines conditions le contenu présent sur une plateforme pour l'intégrer dans d'autres contextes, sur d'autres plateformes. Ces contenus ainsi mis en parallèle ne sont pas

[532] The practice of taking cultural artefacts and combining and manipulating them into a new kind of creative blend. In LANKSHEAR, C. et KNOBEL, M. Digital Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. Dans : *International Reading Association Pre-Conference Institute « Using Technology to Develop and Extend the Boundaries of Literacy », Toronto*. Vol. 13 [en ligne]. 2007, p. 1. [Consulté le 6 février 2013]. Disponible à l'adresse : http://extendboundariesofliteracy.pbworks.com/f/remix.pdf. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[533] Ibid. p. 66

[534] NAVAS, Eduardo. op. cit. p. 93

[535] Specific to new media and networked culture. Ibid. p. 73 Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[536] Like the other remixes it makes evident the originating sources of material, but unlike them it does not necessarily use references or samplings to validate itself as a cultural form. Instead, the cultural recognition of the material source is subverted in the name of practicality-the validation of the regenerative remix lies in its functionality. Ibid. p. 73 Traduction libre : BOILLOT Nicolas

déterminés à l'avance. Ils alimentent des œuvres de remix qui évoluent en permanence. Cette « régénérativité » va permettre aux *artistes* d'explorer de nouveaux champs dans la création numérique.

Outre sa portée méthodologique, cette typologie soulève une question centrale qui a constitué le fil rouge de ma « création > recherche » : la question de l'originalité de l'œuvre et de la portée référentielle du remix. En effet, pour Navas, « la version remixée rentre en conflit avec l'aura[537] de l'œuvre originelle et réclame sa propre autonomie »[538]. Mais, « sans trace de son histoire, le remix ne peut pas être un remix ».[539] Du point de vue de l'histoire de l'art, la question de l'originalité semble délicate à poser. Il est souvent admis qu'on assiste généralement à une réitération d'un même concept ayant subi une variation plus ou moins importante de son contenu et de sa forme. Et que « l'appropriation (…) fournit, depuis des temps immémoriaux, la clé de la vitalité des cultures, leur mécanisme de reproduction ».[540] Si l'artiste est souvent convoqué dans un étroit espace de liberté, « le concept d'originalité dans la période moderne de l'art est un mythe, c'est la répudiation ou la dilution du passé ».[541] Si on ne peut garantir l'originalité de l'œuvre, on peut tenter de repérer les limites de la définition du remix. De ce point de vue, la question de la portée référentielle du remix s'est avérée centrale pour développer mon hypothèse sur la filiation de mes œuvres avec le remix. J'en parlerai longuement lors de la présentation des résultats de la « création > recherche ». Je rappellerai ici que j'ai retenu la tension entre deux acceptations opposées du remix : le remix délimité par la reconnaissance de son matériau source, ou bien le remix transformé à l'extrême (voire mis en abyme quand la source est elle-même déjà un remix). Et que j'en ai accepté la double existence possible, en lien avec le processus de création et l'intention de l'artiste.

---

[537] Ce terme d'aura fait référence à la définition qu'en fait Walter Benjamin et caractérise la spécificité d'une œuvre d'art comme œuvre unique, liée à un endroit précis et qui s'inscrit dans l'histoire. Mais l'empreinte de l'œuvre originelle reste primordiale. BENJAMIN, Walter. op. cit. p. 68

[538] It allegorises and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the "spectacular aura" of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original. NAVAS, Eduardo. Op. cit. p. 66 Traduction libre : BOILLOT Nicolas

[539] Ibid. p. 68

[540] GUNTHERT, André. *L'oeuvre d'art à l'heure de son appropriabilite* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://culturevisuelle.org/icones/2191.

[541] KRAUSS, Rosalind. *L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*. Paris : Editions Macula, 3 mai 2000, p. 157-158. ISBN 978-2-86589-038-5.

De fait, on a vu que le remix et sa portée référentielle servent ainsi souvent une intention forte, celle d'artistes positionnés, engagés au cœur des mouvements sociétaux de leur temps. J'ai montré tout le foisonnement et la diversité des pratiques de remix qui ont marqué le champ artistique du siècle dernier. La plupart des artistes cités sont au cœur de la période postmoderne et sont souvent caractérisés par une remise en cause radicale, que cela concerne les médias de masse, l'industrie cinématographique, la société de la consommation ou l'art. Cela m'a permis de rappeler que l'art est souvent indissociable du contexte sociopolitique et a interrogé aussi le champ très actif du remix politique. En se réappropriant les médias visés par la critique, en s'appuyant sur les nouvelles technologies pour les réinterpréter au sens fort du terme, les remix politiques dénoncent très tôt les idéologies dominantes. Nos exemples ont souligné que l'évolution du remix politique « avant le numérique » est marquée par une belle diversité : une diversité de thèmes, point de départ d'une opposition radicale (anticapitaliste, anti nazi, anti maoïste, antiraciste, anti consommation de masse, anti énergie fossile…) ; une diversité de sources utilisées seules ou bien conjuguées avec brio ; une diversité d'approches critique, radicale, documentée, acerbe, satirique, humoristique…

Fort de cet héritage, le remix numérique à portée critique va naturellement reprendre à son compte cette diversité, mais aussi s'appuyer sur les conditions singulièrement adaptées à son projet telles qu'apportées par le Web et la culture numérique ; par exemple, l'accessibilité et la profusion sans précédent des sources et des matériaux générés à l'envi par les internautes, la diffusion virale, l'immédiateté et la proximité avec les « événements - sources », la distance et la capacité de réinterprétation des faits eux-mêmes par la 3D, etc. Un des changements les plus opérants se situant au niveau de la diffusion virale. Le remix numérique va bénéficier d'une diffusion sans précédent qui échappe rapidement aux pouvoirs dominants et permet ainsi au remix politique de jouer réellement son rôle perturbateur et accusateur. Quoi qu'il en soit, tout concourt à renforcer le rôle de catalyseur des questionnements sociaux du remix politique et à générer de nouvelles explorations artistiques.

Quelle que soit son intention, le remix s'exprime aussi à travers une grande diversité de formes qu'il convenait d'explorer. Même si beaucoup de créations rassemblent son, image, texte voire objet, j'ai isolé chaque forme pour bien en saisir la portée. On a vu que le remix sonore pose les grands principes du remix et de son évolution, en lien avec celle de l'art contemporain et avec la révolution numérique. Par exemple, on a repéré la gradation du détournement : de simples opérations d'amplification ou de découpe d'une même source, avec ajouts d'effets, à des agencements plus complexes avec, par exemple, la technique du

sampling. Ou encore la grande diversité de matériau sonore utilisé. Le rapport entretenu avec la source originelle du remix marque aussi l'importance de la mémoire référentielle dans la création de nombreuses œuvres. De même, la constitution délibérée d'une généalogie d'œuvres articulées autour de la même portion originelle suppose une communauté active de musiciens, souvent reliés avec leurs publics. Enfin, on a vu que l'irruption du numérique et de ses nouvelles potentialités favorisent des créations renouvelées, notamment en lien direct avec l'utilisateur. Ainsi, certaines œuvres choisissent de penser prosaïquement le quotidien en rejouant inlassablement à partir de la numérisation de l'environnement sonore du spectateur ; l'enregistrement étant aussi régulièrement réinitialisé, afin d'affirmer la fluidité éphémère de l'espace-temps. L'évolution des technologies, notamment les techniques semi-automatisées de création de remix, offre, aussi, de plus en plus de facilités aux créateurs, voire aux spectateurs, et leur confère une autonomie qui augure d'une forte créativité à venir.

À l'instar du remix sonore, le remix visuel met en jeu la plupart des grands principes à l'œuvre dans le remix numérique en général. Les exemples donnés ont souligné une capacité de création démultipliée par la pluralité de contenus disponibles (par exemple, n'importe quel contenu vidéo ou n'importe quelle image) et par les combinaisons possibles de règles imposées par l'artiste. Mais ils nous font aussi questionner la relative perte de contrôle potentiellement vécue par l'artiste de remix numérique, une perte de contrôle tantôt assumée, tantôt involontaire et récupérée. Je remarquerai que cette question n'est pas nouvelle, car elle renvoie à la tension entre négation ou affirmation de l'artiste, que j'ai relevée dans l'histoire de l'art contemporain. J'ai relevé aussi, l'inscription de certains remix visuels dans la perspective plus communicationnelle et réflexive propre au médium numérique, l'artiste allant même jusqu'à proposer à l'utilisateur lui-même de créer, mais aussi de participer à la transgression du droit d'auteur associée au remix. Enfin, le niveau d'acculturation numérique de l'artiste (ou, comme on l'a vu, de son collectif aux compétences hybrides) entre fortement en ligne de compte dans ces créations. Et le dernier exemple sur l'implication de plus en plus importante des technologies, dites d'intelligence artificielle, a montré à quel point les innovations technologiques évoluent et renouvellent constamment la création voire la défient.

Quant au remix textuel, son historique a souligné que le texte (comme la musique) a une place privilégiée dans la pratique du remix du fait de l'unicité de formatage qu'il est nécessaire de respecter pour pouvoir s'exprimer par l'écriture. Ces contraintes imposent une certaine limite aux possibilités de création textuelle, mais elles en sont aussi le moteur, comme le démontrent

nombre d'expérimentations d'écriture littéraire. On peut retrouver le principe de combinatoire, de collection et de contraintes créatrices dans la plupart des exemples de remix textuels. Comme dans le cas des remix sonore ou visuel, le passage au médium numérique a permis d'explorer d'autres contraintes et d'autres combinaisons. Il a favorisé des détournements qui amplifient la confrontation avec les œuvres originelles et la question de l'auctorialité. Et ce d'autant plus, rappelons-le, que les artistes de remix textuel numérique accèdent, par l'intermédiaire du réseau Internet, à une quantité inégalée de sources textuelles de ce patrimoine commun mis en exergue par Kurd Lasswitz.[542] Et qu'ils acquièrent ainsi des moyens accrus pour générer des collections, la collection (comme la copie) étant un principe récurrent du remix numérique.

Enfin, j'ai relevé que le remix d'objet constitue une forme tout à fait singulière de remix. Les innovations technologiques actuelles invitent à ne pas l'oublier. Il met en exergue l'importance de repenser notre rapport au monde dans le cadre de la transition numérique. Il réactualise, de façon aiguë, les questionnements autour des notions d'authenticité et de conservation d'objet, et surtout souligne l'indépendance apportée par l'impression 3D. Ce qui augure de nombreux débats concernant le droit d'auteur transfiguré par ces pratiques.

Pour clore ma réflexion théorique, je me suis attaché au phénomène d'émergence. Car on a vu que les œuvres dites appropriatives témoignent significativement du phénomène d'émergence généré par le caractère numérique et processuel de leurs dispositifs. Et que l'émergence résume la dynamique d'une œuvre de remix numérique. Elle est « l'apparition d'un phénomène sans précédent dans un réseau - ou système – complexe, qui est davantage que l'ensemble des éléments qui constituent ce réseau. L'émergence naît des interactions entre ces éléments constituants du système. Le phénomène d'émergence ainsi actuel, processuel semble devenir une notion clé dans l'étude des processus de création contemporains. ».[543] Le phénomène d'émergence peut donc servir à caractériser, pour partie, le remix artistique numérique. Et ce d'autant plus qu'« une propriété peut être qualifiée d'*émergente* si elle "découle" de propriétés plus fondamentales tout en demeurant "nouvelle" ou "irréductible" à

[542] LASSWITZ, Kurd. *La bibliothèque universelle (1904) - Traduction : Philippe Guilbert* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 7 juillet 2015]. Disponible à l'adresse : http://editions-nilsane.blogspot.de/p/kurd-lasswitz-la-bibliotheque.html.

[543] MURAT, Mathilde et BERGÈRE, Raphaël. *Appel - contributions - Colloque Emergence - Les processus de création comme phénomène d'émergence* [en ligne]. Université Toulouse le Mirail, 2013. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.lecollectifmatilde.fr/Appel - contributions - Colloque Emergence-2-2.pdf.

celles-ci ».[544] J'ai montré que le phénomène d'émergence est susceptible de s'exprimer de façon variable, en fonction de la figure de l'artiste de remix (artiste collecteur, ré-agenceur, recréateur), de son intention (liée pour une grande part à l'imprévisibilité, à l'accident et à l'advenir), du résultat obtenu (fragmenté, cumulatif, recréé) ainsi que de sa lecture et de sa réflexivité (degré de réappropriation, degré de distanciation avec le matériau originel, sens émergent(s)…). Autant d'indicateurs pour qualifier les œuvres selon un degré d'émergence faible ou fort.

Cet état de la question sur la création numérique et sur la création de remix en particulier avait pour but de favoriser la distance interprétative et critique du chercheur - créateur. Il concerne principalement la « recherche > création », même si cette réflexion théorique a été considérablement enrichie par les questions émergeant lors de mes œuvres en train de se faire. Il m'a permis aussi de dégager une série d'observations utiles à une lecture compréhensive des œuvres de remix numérique. Je renverrai le lecteur à la contribution méthodologique de la partie III, qui liste les points d'observation potentiels et leurs indicateurs. Cette contribution méthodologique correspond à un premier apport de ce travail de doctorat. Elle est à envisager avec humilité dans la mesure où toute tentative de circonscrire un champ artistique, quel qu'il soit, est vaine voire absurde, notamment quand cela concerne une période contemporaine, qui plus est, foisonnante. Elle n'est donc pas à considérer comme une délimitation du champ du remix numérique, mais comme une collecte des constats et tendances possiblement à l'œuvre dans les œuvres de remix numérique, et ce, dans les limites des questionnements imposées par le cadre contraint et les différentes finalités de la thèse.

Cette contribution méthodologique a guidé l'analyse de mes œuvres passées lors de la « recherche > création ». Elle a permis de me donner la distance et l'étayage nécessaires à la difficile mise en perspective critique d'une telle recherche autopoïétique. Elle me permet, à présent, de rendre compte de la rétrospective des mes œuvres.

[544] We might roughly characterize the shared meaning thus: emergent entities (properties or substances) 'arise' out of more fundamental entities and yet are 'novel' or 'irreducible' with respect to them O'Connor et Wong 2012 cité dans Émergence [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 27 février 2016. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Émergence&oldid=123776414. 00013 Page Version ID: 123776414. Traduction : Wikipedia

Les apports d'une analyse rétrospective sur mon travail artistique

> « Quand la technologie est repensée, déviée de sa finalité instrumentale et pragmatique, elle devient alors l'occasion d'une expérience esthétique, un moyen d'échange intersubjectif d'émotions, de sentiments, d'idées, de connaissances ; elle prend sens. » [545]

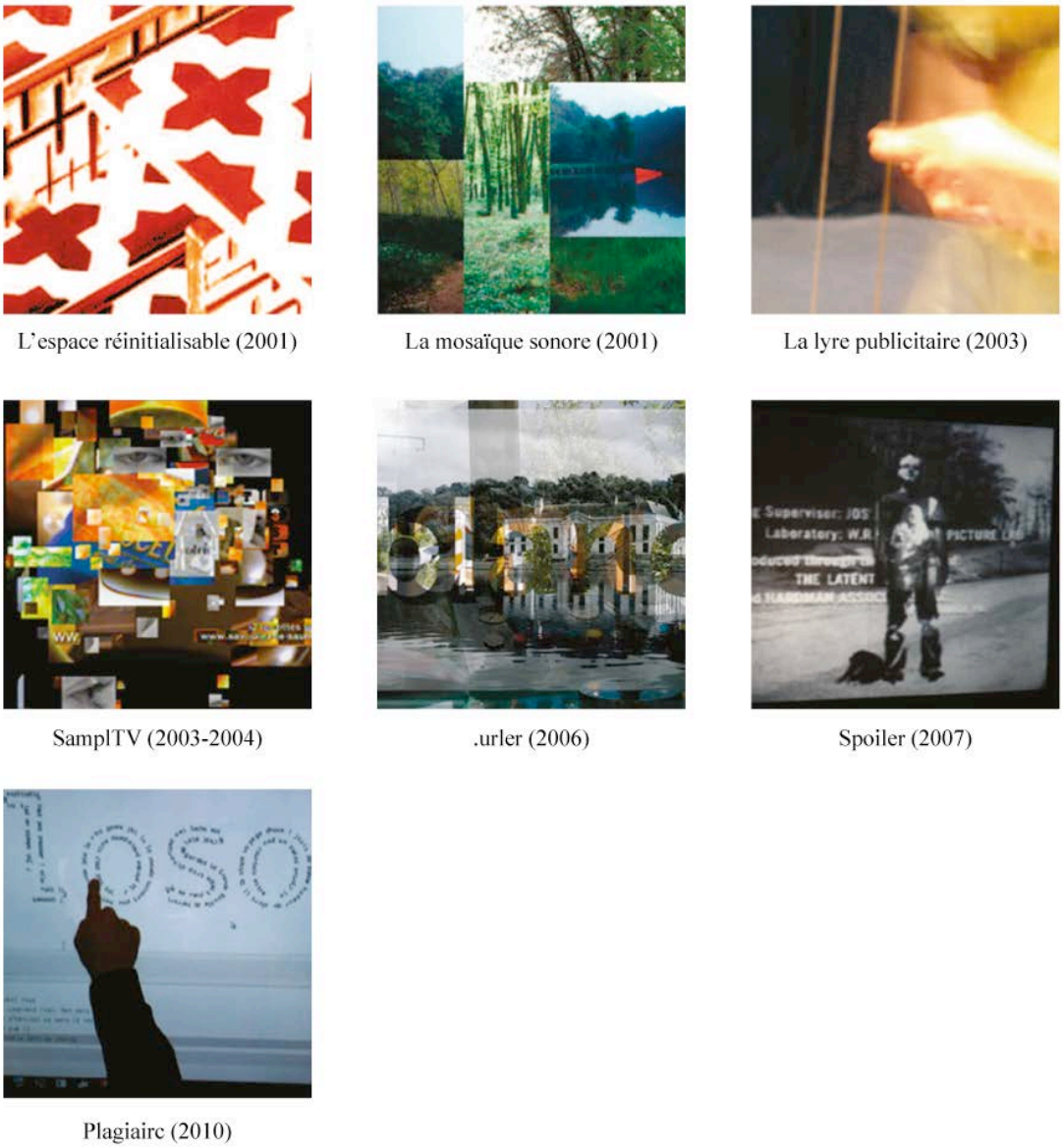


Figure 106. *Les sept œuvres choisies pour l'analyse de la « recherche > création »* (BOILLOT, Nicolas, 2016)

[545] COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. *L'art numérique*. Paris : Flammarion, 2 mars 2009, p. 17. ISBN 978-2-08-122512-1.

L'analyse rétrospective de mes œuvres a permis de relever trois constats :
- L'identité de mon travail artistique s'affirme à partir de quatre intentions récurrentes.
- Mon parcours porte témoignage d'une époque, celle du passage à l'ère numérique.
- La filiation hétérogène de mon travail artistique avec le remix numérique valide mon hypothèse, mais met en question les limites habituelles de la définition du remix.

Premier constat : l'identité de mon travail artistique s'affirme à partir de quatre intentions récurrentes

On peut constater que j'ai eu une activité à la fois intense et diversifiée. Mais, il ressort aussi quatre intentions récurrentes qui dessinent l'identité de mon parcours artistique : la mise en jeu du droit d'auteur ; le rapport au temps comme intention et principe de création, en lien avec l'interactivité ; la mise en perspective critique de l'abondance des flux informationnels hors et sur le réseau Internet ; et enfin, la collection comme intention et comme principe de création. Je peux, d'ores et déjà, affirmer que ces intentions et les principes sous-tendus renvoient bien à ceux du remix et qu'ils ont été amplifiés à l'ère numérique. Je préciserai, à présent, comment mes œuvres et leur processus de création envisagent chacune des quatre intentions précitées.

- Intention 1. La mise en perspective critique de l'abondance des flux informationnels hors et sur le réseau Internet.

On a vu que la saturation et la surinformation sont des sujets de prédilection des artistes avant ou après Internet, notamment en ce qui concerne le remix artistique à portée critique. Deux de mes premières œuvres portent sur la critique des médias télévisuels, hors Internet : *La lyre publicitaire* dénonce la saturation d'informations publicitaires imposées par la diffusion verticale des médias de masse et leur prégnance au cœur de notre quotidien. *SamplTV* tente de perturber l'attractivité et le manque de réflexion des spectateurs face au déferlement d'informations délivrées par les diffuseurs télévisuels.
Cette posture critique habite aussi deux autres de mes œuvres liées à Internet. Elles cherchent à mettre en avant la révolution de la publication, de la consultation, de l'archivage et de l'exposition apportée par Internet. Elles se saisissent de la capacité de création sans précédent apportée par l'inflation de contenus et leur mise à disposition via des plateformes de diffusion en évolution permanente. Ainsi, *.urler* est une œuvre de *Net Art* dont le fondement même

s'appuie sur la saturation et l'infobésité présents sur le Web et sur la facilité d'accès aux médias qui y sont présents. De même, *Plagiairc* questionne les modes de consommation et d'appropriation du contenu d'autrui à partir d'un dispositif qui exploite la quantité exponentielle de communications textuelles réalisées et accumulées sur le réseau *I.R.C.*

- Intention 2. La collection et la curation comme intention et comme processus de création.

L'attrait pour l'abondance, mais aussi le fait que les principes de fragmentation et de recomposition soient au cœur des pratiques du remix, expliquent sans doute pourquoi la collection est si présente dans mon travail. La collection comme pratique artistique est ici source d'inspiration et de matériaux (collecte d'objets, d'images, de sons ; usage du potentiel de collection d'*I.R.C.*, de *Google images* et d'*Internet Archive*) et source de création (artiste collectionneur et curateur, je regroupe, trie, ré-agence en fonction d'une intention).
Mes premières œuvres reposent sur des captations personnelles (prise de vue d'objet du quotidien pour *L'espace réinitialisable* ; images et enregistrement sonore à partir d'un lieu pour *La mosaïque sonore* ; à partir de spots télévisuels pour *La lyre publicitaire*). Au départ, cela constitue de petites collections sauf dans le cas de *La lyre publicitaire* qui a exigé la captation de 250 slogans à partir de l'enregistrement du son télévisuel. Je relèverai que ce type de travail long et fastidieux de captation marque aussi une époque ; le passage au numérique le facilitera grandement, je peux en témoigner.
Dans deux autres de mes œuvres, la collection est simplement inhérente au flux des médias choisis : le flux potentiel de l'émission télévisuelle (*SamplTV*) ou du film (*Spoiler*) qui sera exploité par le dispositif et l'utilisateur.
En revanche, Internet me permet la constitution de collections considérables (80 000 phrases en français et en anglais issues d'*I.R.C.*, pour *Plagiairc*). Il me permet également de déléguer la constitution de la collection à des plateformes de contenus (*Google Images* pour *.urler*). Mais surtout, c'est la collection qui est au cœur de l'intention de ces deux œuvres. Elles cherchent, en effet, à questionner, dans le cas d'*.urler*, les effets d'absurdité et de sérendipité de nos navigations dans l'infobésité du Web et dans le cas de *Plagiairc*, la façon dont sont utilisées les données d'autrui collectées, archivées et mises à disposition sur Internet.

- Intention 3. La mise en jeu du droit d'auteur.

La question du droit d'auteur est au cœur de mon travail. Elle est aussi étroitement associée au principe du remix puisque le rapport à l'original y est essentiel.
Mes deux premières œuvres (*L'espace réinitialisable* et *La mosaïque sonore*) reposent sur des matériaux dont je suis l'auteur. *Spoiler* utilise un film libre de droits. Ce faisant, cela illustre l'apport pour la création et le rôle patrimonial des sites d'archivage en ligne comme *Internet archive*.
En revanche, dans mes autres œuvres, la question de la transgression du droit d'auteur est centrale. Soit parce qu'elle découle d'une intention critique, la dénonciation des médias de *La lyre publicitaire* et de *SamplTV* exigeant d'exhiber les sons et les images médiatiques et de garder intacte leur portée référentielle, et ce, malgré le fait que ses contenus soient liés à une sphère économique où prévaut une vision anglo-saxonne du droit d'auteur.
Soit parce qu'elle constitue l'intention même de l'œuvre, *Plagiairc* la plaçant au centre de la dénonciation de l'usage public et privé de nos données personnelles. Il s'agit ici de se demander à partir de quels critères on peut considérer qu'un mot appartient encore à son auteur, selon la vision morale du droit français. J'expérimente ici explicitement le plagiat et les limites du droit d'auteur, doublant ainsi le questionnement intrinsèque au principe du remix. Ce faisant, je pose la question de sa banalisation qui est au cœur de l'évolution des pratiques liées au Web 2.0. Car on l'a vu, la culture du partage opère au détriment de la culture de la propriété. D'ailleurs, j'ai noté que la spécificité de mes œuvres me conduisait aussi à perdre la maîtrise de leur diffusion et du droit d'auteur associé. Quoi qu'il en soit, j'ai témoigné de la difficile double contrainte imposée ainsi à l'artiste, la transgression du droit d'auteur faisant aussi partie intégrante du principe du remix, au sens de Navas.
Sur un autre plan, j'ajouterai que je suis depuis longtemps très sensible à l'intrusion des « géants du Web » dans notre vie. Ce qui explique aussi pourquoi cette question du droit d'auteur ou de sa transgression m'importe tant. La figure suivante reprend la diversité des questionnements au fil de mes œuvres. Elle repère aussi la place de mes deux dernières œuvres en développement.

Figure 107. *La transgression des droits d'auteur au cœur de ma réflexion artistique* (BOILLOT, Nicolas, 2016)

- Intention 4. Le rapport au temps comme intention, en lien avec le principe d'interactivité.

On a vu que l'œuvre numérique rompt avec l'écoulement linéaire du temps habituellement perçu et fait coexister plusieurs temporalités. Et que l'artiste numérique « déstabilise et recompose le temps – instantanéité, simultanéité, inachèvement - au point d'en faire une perspective »[546] en créant les conditions singulières d'une œuvre interactive. Ce temps créateur est très présent dans mon travail, la notion de temps circulaire apparaît dès *La lyre publicitaire* et est très développée ensuite dans *SamplTV* et *.urler*. Par exemple, *SamplTV* met en jeu simultanément une triple temporalité : la temporalité de l'émission télévisuelle en temps réel ; la temporalité cumulative et rétroactive des fragments en mouvement,

[546] SAUVAGEOT, Anne et LÉGLISE, Michel. *Culture visuelle et art collectif sur le Web*. [S. l.] : [s. n.], 1999, p. 37. Disponible à l'adresse : http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/rapports/sauvageot-leglise/art_col_web.pdf.

réinterprétés et rejoués sans cesse par le dispositif ; et la temporalité de l'écoulement des fragments superposés diffusés en boucle et rafraîchis au fil de ce temps circulaire.

Par ailleurs, le temps peut être l'intention même de l'œuvre. C'est le cas de *Spoiler* qui propose une inhabituelle possession de l'espace et du temps par la mise en jeu de deux temporalités à partir du détournement du film *La nuit des morts-vivants* : la temporalité du film « actuel » (l'action en temps réel) et la temporalité du film « spoilé » (l'action, dix minutes plus tard). J'invite le spect'acteur à être d'abord l'élément déclencheur du voyage dans le futur ; puis le « corps révélateur » du futur de l'événement vécu au présent. *Spoiler* interroge ainsi nos désirs d'anticipation, le fait de pouvoir deviner le futur pouvant résoudre certaines interrogations, mais aussi soudain annihiler toute la tension et l'espoir du présent. On le voit, le rapport au temps du spectateur est pleinement convoqué, et ce, selon le mode de la co-création.

L'interactivité est donc au cœur de mon rapport au temps, et ce, dans la plupart de mes œuvres. Car seules, *L'espace réinitialisable* et *SamplTV* peuvent exister sans l'intervention du spectateur. Toutes les autres œuvres nécessitent une interaction. Mes œuvres atténuent aussi la distance verticale avec le public en renvoyant à un référentiel familier (publicité, média de masse, plateforme de contenu populaire, trivialité des propos des clavardages sur *I.R.C.*) et en proposant des interfaces simples, familières ou ludiques (lyre, microphone, effet miroir de la silhouette détourée, etc.).

Je soulignerai que *Plagiairc* est une œuvre particulière. Si comme dans *La lyre publicitaire* ou *.urler*, la familiarité du dispositif (ici, l'ordinateur et *Facebook/Google*), la trivialité du propos (ici, la communication interpersonnelle dans sa forme la plus simple : l'échange instantané, le lien phatique) et le conditionnement de l'œuvre à l'action du spectateur destinent délibérément *Plagiairc* à un public non-initié, *Plagiairc* va beaucoup plus loin. Elle engage le public dans son espace privé (à domicile, face à son ordinateur, en interagissant avec ses propres contacts).

Enfin, je rappellerai que l'interactivité dépend aussi des types d'interfaces utilisées par le dispositif. Mes interfaces sont relativement simples, voire familières ; mais, mes œuvres liées à Internet mettent aussi en jeu les interactions repérées par Jean-Paul Fourmentraux[547] dans les œuvres de Net art : « les interactions de contribution » (*.urler* et *Plagiairc*) et « les interactions d'alteraction » (*Plagiairc*), car ici, c'est « l'action collective en temps réel » qui compose le cœur de son projet artistique.

[547] FOURMENTRAUX, Jean-Paul. AUTEUR FRAGMENTÉ. La création collective à l'heure d'Internet. *Recherches en Esthétiques*. 2008, n° 14, p. 10.

La mise en perspective du droit d'auteur, du rapport au temps et de l'interactivité, de l'abondance et de la collection constitue les traits les plus marquants de mon travail. Mais l'analyse de mon parcours a mis en visibilité d'autres spécificités indicatrices du passage de la création à l'ère numérique, telles que relevées dans l'état de la question théorique. J'en ferai maintenant le témoignage.

Les apports d'une analyse rétrospective

Deuxième constat : mon parcours porte témoignage d'une époque, celle du passage à l'ère numérique

Un autre mérite de cette rétrospective personnelle est de porter témoignage de l'époque traversée (de 2001 à 2010) et de mettre en visibilité plusieurs spécificités marquantes du passage à l'ère numérique de la création, notamment de remix artistique, tel que relevé par l'état de la question.

Je relève que, dès 2002, mes œuvres ne se cantonnent plus à une relation de création, mais qu'elles affirment toutes une relation de médiation typique de l'art numérique. Mes œuvres sont ainsi pour la plupart intangibles, ouvertes, inachevées. Je permets aux spectateurs de faire l'expérience d'œuvres pouvant donner lieu à un nombre indéfini d'exécutions conforme à mon intention d'origine. On l'a vu, la plupart n'existent que par leur interaction avec le spectateur, sauf dans le cas de *SamplTV* où la relation de médiation reste une proposition, la boucle se générant automatiquement grâce au dispositif et la possibilité d'interaction avec le spectateur restant mineure. Pour les autres, la proposition d'interaction évolue du déplacement d'un curseur à l'écran (*La mosaïque sonore*), du pincement de corde (*La lyre publicitaire*) ou de l'utilisation d'une « télécommande » (*SamplTV*) à un engagement corporel (la voix avec *.urler* ; le corps avec *Spoiler*) et à un échange discursif (*Plagiairc*).

La plupart de mes dispositifs font appel à des « contraintes créatrices » fortes, typiques du remix comme de l'art numérique. Par exemple, les dispositifs d'œuvres aussi précoces que *La mosaïque sonore* ou *La lyre publicitaire* reposent sur des règles très précises. *La lyre publicitaire* propose un potentiel riche et immuable de combinaisons possibles de différents

slogans, renvoyant aux qualités classiques des « œuvres à immanence plurielle ».[548] Le dispositif de *SamplTV* repose sur des règles strictes de sélection des parties en mouvement des images du flux télévisuel captées au fur et à mesure de leur diffusion. Redistribuées, de façon spatio-temporelle, sur une boucle de vingt-cinq images, et transposées dans une temporalité différente et répétitive. Elles restituent l'illusion du mouvement et mettent en visibilité les éléments attractifs et saturés des images médiatiques. Les contraintes d'*.urler* sont très élaborées également. Le dispositif canalise l'expression, la parole des spectateurs à un seul mot et les oblige à subir les contraintes imposées par *Google Images* pour convoquer le hasard, la perte de contrôle et la sérendipité qui règnent au cours de nos navigations. Je ne peux reprendre tout le détail des différents dispositifs, mais je renverrai le lecteur à leur diversité et leur complexité.

De fait, l'évolution de mon travail suit la progression croissante des potentialités numériques. Elle montre aussi sa dépendance à mon acculturation numérique ou, le cas échéant, à celui du collectif de création. Le niveau de complexité des dispositifs de mes œuvres va croissant, *Plagiairc*, ma dernière œuvre étant de loin la plus complexe. J'ai indiqué que j'avais dû attendre huit ans avant de pouvoir envisager d'être en mesure de la réaliser. J'ai souligné, dès le départ, combien l'évolution des pratiques artistiques numériques repose sur le recours à des logiciels accessibles qui permettent de s'affranchir en partie des contraintes de technologies hautement spécialisées ; ou aussi de l'importance de mes collaborations avec des artistes ou des informaticiens et celle de mon autoformation au fil des créations, notamment grâce à l'enseignement des personnels de renfort liés à certaines œuvres (*SamplTV*, *Plagiairc*) ; ou enfin, l'apport essentiel des résidences sur les plans humain, expérientiel et technique. Ma participation à des réseaux collaborant autour de certains logiciels, comme *Eyesweb*, a également été déterminante. Je témoigne ainsi du fait que la création numérique exige de l'artiste, non seulement une culture technique, mais aussi une culture du partage et de la coproduction.

J'ai montré que cette formation croissante, mais aussi l'avancée continuelle des techniques et des performances des ordinateurs, m'avaient conduit à faire évoluer souvent le dispositif de certaines œuvres, témoignant ainsi de l'évolution potentielle permanente d'une œuvre numérique. Le désir de parfaire l'expression du concept de l'œuvre le justifie souvent. Comme la possible obsolescence des dispositifs de création et d'exposition. J'ai ainsi dû

[548] G. GENETTE cité par DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*. Nîmes : Jacqueline Chambon, 15 avril 2002, p. 115. ISBN 978-2-87711-233-8.

intervenir sur certaines œuvres comme *Spoiler et SamplTV*. D'autres sont irrémédiablement touchées (*.urler*, *La lyre Publicitaire*) et ne subsistent qu'à l'état de traces. Enfin, *Plagiairc* m'a conduit à assumer clairement cette prise de risque de l'obsolescence, car le fonctionnement de l'œuvre repose sur les plateformes *Facebook et Google*. L'œuvre ne peut donc pas en être dissociée.

Je remarquerai aussi que seules mes œuvres, *.urler* et *Plagiairc*, peuvent être qualifiées de *Net Art*. Si on reprend la catégorisation de Fourmentraux, *.urler* est une œuvre « par et pour » *Internet* et *Plagiairc* « par, pour et sur » Internet. Cela me permet d'exploiter les nouvelles potentialités d'Internet (comme la mise à disposition de collection considérable, celle d'*I.R.C.* ou de *Google Images* ; ou de plateformes de communication interpersonnelle, *Facebook* et *Google*). Mais j'aborde le *Net Art* principalement, de l'extérieur, surtout mu par une posture critique : la mise en question de l'usage de nos données personnelles – images ou textes – par ces plateformes de contenu ; la fécondité ou l'absurdité de nos navigations sur le Web.

Enfin, je rappellerai que même si ce parcours témoigne d'une acculturation numérique assez élevée et d'une passion certaine pour les potentialités croissantes de la technologie numérique, la priorité de l'artiste reste la création ; la technique sert l'intention. *Spoiler*, créé en 2007, en témoigne. Malgré mon niveau de culture numérique de l'époque, *Spoiler* est une œuvre très simple qui ne nécessite pas un niveau de programmation élevé. Elle a, en revanche une intention très ambitieuse : la mise en perspective de nos rapports à la narration scénaristique et plus, avant, de nos rapports au temps et au futur.

Les apports d'une analyse rétrospective

Troisième constat : la filiation hétérogène de mon travail artistique avec le remix numérique valide mon hypothèse, mais met en question les limites habituelles de la définition du remix

J'aborde à présent la question centrale de cette thèse, l'hypothèse de la filiation de mon travail avec le remix artistique numérique. J'aurai l'occasion d'y revenir après avoir rendu compte du moment de « création > recherche » et de la création des œuvres réalisées pendant la thèse. Mais je ferai déjà une première synthèse sur ce qui est à l'œuvre dans mon travail de 2001 à 2010. J'ai bien insisté sur le fait qu'il est impossible et vain de vouloir figer le remix artistique

numérique dans un champ trop délimité. Ma contribution méthodologique n'a eu qu'un but, relever les observations les plus habituelles de ce champ et tenter de soutenir une analyse la plus étayée, distanciée et ouverte possible, quitte ensuite à faire bouger les lignes des définitions les plus couramment admises, on le verra, lors de la restitution du moment de « création > recherche ».
J'ai ainsi pu relever les indices d'une filiation progressive et hétérogène au fil d'une production très diversifiée d'œuvres.

Pour envisager cette filiation, je rappellerai que je n'ai jamais décidé de devenir un artiste de remix. Comme pour beaucoup d'artistes, mon parcours résulte surtout de questionnements personnels, de rencontres, d'expériences et de compétences. La veille artistique constituée depuis 2005[549] et 2009[550] montre d'ailleurs que mon intérêt pour l'art va bien plus loin que le remix. Mais je pense que mon inclinaison naturelle pour les œuvres de remix numérique s'explique par deux traits de ma personnalité : une vision plutôt critique, voire satirique, du monde et une appétence pour le détournement des idées comme des technologies.

Force est de constater que les sept œuvres présentées peuvent toutes être qualifiées de remix. Bien sûr, la filiation de ma première œuvre, *L'espace réinitialisable,* avec un remix n'est pas évidente, sauf à voir des remix dans tout procédé de transformation. Mais, avec le recul, cette œuvre « non numérique » m'apparaît être à la charnière de mon travail. Elle porte en elle les prémisses de mon orientation vers le remix numérique, comme d'ailleurs celles de mon rapport à l'espace (ma dernière œuvre *Wall trope* en témoignera). Je placerai également dans cette période préparatoire *La mosaïque sonore*, ma première œuvre numérique. Outre leur intérêt pour saisir la généalogie de mon travail, ces deux œuvres témoignent toutes deux des emprunts composites, anciens et nouveaux, qui constituent une œuvre de remix au seuil d'une nouvelle ère, celle de la dématérialisation numérique. Elles annoncent des choix de plus en plus radicaux, nous le verrons avec les œuvres qui suivront et qui appartiennent toutes à l'art numérique. Mes précédents commentaires ont largement rappelé les spécificités de ces œuvres. J'en reprendrai la lecture ici sur la base de ce qui fonde la définition du remix, telle que proposée dans ma contribution méthodologique.

[549] Une veille documentaire active sur l'art, la technologie et les nouveaux médias (presque 2000 liens visibles sur mon site links.fluate.net).
[550] Une collecte d'images d'œuvres d'artistes contemporains en lien avec mes centres d'intérêt, (plus de 500 œuvres datées principalement des deux dernières décennies et visibles sur mon site reader.fluate.net).

- La définition du remix dépend du médium utilisé. Je noterai donc ici que mon intérêt pour le médium numérique est précoce (2002) et qu'il ne cessera plus. On a vu que l'évolution des performances technologiques et leur accessibilité ainsi que l'évolution de mes compétences vont influencer la complexité des œuvres. Le schéma ci-dessous visualise cette progression constante, ma dernière œuvre *Plagiairc* étant une des œuvres les plus complexes que j'ai pu réaliser durant cette période. Cette progression vaut à une exception près, car *Spoiler*, œuvre de 2007, a à peu près le même niveau de complexité que mes œuvres du début, relevant, s'il fallait le préciser, le primat de l'intention sur le dispositif.
Le schéma visualise aussi le niveau de complexité du dispositif des œuvres réalisées au cours de la thèse. J'y reviendrai.

Figure 108. *Indicateur « la définition du remix en fonction du médium utilisé »*
Mes œuvres selon le médium et le niveau de complexité du dispositif (BOILLOT, Nicolas, 2016)

- La définition du remix dépend aussi du matériau source et de la prédominance d'une forme sonore, visuelle, textuelle ou d'objet. Mis à part *L'espace réinitialisable* qui est la seule œuvre achevée et tangible (remix visuel et d'objet), toutes mes œuvres se dématérialisent et combinent chaque fois deux formes de remix :

  - sonore et visuelle, à égalité, dans *La mosaïque sonore*, avec une prédominance visuelle pour *Spoiler* et *SamplTV* ;
  - sonore et textuelle pour *La lyre publicitaire* qui expose en miroir un remix textuel et un remix sonore largement prédominant ;

- visuelle et textuelle pour *.urler* et *Plagiairc*, le premier étant à prédominance visuelle et le second à prédominance textuelle.

On relève que dans la grande diversité des propositions, les formes visuelles et textuelles restent prédominantes. Cela est à mettre en lien avec mon intérêt pour la création visuelle et pour la création textuelle sous contraintes (comme les principes combinatoires de L'*OuLiPo)*.

- La définition du remix dépend des pratiques de détournement qui renvoient, selon le cas, à des remix sélectif, réflexif ou régénératif.[551]

Dans un remix sélectif, le détournement consiste à « ajouter ou soustraire du contenu de l'œuvre originale (…) tout en gardant "l'essence" originelle de l'œuvre intacte »[552]. Ceci concerne ma première œuvre non numérique *L'espace réinitialisable* ; mais aussi *Spoiler,* dont on a déjà remarqué la simplicité (elle repose sur un procédé de soustraction ; même si l'effet visuel semble nous faire croire qu'il s'agit d'une addition). Ces deux œuvres font figure d'exceptions. Toutes les autres peuvent être qualifiées de remix réflexif, notamment parce qu'elles pratiquent la technique de l'échantillonnage ou *sampling* qui consiste à sélectionner un fragment d'un ensemble, (de) le recomposer et le confronter à d'autres fragments dans une configuration complexe totalement nouvelle.

De fait, j'ai beaucoup expérimenté cette technique à travers des œuvres et des dispositifs assez différents. Par exemple, *La mosaïque sonore* et *La lyre publicitaire* reposent sur un *sampling* assez simple, la fragmentation reste sage, la lecture de l'original peu perturbée. Même si *La lyre publicitaire* peut aussi donner lieu à un *sampling* accentué pour le cas où le spect'acteur de la lyre le souhaite. Dans le cas de *SamplTV, .urler* et *Plagiairc,* le *sampling* est plus complexe et les dispositifs très sophistiqués, notamment celui de *Plagiairc*.

Le débat sur le degré de distanciation à l'original peut alors commencer. Il est directement associé à la question de la filiation avec le remix, si on suit Navas, pour qui « sans trace de son histoire, le remix ne peut pas être un remix »[553]. La reconnaissance de l'original, donc la portée référentielle du remix, est censée garantir sa portée critique. Elle est donc essentielle dans des remix, comme *La lyre publicitaire, SamplTV,* qui dénoncent le matraquage médiatique. Ou encore, comme *.urler* et *Plagiairc,* qui questionnent nos navigations ou

[551] De façon plus anecdotique, on peut aussi qualifier de remix régressif ceux qui font appel à « des univers régressifs (image ou son renvoyant le public à l'enfance, à une époque idéalisée, etc.) », ce qui contribue à renforcer leur portée référentielle. C'est le cas de *Spoiler* qui s'appuie sur un film culte *La nuit des morts vivants* ou de *La lyre publicitaire,* l'univers des publicitaires étant souvent régressif.

[552] NAVAS, Eduardo. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. [S. l.] : Springer Verlag GmbH, 24 juillet 2012, p. 66. ISBN 3-7091-1262-1.

[553] Ibid. p. 68

usages dans les plateformes de contenus.

À cet endroit, je relèverai qu'une des spécificités de mon travail consiste aussi à proposer au spectateur de faire varier le degré de distanciation et de détourner la source au point d'une dissolution totale de l'original. La transgression du droit d'auteur qui était intrinsèque au principe du remix devient alors caduque, lorsque l'image remixée est une bouillie de pixels ou/et que les sons remixés produisent une cacophonie.
Quoi qu'il en soit, cette variation continue, dans une même œuvre, entre un remix réflexif à portée référentielle et dénonciatrice et un remix libéré de tout contrôle et de toute référence, pose les bases d'une intéressante discussion quant aux limites de la définition du remix, que je reprendrai ci-après, lors de la réflexion autour des œuvres réalisées durant cette thèse.

Avant de clore cette typologie, je remarquerai aussi que je n'ai pas réalisé de remix régénératif qui est lui, spécifique de la culture en réseau et des nouveaux médias.

Je viens de cerner, de façon qualitative, l'identité de mon travail passé et son degré de filiation avec le remix. Ce faisant, j'ai illustré concrètement les aboutissants du cadrage méthodologique élaboré en amont. J'ai pu aussi témoigner de certaines tendances de la création numérique, telles que relevées dans l'état de la question théorique. Mais ce moment de « recherche > création » n'a de sens que pour contextualiser ma création actuelle, en l'occurrence celle qui porte la « création > recherche » et qui me fera poursuivre les questions posées, notamment celles portant sur la filiation de mon travail avec le remix.

Les œuvres « en train de se faire » de la « création > recherche »

> « Le créateur-chercheur doit dissocier « le faire de l'analyse du faire »[554] et apprendre à « démêler ce qui dans l'œuvre en cours concerne une posture de recherche (à visée cognitive) et une posture créatrice (à visée singularisante). »[555]

La démarche artistique, réflexive et expérimentale de ce doctorat a donné lieu à la création de trois œuvres élaborées durant la durée de la thèse : *Lambeaux*, *Loops* et *Wall trope*. Ce moment de « création > recherche » a été considéré selon une approche globale en envisageant « à la fois l'œuvre et ses modes de réalisation, en liant expérientiel et conceptuel ; rationnel et intuition. ».[556] Et sachant que les concepts que j'ai eu à travailler tout au long de cette création ont nourri, eux aussi, l'état de la question théorique de la « recherche > création ». Ce qui explique d'ailleurs pourquoi certains indicateurs de la contribution méthodologique sont particulièrement enrichis (comme le droit d'auteur ou le rapport au temps, très importants dans cette série d'œuvres).

Je rappellerai les principales avancées des processus de création de ces œuvres. Il sera intéressant de se demander comment ces œuvres reprennent les filiations de mon parcours, à la fois du point de vue de l'identité de mon travail et du point de vue de l'inscription de ces trois œuvres dans le champ du remix numérique.

---

[554] *CERAP - Centre d'Etudes et de Recherches en Arts Plastiques - la recherche en arts plastiques* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://cerap.univ-paris1.fr/spip.php?article3.
[555] Ibid.
[556] LAURIER, Diane et LAVOIE, Nathalie. *Hors thème Le point de vue du chercheur-créateur sur la question méthodologique: une démarche allant de l'énonciation de ses représentations à sa compréhension* [en ligne]. 2013, p. 10. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.recherchequalitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero32(2)/rq-32-2-laurier-lavoie.pdf.

Lambeaux (2012) Loops (2012-en cours) Wall trope (2014-en cours)

Figure 109. *Les trois œuvres réalisées durant la phase de « création > recherche »* (BOILLOT, Nicolas, 2016)

Les œuvres réalisées, *Lambeaux*, *Loops* et *Wall trope*, sont à considérer comme une série évolutive, car elles sont directement dépendantes les unes des autres. Elles témoignent d'une expérimentation grandissante, mes intentions de départ étant : d'exploiter les nouvelles possibilités du médium numérique pour donner toute sa dimension à *SamplTV*, une des œuvres marquantes et identitaires de mon travail ; de privilégier le statut d'auteur-interacteur en mettant entre parenthèses l'interaction avec le public ; et de repousser les limites admises du remix, c'est-à-dire encore me confronter avec les termes de mon hypothèse générale.

La première œuvre *Lambeaux* occupe clairement une place de médiatrice entre mes œuvres passées et *Loops* et *Wall trope*. Elle atteint pleinement ma première intention : donner toute sa dimension au concept de *SamplTV*. L'œuvre est plus ouverte. Son détournement est plus complexe, plus acéré, plus saturé. Je rappelle que j'ai dû attendre huit ans pour être en mesure de la réaliser. *Lambeaux* m'offre donc un dispositif numérique aux fortes potentialités. Il situe aussi le début de mon utilisation du format GIF. Ce format d'image me permet de « cristalliser » la boucle et de faire émerger une nouvelle narration en créant l'illusion d'une animation sans début ni fin. Ce temps circulaire et démultiplié est un marqueur important de l'évolution des deux prochaines œuvres.

Un autre changement de cap dans ma pratique artistique va considérablement marquer *Loops*, puis *Wall trope :* l'absence d'interactivité avec le spectateur au profit de celle de l'auteur. Je privilégie ici le plaisir de l'artiste : le plaisir de l'interactivité, de la créativité et de la manipulation des codes et de leur détournement. J'ai donc décidé d'explorer plus avant la contrainte créatrice de *Lambeaux*, soit composer avec le mouvement visuel et créer une compression du temps, encapsulée dans un GIF et répétée de manière itérative à l'infini. Je

n'ai plus utilisé le flux télévisuel comme source et je suis revenu à une pratique qui m'est chère, celle de l'artiste collectionneur. Dans *Loops,* le dispositif a reposé d'abord sur les flux de vidéos sélectionnés et extraits sur les plateformes de contenu comme *YouTube* ou *Vimeo.* Puis je me suis affranchi des flux vidéo, en associant le propre mouvement de ma souris et certaines contraintes (couleur, transparence, etc.) à des formes visuelles que j'ai moi-même créées, ou qui ont été issues de banques de données récupérées du Web. Dans *Wall trope,* l'œuvre suivant *Loops,* j'ai créé des compositions en mouvement, qui n'ont ni limite dans le temps (grâce au principe de la boucle répétée indéfiniment), ni limite (visuelle) dans l'espace, puisque je cherchais à explorer ici plus avant les notions de cadrage et de hors champs.

De fait, l'intention critique et la portée référentielle du remix de *SamplTV et de Lambeaux* disparaissent dans *Loops* et *Wall trope,* et ce, au profit d'une intention plastique et expérimentale et d'un détournement radical. La création s'appuie sur la perte de contrôle apparente, l'imprévisibilité, le hasard ou encore la création par accident. Elle accentue aussi considérablement le phénomène d'émergence amorcé dans *Lambeaux*. Elle génère des images à forte potentialité esthétique selon une composition visuelle et cinétique sur le temps et l'espace, que je qualifierai de « temporalité picturale » pour *Loops* et par extension, de « spatio-temporalité picturale » pour *Wall trope*. La frontière de la définition du remix de Navas est franchie : on ne peut plus dire que « l'œuvre garde apparentes les traces de son histoire ». Mais pour moi, on va voir que ces œuvres restent des remix. Je propose de les appeler des « remix distanciés ».

J'atteins bien là, la troisième intention de la « création > recherche », soit aller plus loin sur le chemin de mon hypothèse et repousser les limites admises du remix réflexif. J'ai ainsi exploré, de *Lambeaux* à *Loops/Wall trope,* une dissolution progressive de l'original afin de rendre caduque la notion de plagiat.
On a vu que la première œuvre *Lambeaux* n'a pas franchi le pas. Même si l'original subit un détournement plus acéré et plus complexe que dans *SamplTV,* sa reconnaissance reste essentielle pour assumer la critique des médias. De même, sa contextualisation contribue à son intention et rend nécessaire le repérage de son inscription dans un lieu et un temps d'exposition donnés.[557] On a souligné que les spectateurs se trouvent alors face à de nouvelles propositions de l'œuvre, qui changent au gré des temporalités médiatiques de chaque espace-

[557] Car on a vu que l'œuvre dépend de la temporalité du flux télévisuel de la salle d'exposition, de la temporalité des spectateurs et de la temporalité de la boucle générée par le dispositif.

temps d'exposition. L'œuvre se redéfinit en fonction de la diversité et de la multiplicité de ses points de vue (et non de ses multiples appropriations possibles). Et c'est ce qui la rend intéressante. Même et surtout si elle reste référentielle.

En revanche, l'intention de *Loops* et *Wall trope* est clairement expérimentale. Ces œuvres impliquent un degré extrême de distanciation avec l'original. Je deviens la seule personne, en tant que créateur de ces remix, à pouvoir retracer l'origine des différentes vidéos ou des formes, que j'ai utilisées comme matériau source. De telles créations permettent d'envisager autrement les notions de création et de paternité d'une œuvre d'art. Il a été intéressant d'ailleurs de souligner que si *Loops* et *Wall trope* me libèrent enfin de l'épineuse obligation de la transgression du droit d'auteur associée jusque là à mes œuvres de remix, leur format GIF a impliqué la transgression de mon propre droit d'auteur, plusieurs GIF de ces deux œuvres ont été intégrés au moteur de recherche de GIF de *Twitter* et *Facebook* sans mon accord.

Au sens de Navas, *Lambeaux* est la seule des trois œuvres qui pourrait être qualifiée de remix réflexif. Au sens de Jamie O'Neil[558], *Loops* et *Wall trope* pourraient être aussi qualifiées de remix, soit comme je l'ai proposé, de « remix distancié ». Car on a vu que, pour lui, « dans le remix, "l'original" est impossible, parce que le monde dans lequel nous évoluons est une copie de copie, un endroit que nous avons perdu de vue, où nous avons perdu l'espoir de rencontrer l'original. »[559]

Concernant mon hypothèse, je pourrais donc dire que la filiation de mon travail avec le remix artistique numérique est particulièrement aboutie. À ce moment-là du raisonnement, il me semble que ce qui est en jeu n'est pas tant la définition du remix au sens de Navas ou d'O'Neil (et de l'histoire de l'art qui la sous-tend), que la question de l'histoire de l'œuvre. Mais il est sans doute peu utile de s'enliser dans ces débats. On a vu combien le degré de distanciation à l'original explique aussi bien l'intérêt de *Lambeaux* que celui de *Loops* et de *Wall trope*. Grâce à un degré « faible à moyen » de distanciation, *Lambeaux* se redéfinit de façon efficiente, selon un contexte et en fonction de la diversité et de la multiplicité de ses

[558] O'NEIL, Jamie. *The Remix Aesthetic: Originality: Mixed and Mashed-up* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.comdma.com/~mcluhanr/images/Oneil_Remix_1D_SHORT.pdf.

[559] Remix denies the very concept of the original. In remix, the "original" is impossible, because the world (or paradigm) is one of copies of copies, a place where we have lost touch, moreover, lost faith in the possibility of an original. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

points de vue. Grâce à un degré « fort » de distanciation, *Loops* et *Wall trope* expriment une « temporalité picturale », voire une « spatio-temporalité picturale » à forte potentialité esthétique. Ces œuvres sont donc toutes intéressantes de par leurs dynamiques propres. Et c'est sans doute ce que suggère O'Neil en disant que « l'esthétique du remix n'a pas besoin d'une connaissance précise des originaux, mais d'une conception plus complexe d'une histoire qui cherche continuellement à se réinterpréter elle-même. ».[560] Une citation qui trouve toute sa place à la fin de cette « création > recherche ». Car O'Neil semble dire ainsi que ce n'est pas tant l'artiste ou les spectateurs qui « interprètent » l'œuvre numérique. C'est l'histoire de l'œuvre qui semble toujours en train de se réinterpréter, c'est-à-dire de se répéter en se transformant. Ce qui convient particulièrement bien à l'artiste que je suis, toujours en quête d'expérimentation et d'évolution.

La mise en perspective des apports et des limites du croisement des deux moments de la recherche et les pistes ultérieures de recherche et de création

J'arrive à présent au terme de cette recherche. La diversité de mes résultats témoigne de l'imbrication de la recherche et de la création et de sa portée systémique.

- La « recherche > création » a apporté une contribution théorique et méthodologique sur la création plastique de remix numérique. Elle m'a permis de faire une lecture critique et compréhensive de mes œuvres passées et de relever la diversité et l'identité de mon parcours. J'ai pu ainsi clarifier quatre intentions récurrentes : la mise en jeu du droit d'auteur ; le rapport au temps comme intention et principe de création, en lien avec l'interactivité ; la mise en perspective critique de l'abondance des flux informationnels hors et sur le réseau Internet ; et enfin, la collection comme intention et comme principe de création. J'ai pu aussi témoigner de mon inscription précoce dans le champ de la création de remix numérique. Et relever que mes œuvres sont des remix sélectifs ou réflexifs, à portée plutôt critique, avec une prédominance pour les formes de remix visuelle et textuelle.

- La « création > recherche » a donné lieu à trois nouvelles œuvres. La poursuite de mon hypothèse, - la filiation de mes œuvres avec le remix numérique -, a stimulé ma création à l'image des pratiques artistiques sous contraintes. Elle m'a invité à mettre en jeu la définition couramment admise du remix, notamment dans son rapport référentiel à l'original. Mes deux

[560] The aesthetics of remix does not require a precise historical knowledge of "originals" in the conventional sense, but a more complex view of history that seeks to continually reinterpret itself. Ibid. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

dernières œuvres sont nées de cette rupture et d'une intention non plus critique, mais purement expérimentale. Elles ont permis d'identifier ce que j'ai nommé un « remix distancié » qui expérimente une complète dissolution de l'original.

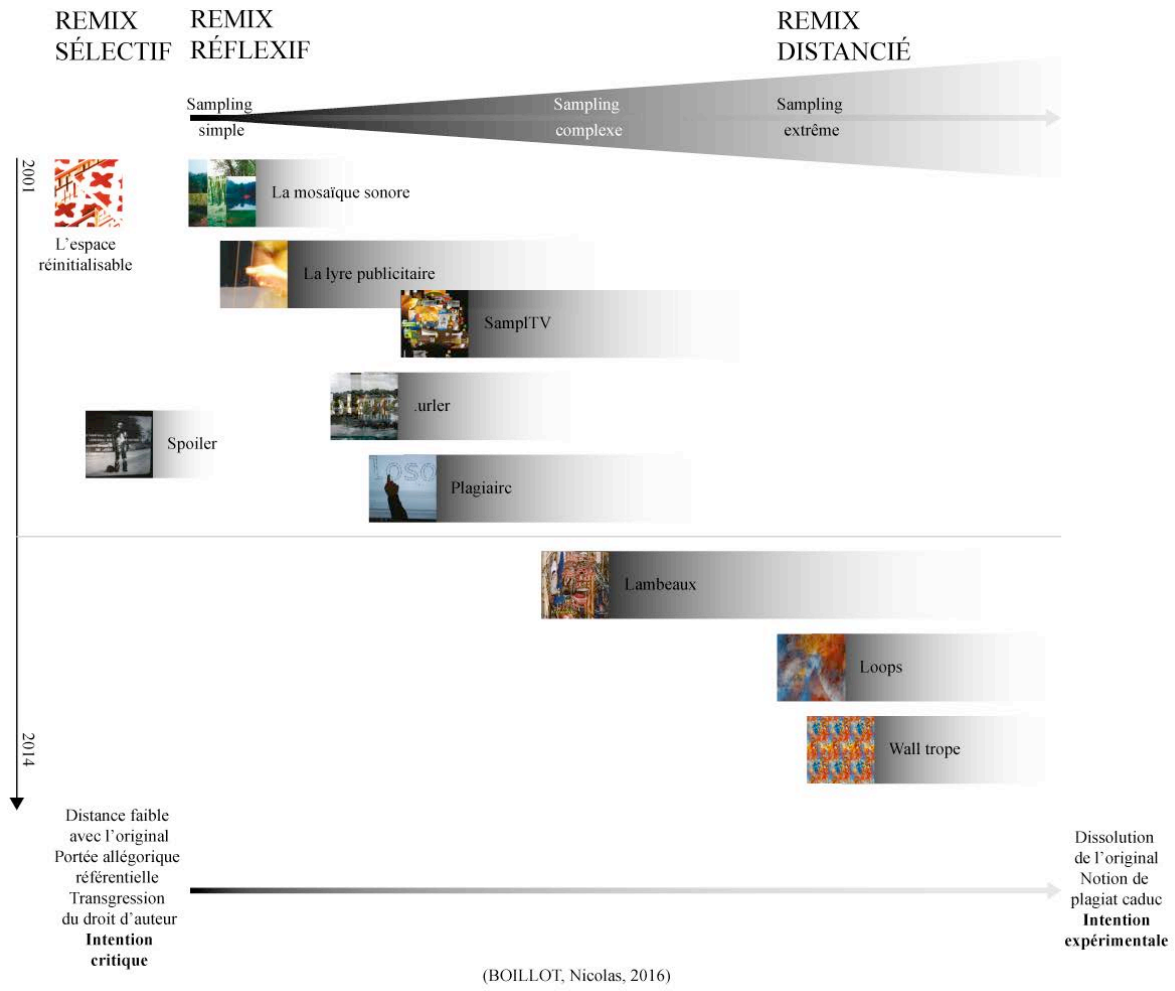


Figure 110. *L'évolution de mon parcours : du remix sélectif et réflexif au remix distancié* (BOILLOT, Nicolas, 2016)

La figure ci-dessus rend compte de l'ensemble de mon parcours et de la place de la « création > recherche » dans son évolution. Elle illustre l'interdépendance de mes pratiques de recherche et de création, mais aussi le gain pour l'artiste d'une telle « création sous contrainte », sous la contrainte d'une hypothèse et d'un processus itératif de questionnement entre théorie et création.

À ce stade là de mon exposé, mon choix d'une recherche création semble donc très pertinent. J'ai pu corréler recherche scientifique et recherche artistique et clarifier et surtout faire

évoluer mon propre travail de création. Mais, il importe aussi de rappeler que ce choix m'a posé de grandes difficultés.

Il a été très difficile pour moi de revenir à la recherche, plus de dix ans après mon D.E.A.. Cette longue pause avait amoindri mes capacités à théoriser et à écrire de façon académique. De plus, ma démarche d'artiste plasticien était (et est toujours) fondamentalement antinomique avec une démarche distanciée et normée. J'ai souvent eu le sentiment que la recherche scientifique m'imposait un terrible contresens. Par ailleurs, je l'ai dit, la recherche création est relativement récente et il m'a fallu prendre un temps considérable pour clarifier ses visées et ses méthodes et pour trouver un mode de recherche appliquée à la singularité de ma situation.

J'ai aussi du tirer parti et articuler les méthodes de la recherche et celles de la création. La construction étayée d'une grille d'observation a exigé une synthèse théorique complexe. Même si elle est le centre de la « recherche > création », elle a constitué un exercice souvent contre nature qui a grandement nuit à ma création durant cette période. Je remarquerai aussi que sa mise en application montre qu'elle pourrait être simplifiée. D'ailleurs, sa confrontation à un autre contexte de recherche création est une piste de recherche ultérieure à envisager.
Il importe aussi de souligner que, si cette grille méthodologique a été une aide nécessaire et distanciée de l'analyse de mes œuvres, ses effets de cadrage et de contextualisation n'ont pris réellement de sens que dans la perspective plus ouverte de la « création recherche ». L'articulation des méthodes de la « recherche > création » et de celles de la « création > recherche » s'est avérée aussi essentielle. On a vu le rôle de mon journal de bord, « mémoire vive de la recherche qualitative »[561], mais aussi depuis longtemps, instrument de l'artiste. Il m'a permis à la fois de disposer des réflexions et des constructions à la base de mes œuvres analysées, mais aussi de témoigner du caractère évolutif des œuvres numériques.[562] Mon intense activité de collecte d'œuvres d'artistes contemporains (reader.fluate.net) et de veille documentaire sur l'art, la technologie et les nouveaux médias (links.fluate.net) a nourri ma création, mais aussi ici, le questionnement théorique de la « recherche > création ». Enfin, de tous les dispositifs méthodologiques de l'artiste, mes six résidences (une au Chili, une en

[561] SAVOIE-ZAJC, Lorraine. Journal de bord. In : MUCCHIELLI, Alex. *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. 2e édition revue et augmentée. Paris : Armand Colin, 25 novembre 2004. ISBN 978-2-200-26829-9 p. 137.
[562] Pour rappel, j'avais consigné le concept de *Plagiairc* huit ans avant sa réalisation. Cela m'a permis d'attendre l'arrivée des performances technologiques requises.

Espagne, deux au Québec, deux en France) m'apparaissent comme ce qui m'a fait le plus progresser. Ces résidences m'ont fait expérimenter des contraintes nouvelles et apporté les compétences hybrides nécessaires à la réalisation d'œuvres numériques. Le fait d'avoir été retenu pour une résidence dans le cadre de cette thèse a été fondamental, car cela m'a permis de redonner à la création toute sa place et de contrebalancer les effets perturbants de la « recherche > création ».[563] Je pense donc que tout chercheur d'une recherche création devrait pouvoir bénéficier d'une résidence et prévoir ce dispositif en amont de son projet.

Je dirai aussi que la temporalité d'une thèse est une limite essentielle à saisir. Tous ces éléments, - mon profil purement artistique ; le chemin peu balisé de la recherche création et de ses méthodes, son projet éclaté -, ont nécessité un temps long de clarification et d'acculturation personnelle. Par ailleurs, une thèse oblige à faire des choix et des abandons. Sa durée est très contrainte, et ce, d'autant plus que j'ai du concilier le temps de la recherche avec le temps habituel de ma pratique artistique. J'ai dû continuer d'assurer la diffusion de mes œuvres et mon inscription dans des projets (la résidence de *Loops* témoignant d'ailleurs de cette activité). Enfin, je préciserai que j'ai dû aussi autofinancer cette thèse et que ceci a été un frein de plus à une pleine expression de ce travail de recherche. De fait, je ne peux que regretter ici certaines limites de mon travail de doctorat.

La plus importante concerne un cadrage théorique obligatoirement restreint. Lors de l'écriture de l'état de la question théorique, j'ai dû faire de nombreux abandons. La perspective autopoïétique de ma recherche m'a conduit à orienter mes choix sur des sujets en lien direct avec mes travaux passés et en cours. Et on peut le regretter. Par exemple, j'ai choisi sciemment d'omettre la question des pratiques communautaires et collaboratives (notamment de remix) qui concerne peu mon travail artistique. Cela semble dommage au vu de l'ampleur de ces pratiques associées à la transition numérique. Une piste ultérieure de recherche pourrait questionner ce passage relevé par Lawrence Lessig[564] d'une culture de *Read Only (R.O.)*, que l'on pourrait traduire par « lecture seule », à une culture de *Read and Write (R.W.)* que l'on pourrait traduire par « lecture écriture ». Ramené à ma problématique, le principe du partage inhérent à ce principe de *R.W.* invite à observer comment certains utilisateurs vont s'approprier ces contenus et en proposer des variations et comment cela peut faire évoluer le principe et la création de remix. Notamment en lien avec le principe de viralité. En effet, si

[563] Je noterai d'ailleurs que cette résidence ne prévoyait pas de collaboration technique, ce qui démontre que le temps de résidence est surtout là pour dynamiser la création.

[564] LESSIG, Lawrence. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy by Lessig, Lawrence (2008) Hardcover*. [S. l.] : Penguin Press HC, The, 1900.

« l'écologie numérique ne fait pas qu'encourager la production de remix ou de rediffusion. Elle établit l'appropriabilité comme un caractère et un critère des biens culturels, qui ne sont dignes d'attention que s'ils sont partageables. Hors-jeu, un contenu non appropriable sera exclu des recommandations des réseaux sociaux ou des indications des moteurs de recherche, évincé des circulations éditoriales qui constituent l'architecture de cet écosystème. C'est ainsi que l'appropriabilité devient elle-même virale. ».[565] Il serait donc intéressant de repérer comment utilisateurs et créateurs de remix s'emparent de cette qualité de partage et comment le principe de viralité est renforcé par cette qualité. Enfin, cette cyberculture donnerait toute sa dimension au questionnement de la transgression du droit d'auteur, au cœur du principe du remix (et de mon travail), si on envisage comme William Gibson que « Notre culture ne s'embarrasse même plus d'utiliser des mots comme appropriation ou emprunt pour décrire ces activités mêmes. L'audience d'aujourd'hui n'écoute plus du tout - elle participe. En effet, le public est un terme aussi antique qu'enregistrer, un terme archaïquement passif, l'autre archaïquement physique. L'enregistrement, pas le remix, est l'anomalie aujourd'hui. Le remix est la nature même du numérique »[566].

Il y aurait beaucoup d'autres pistes ultérieures de recherche à lister dans cette conclusion, la diversité des perspectives ouvertes par l'état de la question théorique en témoigne.

Mais cette recherche m'ouvre aussi plusieurs pistes de création. L'une d'entre elles découle directement de *Loops* et de *Wall trope*. Mon intention est ici toujours expérimentale et vise la création d'un remix distancié. Mon projet est de continuer à expérimenter encore plus les principes de composition dans l'espace initié avec *Wall trope*. Je compte continuer à utiliser le principe des bordures « sans fin ». Mais au lieu de me limiter à créer un motif unique qui va se répéter dans l'espace, je chercherai à accentuer ce principe en augmentant la dimension de la création. Je ferai en sorte que chaque « centre » de l'animation répétitive soit une composition différente et originale. En mettant ces différentes boucles bout à bout sur le principe de la grille, j'obtiendrai une composition démesurée. Pour l'instant, j'ai tenté de faire un prototype, mais je me trouve confronté à d'importantes contraintes techniques. Ce qui,

[565] GUNTHERT, André. *La culture du partage ou la revanche des foules | L'Atelier des icônes* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 2 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://culturevisuelle.org/icones/2731.

[566] Our culture no longer bothers to use words like appropriation or borrowing to describe those very activities. Today's audience isn't listening at all – it's participating. Indeed, audience is as antique a term as record, the one archaically passive, the other archaically physical. The record, not the remix, is the anomaly today. The remix is the very nature of the digital WILLIAM GIBSON. *God's Little Toys | WIRED* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 2 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://www.wired.com/2005/07/gibson-3/&gws_rd=cr&ei=CHUnV5PsAujagAaN_qDwCw. Traduction libre : BOILLOT Nicolas

nous l’avons vu, constitue aussi la vie de l’œuvre et le quotidien de l’artiste numérique. Il me reste donc à présent à trouver le cadre propice à l’émergence d’une intention ici toujours expérimentale et à réunir les compétences hybrides nécessaires.

On le voit, cette thèse ouvre, d’ores et déjà, la voie à d’autres créations et à d’autres recherches. Elle me permettra aussi de continuer à contribuer à la culture de partage et de réseau propre à la culture numérique. Mais surtout, j’espère pouvoir être un jour en capacité de transmettre mes connaissances artistiques et théoriques. Je souhaite dans un futur proche poser ma candidature comme enseignant-chercheur dans une université ou dans une école des Beaux-Arts. Les apports de cette recherche création me donne un atout pour ce métier. Car mon profil atypique de plasticien-chercheur me permet, je pense, d’enseigner avec pertinence les deux facettes théoriques et pratiques, étroitement reliées, de l’art numérique.

Plus simplement, j’espère avoir pu témoigner de la richesse, de l’exigence et de l’effervescence de l’art numérique et du remix artistique numérique en particulier.

Bibliographie, webographie

Articles de colloque

JEAN, Marcel. Sens et pratique p.35-43. Dans : *La recherche création, territoire d'innovation méthodologique ?* [en ligne]. UQUAM, Montréal, Québec, 19 mars 2014, p. 135. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse :http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/

LANCRI, Jean. *Comment la nuit travaille les étoiles in : Pierre Gosselin et Eric Le Coguiec (dirs), La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique, colloque 11, 12 Mai 2004, 72ème congrès de l'ACFAS*. Montréal, Québec, 2006

LANKSHEAR, C. et KNOBEL, M. Digital Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. Dans : *International Reading Association Pre-Conference Institute « Using Technology to Develop and Extend the Boundaries of Literacy », Toronto*. Vol. 13 [en ligne]. 2007. [Consulté le 6 février 2013]. Disponible à l'adresse : http://extendboundariesofliteracy.pbworks.com/f/remix.pdf

MAHÉ, Emmanuel. *Doctorat « Sciences Arts Création & Recherche « : expérimentation ou modélisation ?, in : La recherche création, territoire d'innovation méthodologique ? Colloque 19, 20, 21 mars 2014, UQUAM, Montréal, Québec* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/

MURAT, Mathilde et BERGÈRE, Raphaël. *Appel - contributions - Colloque Emergence - Les processus de création comme phénomène d'émergence* [en ligne]. Université Toulouse le Mirail, 2013. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.lecollectifmatilde.fr/Appel - contributions - Colloque Emergence-2-2.pdf

VAN DER MAREN, Jean–Marie. Quelles formes de recherche quand les arts deviennent universitaires. Dans : *La recherche création, territoire d'innovation méthodologique ?* [en ligne]. UQUAM, Montréal, Québec, 19 mars 2014. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/

Articles de revue

AUFDERHEIDE, Patricia et JASZI, Peter. *Recut, reframe, recycle: Quoting copyrighted material in user-generated video* [en ligne]. 2007. [Consulté le 21 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://aladinrc.wrlc.org/handle/1961/4604

BARBANTI, Roberto. « L'ultramédialité » : un concept appliqué à l'art. *Communication et langages* [en ligne]. 2001, Vol. 127, n° 1, p. 78-95. DOI 10.3406/colan.2001.3063

BENGHOZI, Pierre-Jean. L'économie de la culture à l'heure d'Internet: le deuxième choc. *Esprit*. 2011, p. 111–126

BOILLOT, Nicolas. *Pratiques appropriatives et plaisirs des artistes numériques: l'exemple des remix multimédias* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo12/boillot_ludovia_2012.pdf

BRÉAUD-HOLLAND, Ondine. De l'acceptabilité du discours sur le faux (Faussaire et copiste : 2 cas). *Ethique et esthétique de l'Authenticité*. 2012, n° Noesis n°22-23, p. 16

CORBEL, Laurence. Les œuvres au risque de la contrainte. *Nouvelle revue d'esthétique*. Juin 2012, Vol. n° 9, n° 1, p. 5-10

DE KERCHOVE, Derrick. Penser à l'écran - Internet all over. *Art press hors série*. Novembre 1999, p. 113

DOUPLITZKY, Karine. Internet : une nouvelle écologie du savoir. *Les cahiers de médiologie*. Juin 2001, n° 11, p. 124-132

FOURMENTRAUX, Jean-Paul. AUTEUR FRAGMENTÉ. La création collective à l'heure d'Internet. *Recherches en Esthétiques*. 2008, n° 14, p. 205–213

FOURMENTRAUX, Jean-Paul. Le concept de dispositif à l'épreuve du Net art. *Les dispositifs d'information et de Communication: Concepts, usages et objets*. 2010, p. 137–147

FOURMENTRAUX, Jean-Paul. L'œuvre, l'artiste et l'informaticien : compétence et personnalité distribuées dans le processus de conception en art numérique. *Sociologie de l'Art*. Novembre 2003, Vol. OPuS 1 & 2, n° 1, p. 69-96

FOURMENTRAUX, Jean-Paul. Œuvres en partage. La création collective à l'ère d'Internet. *connexions*. 2008, Vol. 2008, n° 90, p. 179–191

HORWATT, Eli. *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation* [en ligne]. 2009. [Consulté le 19 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://socialmediaecologies.wikispaces.com/file/view/Video+remix+Eli+Horwatt.pdf

KERMABON, Jacques. Martin Arnold, Scratcher Hollywood. *Bref*. 1999, n° 40, p. p. 16 - 21

LANCRI, Jean. *Modestes propositions sur les conditions d'une recherche en arts plastiques à l'université, Revue Plastik, Cerap, Université de Paris 1., p.107-116.* 2001

LAURIER, Diane et LAVOIE, Nathalie. *Hors thème Le point de vue du chercheur-créateur sur la question méthodologique: une démarche allant de l'énonciation de ses représentations à sa compréhension* [en ligne]. 2013. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero32(2)/rq-32-2-laurier-lavoie.pdf

LOSZACH, Fabien. « La vie en Pop » : l'héritage de Warhol, entrevue avec Jonathan Shaughnessy. *ETC*. 2011 2010, n° 91, p. 26-30

LOZANO, Jorge. Culture software. *Sociétés*. 2012, n° 1, p. 105–108

MERZEAU, Louise. Ceci ne tuera pas cela. *Les cahiers de médiologie* [en ligne]. 1998, Vol. 6, n° 2, p. 27. DOI 10.3917/cdm.006.0027

MOUREAU, Nathalie et SAGOT-DUVAUROUX, Dominique. Quels auteurs pour quels droits ? Les enjeux économiques de la définition de l'auteur. *Revue d'économie industrielle* [en ligne]. 2002, Vol. 99, n° 1, p. 33-48. DOI 10.3406/rei.2002.1824

NEEMAN, Elsa, MEIZOZ, Jérôme et CLIVAZ, Claire. *Culture numérique et auctorialité : réflexions sur un bouleversement*. Juillet 2012, Vol. n° 17, n° 1, p. 3-36

O'NEIL, Jamie. *The Remix Aesthetic: Originality: Mixed and Mashed-up* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.comdma.com/~mcluhanr/images/Oneil_Remix_1D_SHORT.pdf

SÉQUIN, Carlo H. Rapid Prototyping: A 3D Visualization Tool Takes on Sculpture and Mathematical Forms. *Commun. ACM* [en ligne]. Juin 2005, Vol. 48, n° 6, p. 66–73. DOI 10.1145/1064830.1064860

Conférences

BAIO, Andy. *Portland/CreativeMornings - Andy Baio on Vimeo* [en ligne]. 2013. [Consulté le 28 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://vimeo.com/62839607

PALEY, Nina. *Copyright is Brain Damage | TEDxMaastricht* [en ligne]. 21 octobre 2015. [Consulté le 28 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=XO9FKQAxWZc

POLLOCK, Rufus. *Forever Minus a Day? Some Theory and Empirics of Optimal Copyright - optimal_copyright_talk.pdf* [en ligne]. Department of Economics University of Cambridge, 2007. [Consulté le 28 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://rufuspollock.org/papers/optimal_copyright_talk.pdf

STALDER, Felix. *Who is afraid of the remix? Talk by Felix Stalder on Vimeo* [en ligne]. Hexagram, Concordia University, Montréal QC, 2013. [Consulté le 28 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://vimeo.com/78843049

Livres

ABASTADO, Claude. *Messages*. [S. l.] : FeniXX réédition numérique, 12 novembre 2015

ALLARD, Laurence. *Britney Remix: singularité, expressivité, remixabilité à l'heure des industries créatives. Vers un troisième âge de la culture?* [S. l.] : Poli, 2009

ARCANGEL, Cory. *Working On My Novel*. [S. l.] : Penguin, juillet 2014. ISBN 978-1-84614-742-5

ARCANGEL, Cory. *Working On My Novel*. [S. l.] : Penguin, juillet 2014. ISBN 978-1-84614-742-5

BARBOZA, Pierre. *L'image actée : scénarisations numériques, parcours du séminaire l'action sur l'image*. Paris, France : Editions L'Harmattan, 1 septembre 2006. ISBN 978-2-296-01173-1

BECKER, Howard S., MENGER, Pierre-Michel et BOUNIORT, Jeanne. *Les mondes de l'art*. Paris : Flammarion, 22 septembre 2010. ISBN 978-2-08-124564-8

BENJAMIN, Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Allia, 2011. ISBN 978-2-84485-443-8

BENKLER, Yochai. *La richesse des réseaux : Marchés et libertés à l'heure du partage social*. Lyon : PUL, décembre 2009. ISBN 978-2-7297-0804-7

BERGER, Pierre et LIORET, Alain. *L'art génératif: Jouer à Dieu... un droit ? un devoir ?* [S. l.] : Editions L'Harmattan, 1 septembre 2012

BORGES, Jorge Luis, CAILLOIS, Roger, IBARRA, Nestor, et al. *Fictions*. Nouv. éd. augm. [S. l.] : Gallimard, 1983. ISBN 978-2-07-036614-9

CALAME, Claude et CHARTIER, Roger. *Identités d'auteur dans l'Antiquité et la tradition européenne*. [S. l.] : Editions Jérôme Millon, 2004. ISBN 978-2-84137-165-5

CAMPANELLI, Vito. *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*. 1re éd. Rotterdam : Amsterdam : NAI Publishers, août 2010. ISBN 978-90-5662-770-6

COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert. *L'art numérique*. Paris : Flammarion, 2 mars 2009. ISBN 978-2-08-122512-1

DEBRAY, Régis. *Cours de médiologie générale*. Gallimard. Paris : Gallimard, avril 1991. ISBN 978-2-07-072292-1

DOCTOROW, Cory, GAIMAN, Neil et PALMER, Amanda. *Information Doesn't Want to Be Free: Laws for the Internet Age*. San Francisco : McSweeney's, 18 novembre 2014. ISBN 978-1-940450-28-5

DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*. Nîmes : Jacqueline Chambon, avril 2002. ISBN 978-2-87711-233-8

ELUARD, Paul et BRETON, André. *Dictionnaire abrégé du surréalisme*. Paris : José Corti Editions, août 1989. ISBN 978-2-7143-0421-6

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Sociologie des oeuvres : De la production à l'interprétation*. Paris : Armand Colin, 28 novembre 2007. ISBN 978-2-200-35343-8

FOURMENTRAUX, Jean-Paul et HENNION, Antoine. *Art et Internet : Les nouvelles figures de la création*. Paris : CNRS, 9 novembre 2005. ISBN 978-2-271-06353-3

GOSSELIN, Pierre et LAURIER, Diane. *Des repères pour la recherche en pratique artistique, in : D. laurier et P Gosselin (dir), Tactiques insolites : vers une méthodologie de recherche en pratique artistique*. [S. l.] : Guerin Editeur Limitee, 1 janvier 2004. ISBN 978-2-7601-6651-6

GOSSELIN, Pierre, LE COGUIEC, Eric, COLLECTIF, et al. *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Québec, Canada : Presses de l'Université du Québec, décembre 2006. ISBN 978-2-7605-1458-4

GRIMM, Les Frères. *Contes de l'enfance et du foyer*. [S. l.] : [s. n.], [s. d.]

KISSELEVA, Olga. *Cyberart : un essai sur l'art du dialogue*. Paris : Editions L'Harmattan, 1998. ISBN 978-2-7384-7111-6

KRAUSS, Rosalind. *L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*. Paris : Editions Macula, mai 2000. ISBN 978-2-86589-038-5

LAFORET, Anne. *Le net art au musée: stratégies de conservation des oeuvres en ligne*. Paris : Questions théoriques, 2011. L>P. ISBN 978-2-917131-04-6. N7433.8 .L34 2011

LALONDE, Joanne. *Abécédaire du Web 26 concepts pour comprendre la création sur Internet*. Québec : Presses de l'Université, 2012. [Consulté le 28 mai 2016]. ISBN 978-2-7605-3537-4. Disponible à l'adresse : http://extranet.puq.ca/media/produits/documents/2329_Abécédaire du Web.pdf. OCLC: 868219121

LESSIG, Lawrence. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy by Lessig, Lawrence (2008) Hardcover*. [S. l.] : Penguin Press HC, The, 1900.

LUYKEN, Gunda. *Hannah Hoch: Album*. Édition : Bilingual. Ostfildern-Ruit, Germany; New York : Hatje Cantz, 1 janvier 2004. ISBN 978-3-7757-1427-3

MANOVICH, Lev. *Video Vortex reader: responses to Youtube*. Second Ed. Amsterdam : Inst. of Network Cultures, 2008. INC Reader, 4. ISBN 978-90-78146-05-6

MCHUGH, Gene. *Post Internet*. [S. l.] : LINK Editions, 8 septembre 2011. ISBN 978-1-4478-0389-8

MICHAUD, Yves. *L'art à l'état gazeux*. Paris : Fayard/Pluriel, avril 2011. ISBN 978-2-01-279531-0

MOREL, Julie. *De l'auto-archivage immédiat comme œuvre*. [S. l.] : Presses universitaires de Rennes, 2013. ISBN 978-2-9519868-8-6. Disponible à l'adresse : http://www.eesab.fr/recherche/la-recherche-dans-lecole/de-lauto-archivage-immediat-comme-oeuvre

MUCCHIELLI, Alex. *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. 2e édition revue et augmentée. Paris : Armand Colin, 25 novembre 2004. ISBN 978-2-200-26829-9

NAVAS, Eduardo. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. [S. l.] : Springer Verlag GmbH, 24 juillet 2012. ISBN 3-7091-1262-1

ORWELL, George et AUDIBERTI, Amélie. *1984*. FOLIO. Paris : Gallimard, 16 novembre 1972. ISBN 978-2-07-036822-8

PASSERON, René. *Pour une philosophie de la création*. Paris : Klincksieck, Editions, 1989. ISBN 978-2-252-02647-2

QUARANTA, Domenico, BOSMA, Josephine, MCHUGH, Gene, et al. *Collect the WWWorld. The Artist as Archivist in the Internet Age*. LINK Editions. [S. l.] : [s. n.], 2011. ISBN 978-1-4478-3949-1

QUENEAU, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris : Gallimard, juillet 1961. ISBN 978-2-07-010467-3

SAUVAGEOT, Anne et BORILLO, Mario. *Les cinq sens de la création: Art, technologie et sensorialité*. Seyssel : Paris : Editions Champ Vallon, 1 novembre 1998. ISBN 978-2-87673-230-8

SAUVAGEOT, Anne et LÉGLISE, Michel. *Culture visuelle et art collectif sur le Web*. [S. l.] : [s. n.], 1999. Disponible à l'adresse : http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/rapports/sauvageot-leglise/art_col_web.pdf

STALLABRASS, Julian. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. London : Tate, 28 octobre 2003. ISBN 978-1-85437-345-8

STIEGLER, Bernard. *La technique et le temps*. Paris, France : Galilée/Cité des sciences et de l'industrie, 1996 1994, 3 vol. La Philosophie en effet, ISSN 0768-2395. ISBN 2-7186-0440-9

TRICLOT, Mathieu. *Le moment cybernétique : La constitution de la notion d'information*. Seyssel : Editions Champ Vallon, avril 2008. ISBN 978-2-87673-484-5

VAIDHYANATHAN, Siva. *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How it Threatens Creativity (Fast Track Books) 1st edition by Vaidhyanathan, Siva (2001) Hardcover*. [S. l.] : NYU Press, 1707

VIERKANT, Artie. *The Image Object Post-Internet*. [S. l.] : [s. n.], 2010. [Consulté le 10 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf

Thèses

CRAIG, Peter E. *The heart of the teacher: A heuristic study of the inner world of teaching*. US : ProQuest Information & Learning, 1978

MALKA, Lauren. *L'art numérique: médiation et mises en exposition d'une esthétique communicationnelle* [en ligne]. 2005. [Consulté le 1 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.memoireonline.com/08/07/547/art-numerique-mediation-mises-en-exposition-esthetique-communicationnelle.html

MOREAU, Antoine. *Le copyleft appliqué à la création hors logiciel: une reformulation des données culturelles ?* Thèse de doctorat. Sophia Antipolis, Alpes-Maritimes, France : Laboratoire de recherche Information, milieux, médias, médiations, 2011

VIDAL, Geneviève, PAPILLOUD, Christian, FOURMENTRAUX, Jean-Paul, et al. *Net Art et autoproduction* [en ligne]. [S. l.] : Labex ICCA industries culturelles & création artistique, 2015. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01119765/

Webographie

AIGRAIN, Philippe. *Oeuvre, abondance et copie – Communs / Commons* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://paigrain.debatpublic.net/?p=2662

ALLIBAN, James et LALL, Juliet. *New iPad app: Composite* [en ligne]. 2011. [Consulté le 5 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://jamesalliban.wordpress.com/2011/08/10/new-ipad-app-composite/

ALOOSHE, Noy. *Muammar Gaddafi - Zenga Zenga Song - Noy Alooshe Remix, 2011* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 février 2013]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=cBY-0n4esNY

ARCANGEL, Cory. *Paganini's 5th Caprice* [en ligne]. 2011. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=JjVIwJJPGws

ARCANGEL, Cory. *Super Mario Clouds* [en ligne]. 2002. [Consulté le 1 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds/

ASENDORF, Kim. *100.000.000 stolen pixels* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://kimasendorf.com/100000000/

ASENDORF, Kim. *ExtraFile for OS X* [en ligne]. 2011. [Consulté le 15 janvier 2016]. Disponible à l'adresse : http://extrafile.org/

BAIO, Andy. *Kind of Screwed - Waxy.org* [en ligne]. 2011. [Consulté le 25 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://waxy.org/2011/06/kind_of_screwed/

BAKER, Tim et SHIER, Chris. *Gifmelter* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 18 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://csh.bz/gifmelter/

BEHAR, Henri et VASSEUR, Catherine. *« DADA », Encyclopædia Universalis* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 7 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/dada/

BEHAR, Henri et VASSEUR, Catherine. *« DADA », Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/dada/

BERG, Benjamin. *Databending and glitch art primer, part 1: the wordpad effect* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 8 janvier 2016]. Disponible à l'adresse : http://blog.animalswithinanimals.com/2008/08/databending-and-glitch-art-primer-part.html

BOILLOT, Nicolas. *2013.08.18.19h53* [en ligne]. 2013. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/2013-08-18-19h53/

BOILLOT, Nicolas. *2013.12.12.15h03* [en ligne]. 2013. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/2013-12-12-15h03/

BOILLOT, Nicolas. *2014.05.09.23h10* [en ligne]. 2014. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/2014-05-09-23h10/

BOILLOT, Nicolas. *Big bang* [en ligne]. 2014. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/walltrope/big-bang/

BOILLOT, Nicolas. *Carré textuel / Textual square* [en ligne]. 2002. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/carre_textuel/

BOILLOT, Nicolas. *Corail* [en ligne]. 2014. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/walltrope/corail/

BOILLOT, Nicolas. *Isotopie* [en ligne]. 2009. [Consulté le 26 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/isotopie/

BOILLOT, Nicolas. *Kandid* [en ligne]. 2014. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/walltrope/kandid/

BOILLOT, Nicolas. *La lyre publicitaire* [en ligne]. 2003. [Consulté le 9 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/lyre_publicitaire

BOILLOT, Nicolas. *La lyre publicitaire / The advertising lyre* [en ligne]. 2003. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/lyre_publicitaire/

BOILLOT, Nicolas. *Lambeaux* [en ligne]. 2012. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/lambeaux/

BOILLOT, Nicolas. *La mosaïque sonore / The resonant mosaic* [en ligne]. 2001. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/mosaique_sonore/

BOILLOT, Nicolas. *L'espace réinitialisable / Re-initialized space* [en ligne]. 2001. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/espace_reinitialisable/

BOILLOT, Nicolas. *Loops* [en ligne]. 2014 2012. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/loops/

BOILLOT, Nicolas. *Moving identities* [en ligne]. 2005. [Consulté le 26 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/moving_identities/

BOILLOT, Nicolas. *orBit* [en ligne]. 2013. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/orbit/

BOILLOT, Nicolas. *Pinacotek* [en ligne]. 2013. [Consulté le 26 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/code/pinacotek/

BOILLOT, Nicolas. *Plagiairc* [en ligne]. 2010. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.plagiairc.com/

BOILLOT, Nicolas. *SamplTV* [en ligne]. 2004 2003. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/sampltv/

BOILLOT, Nicolas. *Spoiler* [en ligne]. 2007. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/spoiler/

BOILLOT, Nicolas. *Transnumeriques Awards @ Videoformes 2015, Clermont Ferrand, France* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/news/the-gif-accumulation-of-titles-of-animated-films-wins-the-transnumeriques-awards-videoformes-2015-clermont-ferrand-france/

BOILLOT, Nicolas. *Wall trope* [en ligne]. 2014. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/gifs/walltrope

BOILLOT, Nicolas et BOURDAREAU, Pierre. *.urler* [en ligne]. 2006. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/travaux/urler/

BOILLOT, Nicolas et MORIN, Rudy. *EyesWeb symposia - Resource and help for EyesWeb users and developers* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://wayback.archive.org/web/20160307025359/http://eyw.free.fr/

BOOKCHIN, Natalie et SHULGIN, Alexei. *Introduction to net.art (1994-1999)* [en ligne]. 1999. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.easylife.org/netart/catalogue.html

BOUISSET, Maïten. *« RAUSCHENBERG ROBERT - - (1925-2008) », Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/robert-rauschenberg/ - titre-i_11832

BRET, Michel. *Méthodes d'optimisation dans la création artistique* [en ligne]. 1997. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/art/1997/methodes_d_optimisation/methodes_d_optimisation.htm

BÜNGER, Erik. *Let them sing it for you* [en ligne]. 2003. [Consulté le 10 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.erikbunger.com/html/let_them_sing.html

CHAMPEAU, Guillaume. L'AFP n'a pas le droit d'exploiter les photos publiées sur Twitter - Business. Dans : *Numerama* [en ligne]. 30 décembre 2010. [Consulté le 23 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.numerama.com/magazine/17725-l-afp-n-a-pas-le-droit-d-exploiter-les-photos-publiees-sur-twitter.html

CHEMAIN, Rémi. *La copie cache dans le droit européen du droit d'auteur par Guillaume Prouteau* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 14 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://m2bde.u-paris10.fr/node/2610?destination=node%2F2610

C. JONES, Cassandra. *After Mubridge* [en ligne]. 2010. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://vimeo.com/13750899

C. JONES, Cassandra. *Rabbit 4, Lightning drawing* [en ligne]. 2011. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://vimeo.com/31970353

C. JONES, Cassandra. *Take Off* [en ligne]. 2012. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://vimeo.com/41373062

COUCHOT, Edmond. A la recherche du « temps réel ». Dans : *Olats.org* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 février 2013]. Disponible à l'adresse : http://www.olats.org/livresetudes/etudes/couchot1985.php

COUCHOT, Edmond. *olats.org - ETUDES ET ESSAIS > Des images, du temps et des machines dans l'art et la communication* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.olats.org/livresetudes/etudes/imagesTemps.php

COUCHOT, Edmond. *Sujet, Objet, Image* [en ligne]. 1987. [Consulté le 11 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.olats.org/livresetudes/etudes/couchot1987.php

D'ARTEMARE, Julia. *Recyclage cinématographique mode de remploi* [en ligne]. 2009. [Consulté le 17 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.ens-louis-lumiere.fr/fileadmin/pdf/memoires09/cmem2009artemare2.pdf

DESWAEF, Julien et PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew. *Quick Cat near a Jaw by shivinteger - Thingiverse* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.thingiverse.com/thing:1347907

ENTRIALGO, Frédérique. *La Notion d'auteur comme objet de l'art - L'appropriation au XXe siècle* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 27 août 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.articule.net/wp-content/uploads/2008/10/appropriationxxesiecle.pdf

FOURMENTRAUX, Jean-Paul. *Art et médias variables* [en ligne]. 2012. [Consulté le 16 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-cairn-info-s.nomade.univ-tlse2.fr/revue-les-cahiers-du-numerique-2012-4-page-33.htm

FRANCE, Bibliothèque nationale de. *Site Internet de la Bibliothèque nationale de France* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.bnf.fr

FREDE, James. *The Fiction Landscapes* [en ligne]. 2012. [Consulté le 5 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.jfrede.com/photography.html

FUJIWARA, Jun. *Re: Sound Bottle - Jun Fujiwara* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://junfujiwara.com/

GAGNON, Jean. *Régis Debray, Introduction à la médiologie* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=537

GOLDSMITH, Kenneth. Printing Out The Internet. Dans : *Printing Out The Internet* [en ligne]. 12 avril 2014. [Consulté le 12 avril 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.labor.org.mx/kenneth-goldsmith-printing-out-the-internet/

GOLDSMITH, Kenneth. *UbuWeb* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://ubuweb.com/

GRAHAM, Todd. *Apocalypse Pooh, 1987* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=5jWGJ3pyLgs

GRIESSEMANN, Stefan. *Passage à l'acte - Light Cone* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 13 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://lightcone.org/fr/film-60-passage-a-lacte.html

GUEZ, David. Disque Dur Papier. Dans : *David Guez* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 avril 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.guez.org/disque-dur-papier/

GUNTHERT, André. *André Gunthert : « Internet est une révolution de la consultation plus que de la production » « InternetActu.net* [en ligne]. 2010. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse :

http://www.internetactu.net/2010/02/03/andre-gunthert-internet-est-une-revolution-de-la-consultation-plus-que-de-la-production/

GUNTHERT, André. *L'oeuvre d'art à l'heure de son appropriabilite* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 juillet 2014]. Disponible à l'adresse : http://culturevisuelle.org/icones/2191

HABIB, Chris. *Panic in the needle Park* [en ligne]. 2013. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://vimeo.com/65588818

HENRY, Christophe. *Art des Temps Modernes et Historiographie* [en ligne]. 2008 2007. [Consulté le 20 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://web.archive.org/web/20071215170355/workingprogress.hautetfort.com/3eme_annee_td_historiographie/

HORAK, Jan-Christopher. *German communist Kinokultur, pt.1, by Jan-Christopher Horak* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 14 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC26folder/GermCPKinocult1.html

HOULIKAN, Brenana. *Keeping America Scared, 2004* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 novembre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=XPBN1zu80jI

JOUET, Jacques. *OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle)* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/oulipo/

JOUFFROY, Alain. *« VILLEGLÉ JACQUES MAHÉ DE LA (1926-) », Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/villegle-jacques-mahe-de-la/

JOYCE, Bryan. *And Now a Word from Our Sponsor...,1994* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 26 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=2j--8ZLYUaI

JUTZI, Phil. *Mutter Krausens Fahrt ins Glück, 1929* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 14 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=dv9xQxReF24

KELBERMAN, Dina. *I'm Google* [en ligne]. en cours 2010. [Consulté le 22 avril 2015]. Disponible à l'adresse : http://dinakelberman.com/imgoogle/imgoogle.html

KONIG, Sven. *sCrAmBlEd?HaCkZ!* [en ligne]. 2006. [Consulté le 9 octobre 2014]. Disponible à l'adresse : http://web.archive.org/web/20071011233344/http://popmodernism.org/scrambledhackz/?c=1

KUTIMAN. *OFF GRID* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=5dmh5o2QIaE

LAROUSSE, Éditions. *Définitions : s'approprier - Dictionnaire de français Larousse* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/s_approprier/4780

LASSWITZ, Kurd. *La bibliothèque universelle (1904) - Traduction : Philippe Guilbert* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 7 juillet 2015]. Disponible à l'adresse : http://editions-nilsane.blogspot.de/p/kurd-lasswitz-la-bibliotheque.html

LAVIGNE, Sam. *Videogrep: Mac desktop app for creating video supercuts* [en ligne]. 2015. [Consulté le 8 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://lav.io/2015/07/videogrep-mac-desktop-app-for-creating-video-supercuts/

LECHNER, Marie. *Nicolas Maigret: «montrer le flux numérique à l'échelle mondiale» - Libération* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 18 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://next.liberation.fr/cinema/2013/10/08/montrer-le-flux-numerique-a-l-echelle-mondiale_937985

LORNA MILLS. *Volare, oh oh* [en ligne]. 2015. [Consulté le 3 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.digitalmediatree.com/sallymckay/LornaMillsImageDump/?64227

LOZANO-HEMMER, Rafael. *Nineteen Eighty-Four* [en ligne]. 2014. [Consulté le 8 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.lozano-hemmer.com/nineteen_eighty-four.php

MACKROUS, Paule. Le projet « Ways of Something » ou l'histoire de l'art remixée par les artistes du Web. Dans : *effet de présence* [en ligne]. 21 octobre 2014. [Consulté le 27 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://effetdepresence.wordpress.com/2014/10/21/le-projet-ways-of-something-ou-lhistoire-de-lart-remixee-par-les-artistes-du-web/

MAIGNIEN, Yannick. *Bibliothèques numériques, Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 29 avril 2014]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/bibliotheques-numeriques

MAIGRET, Nicolas. *The Pirate Cinema - A cinematic collage generated by P2P Users* [en ligne]. 2013. [Consulté le 18 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://thepiratecinema.com

MALITSKY, Josh. *Esfir Shub and the Film Factory-Archive* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 14 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/firstrelease/fr_17/JMfr17a.html

MANOVICH, Lev. *Media After Software v2* [en ligne]. 2012. [Consulté le 28 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://softwarestudies.com/cultural_analytics/Manovich.Media_after_software.2012.pdf

MATTES, Eva et MATTES, Franco. *My Generation* [en ligne]. 2010. [Consulté le 15 avril 2015]. Disponible à l'adresse : http://0100101110101101.org/my-generation/

MCDONALD, Kyle. *Liberator Variations | F.A.T.* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://fffff.at/liberator-variations/

MCINTOSH, Jonathan. A history of subversive remix video before YouTube: Thirty political video mashups made between World War II and 2005. Dans : *Transformative Works and Cultures* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/371/299

MICHAUD, Philippe-Alain. *L'événement Ready-made : Inconscient matériel - Centre Pompidou* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 31 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cbLoRGe/rxxoEy4

MICHAUD, Yves et MOULIN, Raymonde. *ART CONTEMPORAIN* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/art-contemporain/

MILK, Chris et KOBLIN, Aaron. *The Johnny Cash Project* [en ligne]. 2010. [Consulté le 26 mai 2013]. Disponible à l'adresse : http://www.thejohnnycashproject.com/

NAPIER, Mark. *About Riot* [en ligne]. 1999. [Consulté le 29 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.potatoland.org/riot/about.html

NAPIER, Mark. *Riot* [en ligne]. 1999. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://marknapier.com/riot

NEXT MEDIA ANIMATION. *Spain protests 2012: Police brutality in anti-austerity riots (Cargas en el Congreso), 2012* [en ligne]. 2012. [Consulté le 16 février 2013]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=NRDPnrOIl-o

OLIA LIALINA. Summer. Dans : *Summer* [en ligne]. 2013. [Consulté le 27 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.anthonyantonellis.com/olia/summer/

O'REILLY, Tim et DOUGHERTY, Dale. *What Is Web 2.0* [en ligne]. 2005. [Consulté le 28 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html

OSWALD, Paul Harvey. *Bless Your Car with Love, 2000* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 26 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=xdRoTeGFjZg

PALEY, Nina. *Good Artists Copy, Great Artists Steal « Mimi and Eunice* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://mimiandeunice.com/2011/02/25/good-artists-copy-great-artists-steal/

PARIZEAU, Marc. *Réseaux de neurones* [en ligne]. 2006. [Consulté le 9 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://wcours.gel.ulaval.ca/2014/h/GIF7005/default/7references/reseauxdeneurones.pdf

PATIRIS, Phil. *The Iraq Campaign 1991 : a television history, 1991* [en ligne]. 26 octobre 2012. [Consulté le 26 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=rkSWX7qi6TA

PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew. *sekuMoi Mecy* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 19 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://plummerfernandez.com/sekuMoi-Mecy

PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew et DESWAEF, Julien. *Matthew Plummer-Fernandez & Julien Deswaef / Shiv Integer – Abandon Normal Devices* [en ligne]. 2016. [Consulté le 15 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.andfestival.org.uk/events/matthew-plummer-fernandez-julien-deswaef-shiv-integer/

POISSANT, Louise. *Archée : cyberart et cyberculture artistique / Méthodologies de la recherche-création* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 27 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=475

REYNOLDS, Simon. *You Are Not a Switch Recreativity and the modern dismissal of genius.* [en ligne]. 2012. [Consulté le 21 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.slate.com/articles/arts/books/2012/10/against_recreativity_critics_and_artists_are_obsessed_with_remix_culture_.html

RIDLEY, Charles A. *Lambeth Walk, 1941* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=gYdmk3GP3iM

ROGOWSKI, Kent. *Love = Love* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.kentrogowski.com/projects/love-love/

ROMERO, George. *La Nuit des morts-vivants* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 30 mars 2016. [Consulté le 23 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=La_Nuit_des_morts-vivants&oldid=124846814. Page Version ID: 124846814

ROTH, Cliff. *The Reagans Speak Out on Drugs, 1988* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=La5jrfobfTM

ROTH, Evan. *Internet Cache Self Portrait: July 17, 2012* [en ligne]. 2012. [Consulté le 17 avril 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.evan-roth.com/work/internet-cache-self-portrait/

ROTSZTAIN, Jeremy. *Action Painting (Masculine Expressionism)* [en ligne]. 2011. [Consulté le 5 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.mantissa.ca/projects/actionpainting.php

ROUGÉ, Bertrand. *« pop-art », Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 août 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/pop-art/

SALAVON, Jason. *Rainbow Aggregator* [en ligne]. 2013. [Consulté le 22 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.salavon.com/work/rainbow-aggregator/media/19/

SCOTT, Tom. *Shakespeare.txt.jpg « Tom Scott* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.tomscott.com/romeo/

SEMIN, Didier. *« READY-MADE », Encyclopædia Universalis [en ligne]* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 juin 2015]. Disponible à l'adresse : https://www-universalis--edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/ready-made/

SKERL, Jenny. *William S. Burroughs Cut-ups* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 30 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.languageisavirus.com/articles/articles.php?subaction=showcomments&id=1099111044&..

SÖDERBERG, Johan. *Read My Lips: Bush and Blair, 2002* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 5 novembre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.soderberg.tv/videos/8_AUDIOVISUAL_ART/RML_ETERNAL_LOVE.mov

STANLEY, Douglas Edric. *Cory Archangel - Super Mario Clouds - Thesis - Machines* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 1 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.abstractmachine.net/thesis/machines.php?id=64&language=francais

STEIN, Robin. *poemeDada* [en ligne]. 2005. [Consulté le 9 juillet 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.eidophusikon.net/PoemeRSS/poemeDada.html

TEHRANI, Jamshid J. et DA SILVA, Sara Graça. *Comparative phylogenetic analyses uncover the ancient roots of Indo-European folktales | Open Science* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 2 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://rsos.royalsocietypublishing.org/content/3/1/150645

TROEMEL, Brad. The Word « Remix » Is Corny. Dans : *DIS Magazine* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://dismagazine.com/blog/37255/the-word-remix-is-corny/

TSCHERKASSKY, Peter. *A propos de « Fast Film »* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.widrichfilm.com/fastfilm/about_fr.html

VERSTEEG, Siebren. *Something For Everyone* [en ligne]. 2007. [Consulté le 26 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.bitforms.com/versteeg/something-for-everyone

VIÉNET, René. *Chinois, encore un effort pour être révolutionnaires, 1977* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.ubu.com/film/vienet_chinois.html

VIÉNET, René. *La dialectique peut-elle casser des briques ?, 1973* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 octobre 2012]. Disponible à l'adresse : http://www.ubu.com/film/vienet_dialectics.html

VIONNET, Corinne. *Photo Opportunities* [en ligne]. 2013 2005. [Consulté le 22 avril 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.corinnevionnet.com/-photo-opportunities.html

WENTZ, Adam. *prosthetic knowledge - Neural Image Analogies and Neural Doodles ...* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://prostheticknowledge.tumblr.com/post/140572861441/neural-image-analogies-and-neural-doodles

> Les travaux en ligne 2010 | Géographies Variables [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://incident.net/geo/wordpress/?page_id=344

Amen break [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 11 avril 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Amen_break&oldid=125207989. Page Version ID: 125207989

A propos | En attendant les cerises productions [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.lescerisesprod.com/a-propos/

Barbie Liberation Organization [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 10 février 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Barbie_Liberation_Organization&oldid=704296961. Page Version ID: 704296961

C++ [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 25 avril 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=C++&oldid=125591886. Page Version ID: 125591886

Casa Paganini - InfoMus [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.casapaganini.org/

CERAP - Centre d'Etudes et de Recherches en Arts Plastiques - la recherche en arts plastiques [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : http://cerap.univ-paris1.fr/spip.php?article3

Chiptune [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 19 mars 2016. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chiptune&oldid=124517583. Page Version ID: 124517583

Cliffhanger [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 10 avril 2016. [Consulté le 23 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Cliffhanger&oldid=125166197. Page Version ID: 125166197

Company | The Echo Nest [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 juin 2015]. Disponible à l'adresse : http://the.echonest.com/company/

Content delivery network [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 30 mai 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Content_delivery_network&oldid=126634912. Page Version ID: 126634912

Définition de mass média - Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 mars 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.cnrtl.fr/lexicographie/mass-media

Définitions : World Wide Web - Dictionnaire de français Larousse [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 1 mai 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/World_Wide_Web/82832

Disc-jockey [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 15 juin 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Disc_jockey&oldid=127069135. Page Version ID: 127069135

DJ Kool Herc [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 13 mai 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=DJ_Kool_Herc&oldid=126125782.Page Version ID: 126125782

Echo Nest Remix [en ligne]. 2008. [Consulté le 10 juin 2015]. Disponible à l'adresse : https://echonest.github.io/remix/index.html

Éditorialisation [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 27 avril 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Éditorialisation&oldid=125674303. Page Version ID: 125674303

Effet Streisand [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 11 février 2016. [Consulté le 2 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Effet_Streisand&oldid=123247362. Page Version ID: 123247362

Émergence [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 27 février 2016. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Émergence&oldid=123776414. Page Version ID: 123776414

Encapsulation (programmation) [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 25 août 2015. [Consulté le 6 mai 2016]. Disponible à file://localhost/l'adresse / https/::fr.wikipedia.org:w:index.php%3Ftitle=Encapsulation_(programmation)&oldid=118057562. Page Version ID: 118057562

Extensible Messaging and Presence Protocol [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 6 avril 2016. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Extensible_Messaging_and_Presence_Protocol&oldid=125051524. Page Version ID: 125051524

Eyesweb - InfoMus [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.infomus.org/eyesweb_ita.php

Flickr, une société Yahoo | Flickr - Photo Sharing! [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.flickr.com/

Folioscope [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 9 mars 2016. [Consulté le 28 mai 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Folioscope&oldid=124183207. Page Version ID: 124183207

Framework .NET [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 1 avril 2016. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Framework_.NET&oldid=124897837. Page Version ID: 124897837

GIFs with Sound Mashups [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 30 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://gifsound.com/

Independent Group [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 7 mai 2014. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Independent_Group&oldid=103612501. Page Version ID: 103612501

Internet Archive: Wayback Machine [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://archive.org/web/

Java (technique) [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 29 mars 2015. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Java_(technique)&oldid=113350604. Page Version ID: 113350604

Johan Grimonprez, « Dial H-I-S-T-O-R-Y », 1997, Installation Vidéo, 68 mn [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 février 2013]. Disponible à l'adresse : http://ecran-voile.blogspot.fr/2006/03/johan-grimonprez-dial-h-i-s-t-o-r-y.html

Just what is it that makes today's homes so different, so appealing? Dans : *Wikipédia* [en ligne]. 8 janvier 2015. [Consulté le 14 septembre 2015]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Just_what_is_it_that_makes_today's_homes_so_different,_so_appealing. Page Version ID: 110725141

La Boîte-en-valise [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 1 juin 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=La_Boîte-en-valise&oldid=126695117. Page Version ID: 126695117

La Chambre Blanche [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.chambreblanche.qc.ca/fr/event_detail.asp?cleLangue=1&cleProgType=2&cleProg=1228848816&CurrentPer=File

Lambeaux dans le Zapping de Canal + le 1er mai 2012 [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/news/lambeaux-in-the-zapping-the-1st-of-may-2012/

Lambeaux – L'oeil de links – Canal + [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.fluate.net/news/lambeaux-loeil-de-links/

L'Enfer des pauvres [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 15 février 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=L%27Enfer_des_pauvres&oldid=123384826. Page Version ID: 123384826

Les Horribles Cernettes [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 27 juillet 2013. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Les_Horribles_Cernettes&oldid=95328084. Page Version ID: 95328084

Le Triomphe de la volonté [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 19 novembre 2015. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Le_Triomphe_de_la_volonté&oldid=120631581. Page Version ID: 120631581

L'EXPÉRIENCE DU NET ART CADRES D'UNE RECEPTION NEGOCIÉE Une sociologie de l'usage des TIC - document [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 1 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://halshs.archives-ouvertes.fr/sic_00109107/document

Library of Congress. Dans : *Library of Congress, Washington, D.C. 20540 USA* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.loc.gov/

L'Internationale Situationniste (1957 - 1972) [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 24 août 2015]. Disponible à l'adresse : http://www.lemondedesarts.com/ArticleInternationaleSituationniste.htm

Matériel libre [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 15 janvier 2016. [Consulté le 1 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Matériel_libre&oldid=122349581. Page Version ID: 122349581

Napster [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 4 février 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Napster&oldid=123034343. Page Version ID: 123034343

Next Media Animation [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 1 mai 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Next_Media_Animation&oldid=718008632. Page Version ID: 718008632

NodeBox | NodeBox [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://nodebox.net/

No fairy tale: Origins of some famous stories go back thousands of years | Science News [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 2 avril 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.sciencenews.org/article/no-fairy-tale-origins-some-famous-stories-go-back-thousands-years

Openframeworks [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://www.openframeworks.cc/

Ouragan Sandy [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 3 juin 2016. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Ouragan_Sandy&oldid=126747325. Page Version ID: 126747325

PiNG | Explorons les sentiers numériques | Remix et création numérique [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 27 juin 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.pingbase.net/creation-numerique/remix-et-creation-numerique

Pixel art [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 3 mars 2016. [Consulté le 29 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Pixel_art&oldid=123956902. Page Version ID: 123956902

Processing.org [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : https://www.processing.org/

Pure Data - PD Community Site [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://puredata.info/

Scratch - Imagine, Program, Share [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://scratch.mit.edu/

Séminaire « Écritures numériques et éditorialisation » - cycle 2014-2015 | CORIST-SHS [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 31 mars 2015]. Disponible à l'adresse : http://corist-shs.cnrs.fr/Seminaire_ecrituresnumeriques_2014-2015

Spotify Echo Nest API - Spotify Developer [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 juin 2015]. Disponible à l'adresse : https://developer.spotify.com/spotify-echo-nest-api/

The Lambeth Walk [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 10 avril 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Lambeth_Walk&oldid=714626545. Page Version ID: 714626545

Tompkins Square Park riot (1988) [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 30 mai 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tompkins_Square_Park_riot_(1988)&oldid=722905131. Page Version ID: 722905131

Vimeo : Regardez, mettez en ligne et partagez des vidéos HD sans pubs [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 21 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://vimeo.com

vvvv - a multipurpose toolkit | vvvv [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 10 août 2014]. Disponible à l'adresse : http://vvvv.org/

Worcester Art Museum - Eadweard Muybridge: Jumping a hurdle; saddle; bay horse Daisy [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 28 avril 2016]. Disponible à l'adresse : http://www.worcesterart.org/collection/American/1973.163.html

YouTube [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 3 juin 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=YouTube&oldid=126753336. Page Version ID: 126753336

YouTube [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 mars 2016]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/

Zenga Zenga [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 27 mars 2016. [Consulté le 15 juin 2016]. Disponible à l'adresse : https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Zenga_Zenga&oldid=712151054. Page Version ID: 712151054

Tableau des figures

Figure 1. La lyre publicitaire (programme réalisé avec le logiciel Eyesweb pour l'installation) (BOILLOT N., 2003)	42
Figure 2. Extra File (ASENDORF, Kim, 2011)	48
Figure 3. 100.000.000 Stolen Pixels (Version 1), 14.12.2010 (ASENDORF, Kim, 2010)	49
Figure 4. Disque dur papier (GUEZ, David, 2014)	51
Figure 5. Printing Out the Internet, Labor Art Gallery, Mexico City (GOLDSMITH, Kenneth, 2013)	52
Figure 6. Œuvre, abondance et copie, Schéma extrait de l'album de l'exposition « Chefs-d'œuvre » au Centre Pompidou de Metz (AIGRAIN, Philippe, 2011)	57
Figure 7. Something For Everyone - Impression numérique sur trois panneaux durabond (221 x 305 cm) (VERSTEEG, Siebren, 2007)	69
Figure 8. Une des photographies du photographe haïtien Daniel Morel, vendu par l'AFP/Getty aux journaux du monde entier.	69
Figure 9. Différentes versions de la couverture pixélisée de Kind of Bloop. L'auteur avec ces différentes versions pose la question de la limite entre la création d'une œuvre transformative et la violation du copyright. (BAO, Andy, 2010)	73
Figure 10. Mimi and Eunice – Good artists copy, great artists steal. Bande dessinée de Nina Paley. Inspirée de la citation attribuée à Picasso (les bons artistes copient, les grands artistes volent), elle ajoute que, pour tous les autres, s'applique le copyright. (PALEY, Nina, 2011)	76
Figure 11. Riot – Wired.com and Yahoo.com (NAPIER, Mark, 1999)	80
Figure 12, Pirate Cinéma (MAIGRET, Nicolas, 2013)	85
Figure 13. Gifmelter (BAKER, Tim et SHIER, Chris, 2014)	86
Figure 14. Super Mario Cloud (ARCANGEL, Cory, 2002)	89
Figure 15. Nineteen Eighty-Four (LOZANO-HEMMER, Rafael, 2014)	90
Figure 16. Volare, oh, oh (MILLS, Lorna, 2015)	99
Figure 17. Deux pages extraites d'Album (HOCH, Hannah, 1933)	101
Figure 18. My Generation (MATTES, Eva et MATTES, Franco, 2010)	103
Figure 19. Internet cache self portait (ROTH, Evan, 2012)	105
Figure 20. Une capture de neuf images du site I am Google (KELBERMAN, Dina, 2010)	106
Figure 21. Photo Opportunities (VIONNET, Corinne, 2005-2013)	107

Figure 22. Merz Picture 46 A. The Skittle Picture (SCHWITTERS, Kurt, 1921)	123
Figure 23. 14 juillet, décembre (DE LA VILLEGLE, Jacques, 1960)	125
Figure 24. Small Rebus (RAUSCHENBERG, Robert, 1956)	127
Figure 25. Just what Is it that Makes Today's Homes so Different, so Appealing? (HAMILTON, Richard, 1956)	128
Figure 26. Untitled (Cowboy), (PRINCE, Richard, 1989)	132
Figure 27. Material Film, (HEIN, Wilhelm, 1976)	135
Figure 28. Passage à l'acte, (ARNOLD, Martin, 1993)	136
Figure 29. La dialectique peut-elle casser des briques ? (VIENET, René, 1973)	141
Figure 30. Zenga Zenga Song - Noy Alooshe Remix (ALOOSHE, Noy, 2011)	146
Figure 31. Spain protests 2012: Police brutality in anti-austerity riots (Cargas en el Congreso) (NEXT MEDIA ANIMATION, 2012)	147
Figure 32. Let Them Sing for You (BUNGER, Erik, 2003)	153
Figure 33. Re: Sound Bottle (FUJIWARA, Jun, 2011)	154
Figure 34. The Fiction Landscapes (FREDE, James, 2012)	158
Figure 35. Love = Love (ROGOWSKI, Kent, 2006–2008)	159
Figure 36. Fast Film (WIDRICH, Virgil, 2003)	160
Figure 37. sCrAmBlEd ? HaCkZ (KÖNIG, Sven, 2006)	162
Figure 38. Videogrep (LAVIGNE, Sam, 2015)	163
Figure 39. Composite (ALIBAN, James et LALL, Juliet, 2011)	164
Figure 40. Revving Motors, Spinning Wheels (Action Painting), (ROTSZTAIN, Jeremy, 2011)	166
Figure 41. Neural image analogies (WENTZ, Adam, 2016)	167
Figure 42. Cent mille milliards de Poèmes (QUENEAU, Raymond, 1961)	172
Figure 43. Shakespear.jpg.txt (SCOTT, Tom, 2013)	174
Figure 44. Working On My Novel (ARCANGEL, Cory, 2014)	175
Figure 45. sekuMoi Mecy (PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew, 2012)	177
Figure 46. Shiv Integer – Quick Cat near a Jaw (PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew et DESWAEF, Julien, 2016)	178

Figure 47. Liberator Variation (MCDONALD, Kyle, 2013)	179
Figure 48. After Muybridge (JONES, Cassandra C., 2010)	183
Figure 49. Rabbit 4, Lightning Drawing (JONES, Cassandra C., 2011)	184
Figure 50. Take Off (JONES, Cassandra C., 2012)	185
Figure 51. Paganini's 5th Caprice (ARCANGEL, Cory, 2011)	186
Figure 52. Panic in Needle Park (HABIB, Chris, 2009)	188
Figure 53. The Johnny Cash Project (MILK, Chris et KOBLIN, Aaron, 2010)	190
Figure 54. Off Grid (KUTIEL, Ophir, 2016)	194
Figure 55. Rainbow Aggregator (SALAVON, Jason, 2013)	197
Figure 56. 522 miniatures extraites de reader.fluate.net (BOILLOT, Nicolas, 2009-en cours)	211
Figure 57. Mots clés (nombre de liens correspondant en 2015), links.fluate.net (BOILLOT, Nicolas, 2005-en cours)	212
Figure 58. L'espace réinitialisable – Construction n° 14 et Construction n° 11 (BOILLOT, Nicolas, 2001)	224
Figure 59. L'espace réinitialisable – à gauche : Sérigraphie sur vingt carrelages blancs (100 cm x 80cm) et à droite : Construction n° 22 (BOILLOT, Nicolas, 2001)	225
Figure 60. La mosaïque sonore – Capture d'écran (BOILLOT, Nicolas, 2001)	230
Figure 61. La mosaïque sonore – Capture d'écran (BOILLOT, Nicolas, 2001)	233
Figure 62. La lyre publicitaire – Interaction, Aix-en-Provence, France (BOILLOT, Nicolas, 2003)	239
Figure 63. La lyre publicitaire – Installation, plafond et sol, Aix-en-Provence, France (BOILLOT, Nicolas, 2003)	240
Figure 64. La lyre publicitaire – Extrait de la partition, agencement de 1000 slogans générés (BOILLOT, Nicolas, 2003)	241
Figure 65. La lyre publicitaire – Croquis préparatoire (BOILLOT, Nicolas, 2003)	244
Figure 66. La lyre publicitaire – Installation et programme Eyesweb (BOILLOT, Nicolas, 2003)	245
Figure 67. SamplTV – le 14 janvier 2003 à 15 h 31 (9 captures d'écran) (BOILLOT, Nicolas, 2003)	252
Figure 68. SamplTV – Télécommande (80 x 20 x 20 cm), Galerie plug[in], Viper Festival, Bâle, Suisse (BOILLOT, Nicolas, 2006)	253
Figure 69. SamplTV – la boucle, le 10 mai 2003 à 19 h 41 (BOILLOT, Nicolas, 2003)	255
Figure 70. SamplTV – Schéma d'installation (BOILLOT, Nicolas, 2003)	257

Figure 71. SamplTV – Bloc Eyesweb (MAZAL, Jonathan et BOILLOT, Nicolas, 2004)	258
Figure 72. .urler – blanc (BOILLOT, Nicolas, BOURDAREAU, Pierre, 2006)	265
Figure 73. .urler – Interaction, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, France (BOILLOT, Nicolas, BOURDAREAU, Pierre, 2006)	267
Figure 74. .urler – tous (BOILLOT, Nicolas, BOURDAREAU, Pierre, 2006)	269
Figure 75. .urler – Illustration préparatoire (BOURDAREAU, Pierre, 2006)	272
Figure 76. .urler – être (BOILLOT, Nicolas, BOURDAREAU, Pierre, 2006)	276
Figure 77. Spoiler – Museo de Arte Contemporáneo, Santiago, Chili (BOILLOT, Nicolas, 2007)	278
Figure 78. Spoiler – Croquis préparatoire – extrait du journal de bord (BOILLOT, Nicolas, 2007)	281
Figure 79. Spoiler – Interaction – Mix'Art Myris, Toulouse, France (BOILLOT, Nicolas, 2009)	283
Figure 80. Spoiler – Museo de Arte Contemporáneo, Santiago, Chili (BOILLOT, Nicolas, 2007)	288
Figure 81. Spoiler – Museo de Arte Contemporáneo, Santiago, Chili (BOILLOT, Nicolas, 2007)	292
Figure 82. Plagiairc – Interface (BOILLOT, Nicolas, 2010)	295
Figure 83. Plagiairc – Mode d'emploi de l'interface (de 1 à 7) destiné aux spectateurs auteurs (BOILLOT, Nicolas, 2010)	299
Figure 84. Plagiairc – Croquis préparatoire, extrait du journal de bord (BOILLOT, Nicolas, 2010)	301
Figure 85. Plagiairc – Interaction, Toulouse, France (BOILLOT, Nicolas, 2010)	306
Figure 86. Plagiairc – sanglot (BOILLOT, Nicolas, 2010)	313
Figure 87. SamplTV - le 12.05.2003 à 20h23, Capture d'écran de quatre images dans la boucle (BOILLOT, Nicolas, 2003)	315
Figure 88. Lambeaux – The Shining (BOILLOT, Nicolas, 2012)	321
Figure 89. Lambeaux – Publicité (BOILLOT, Nicolas, 2012)	322
Figure 90. Lambeaux – Publicité (BOILLOT, Nicolas, 2012)	324
Figure 91. Lambeaux – How TV ruined your life : Aspiration – 25 images extraites de la boucle (BOILLOT, Nicolas, 2012)	325
Figure 92. Pinacotek – Un lecteur multimédia pour exposer des GIF, vidéos, images (BOILLOT, Nicolas, 2013)	326
Figure 93. Lambeaux – Rugby, France 2, le 17 mars 2012, Le Hublot, Nice, France (BOILLOT, Nicolas, 2012)	328

Figure 94. Lambeaux – Croquis préparatoire pour l'installation vidéo. Météo, TF1, à La Gare à Coustellet, France (BOILLOT, Nicolas, 2012)	328
Figure 95. Lambeaux – Le Plus Grand Cabaret du monde, France 2, le 17 mars 2012, Le Hublot, Nice, France (BOILLOT, Nicolas, 2012)	331
Figure 96. Loops – 2013.08.18.19h53 (BOILLOT, Nicolas, 2013)	333
Figure 97. Loops – 2014.05.09.23h10 (BOILLOT, Nicolas, 2014)	335
Figure 98. Résultats de la recherche de GIF à partir de mon nom de famille sur les sites Web de Twitter et Facebook (BOILLOT, Nicolas, 2016)	338
Figure 99. Loops – Miniatures des 65 boucles réalisées depuis 2012 (BOILLOT, Nicolas, 2013)	341
Figure 100. Loops – 2013.12.12.15h03 (BOILLOT, Nicolas, 2013)	342
Figure 101. orBit - Impressions numériques sur toile, Cadre en bois, Caisse américaine 150 cm x 84 cm et 150 cm x 150 cm, Poitiers, France (BOILLOT, Nicolas, 2013)	343
Figure 102. Wall trope – Big bang (BOILLOT, Nicolas, 2014)	344
Figure 103. Wall trope – Kandid (BOILLOT, Nicolas, 2014)	345
Figure 104. Loops – Accumulation of titles of animated films (BOILLOT, Nicolas, 2013)	347
Figure 105. Wall trope – Corail – Trois niveaux de zoom (BOILLOT, Nicolas, 2014)	348
Figure 106. Les sept œuvres choisies pour l'analyse de la « recherche > création » (BOILLOT, Nicolas, 2016)	367
Figure 107. La transgression des droits d'auteur au cœur de ma réflexion artistique (BOILLOT, Nicolas, 2016)	371
Figure 108. Indicateur « la définition du remix en fonction du médium utilisé » Mes œuvres selon le médium et le niveau de complexité du dispositif (BOILLOT, Nicolas, 2016)	377
Figure 109. Les trois œuvres réalisées durant la phase de « création > recherche » (BOILLOT, Nicolas, 2016)	381
Figure 110. L'évolution de mon parcours : du remix sélectif et réflexif au remix distancié (BOILLOT, Nicolas, 2016)	385

Index des noms

A

ABASTADO, Claude 252
AIGRAIN, Philippe 57
ALLARD, Laurence 58
ALOOSHE, Noy 146
ARCANGEL, Cory 88, 89, 174, 175, 186, 313, 462
ARNOLD, Martin 136
ASENDORF, Kim 47, 48, 49
AUDIBERTI, Amélie 90
AUFDERHEIDE, Patricia 193

B

BAIO, Andy 72, 73
BAKER, Tim 86
BARBANTI, Roberto 47, 53
BARBOZA, Pierre 230
BECKER, Howard S. 36
BEHAR, Henri 122
BENGHOZI, Pierre-Jean 55
BENJAMIN, Walter 70, 117, 362
BENKLER, Yochai 70, 71, 77, 337
BERG, Benjamin 47
BERGER, Pierre 165, 273, 360
BERGÈRE, Raphaël 181, 346, 365
BOILLOT, Nicolas .23, 42, 46, 47, 56, 59, 60, 64, 71, 81, 82, 88, 95, 97, 98, 104, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 128, 150, 153, 154, 159, 161, 163, 164, 171, 179, 192, 193, 195, 196, 211, 212, 222, 224, 225, 230, 231, 232, 233, 239, 240, 241, 244, 245, 252, 253, 255, 257, 265, 267, 269, 276, 278, 281, 283, 288, 292, 294, 295, 298, 299, 301, 306, 312, 313, 315, 317, 318, 320, 321, 322, 324, 325, 326, 328, 331, 333, 335, 338, 341, 342, 343, 344, 345, 347, 348, 357, 358, 361, 362, 367, 371, 377, 381, 383, 384, 385, 388
BOOKCHIN, Natalie 81, 358
BORGES, Jorge Luis 169
BORILLO, Mario 318, 334
BOUNIORT, Jeanne 36
BOURDAREAU, Pierre 265, 267, 269, 272, 276
BRET, Michel 39, 41, 44
BRETON, André 121
BÜNGER, Erik 152, 250

C

C. JONES, Cassandra 183, 184, 185
CAILLOIS, Roger 169
CALAME, Claude 62
CAMPANELLI, Vito 56, 150
CHAMPEAU 69
CHARTIER, Roger 62
CHEMAIN, Rém 66
CLIVAZ, Claire 130
CORBEL, Laurence 33, 355, 356
COUCHOT, Edmond . 18, 19, 24, 37, 41, 65, 91, 92, 120, 214, 318, 356, 367
CRAIG, Peter 22, 209

D

DA SILVA, Sara Graça 97
DE KERCHOVE, Derrick 259
DEBRAY, Régis 18, 65, 359
DESWAEF, Julien 177, 178, 464
DOCTOROW, Cory 71
DOUGHERTY, Dale 118
DOUPLITZKY, Karine 58
DUGUET, Anne-Marie 92, 93, 259, 272, 374

E

ELUARD, Paul 121
ENTRIALGO, Frédérique 130
ESQUENAZI, Jean-Pierre 20

F

FOURMENTRAUX, Jean-Paul 20, 31, 32, 36, 37, 80, 81, 83, 84, 94, 273, 306, 356, 357, 358, 372
FREDE, James 157, 158, 460
FUJIWARA, Jun 153, 154

G

GAGNON, Jean 65, 234, 286
GAIMAN, Neil 71
GOLDSMITH, Kenneth 52
GOSSELIN, Pierre 22, 108, 203, 204, 205, 209, 354
GRAHAM, Todd 141
GRIESSEMANN, Stefan 136
GRIMM, Les Frères 97
GUEZ, David 51
GUNTHERT, André 24, 61, 66, 115, 362, 388

H

HABIB, Chris 188
HAMILTON, Richard 128
HEIN, Wilhelm 134, 135
HENNION, Antoine 83, 84, 357
HENRY, Christophe 19
HILLAIRE, Norbert ... 18, 19, 24, 37, 120, 214, 318, 356, 367
HORAK, Jan-Christopher 139
HORWATT, Eli 192
HOULIKAN, Brenana 144

I

IBARRA, Nestor 169

J

JASZI, Peter 193
JEAN, Marcel 22, 203, 206, 209
JOUET, Jacques 171, 307
JOUFFROY, Alain 124
JOYCE, Bryan 143
JUTZI, Phil 139

K

KELBERMAN, Dina 106
KISSELEVA, Olga 93, 94, 360
KNOBEL, M. 23, 114, 361, 452
KOBLIN, Aaron 189, 190
KONIG, Sven 161
KRAUSS, Rosalind 115, 362
KUTIEL, Ophir 193

L

LAFORET, Anne 82
LALONDE, Joanne 294, 297, 298
LANCRI, Jean 205, 207, 208, 348
LANKSHEAR, C. 23, 114, 361, 452
LASSWITZ, Kurd 169, 365
LAURIER, Diane . 20, 108, 202, 203, 204, 209, 213, 214, 314, 354, 380
LAVIGNE, Sam 163, 460
LAVOIE, Nathalie..... 20, 202, 209, 213, 214, 314, 380
LE COGUIEC, Eric..... 204, 205
LECHNER, Marie 84
LÉGLISE, Michel 24, 94, 287, 360, 371
LIALINA, Olia 95
LIORET, Alain 165, 273, 360
LOSZACH, Fabien..... 129, 130
LOZANO, Jorge 38
LOZANO-HEMMER, Rafael 89, 90
LUYKEN, Gunda 100, 101, 107

M

MAHÉ, Mahé 124, 204
MAIGNIEN, Yannick 50
MAIGRET, Nicolas..... 84, 85
MALITSKY, Josh 138
MALKA, Lauren 31, 34
MANOVICH, Lev..... 46, 59, 357, 358
MATTES, Eva..... 102, 103
MATTES, Franco 102, 103
MCDONALD, Kyle 179, 464
MCHUGH, Gene..... 87, 104
MCINTOSH, Jonathan..... 130, 138, 142
MEIZOZ, Jérôme 130
MENGER, Pierre-Michel 36
MERZEAU, Louise..... 24, 65, 359
MICHAUD, Yves..... 18, 35, 134
MILK, Chris 189, 190
MILLS, Lorna 99
MOREAU, Antoine..... 62, 63
MOREL, Julie 105
MORIN, Rudy 245
MOULIN, Raymonde..... 18
MOUREAU, Nathalie 64
MUCCHIELLI, Alex..... 211, 213, 386
MURAT, Mathilde 181, 346, 365

N

NAPIER, Mark..... 80, 81
NAVAS, Eduardo. 23, 116, 117, 119, 121, 150, 195, 228, 229, 286, 361, 362, 378
NEEMAN, Elsa 130
NEXT MEDIA ANIMATION 147

O

ORWELL, George..... 90
OSWALD, Paul Harvey 143

P

PALEY, Nina..... 76
PALMER, Amanda 71
PAPILLOUD, Christian 81, 358
PARIZEAU, Marc..... 167
PASSERON, René..... 21, 202, 203, 355
PATIRIS, Phil..... 142
PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew176, 177, 178, 463, 464
POISSANT, Louise 354
POLLOCK, Rufus 76

Q

QUARANTA, Domenico 104
QUENEAU, Raymond 171, 172, 240

R

RAUSCHENBERG, Robert 126, 127
REYNOLDS, Simon 193
RIDLEY, Charles A 139
ROGOWSKI, Kent..... 158, 159, 460
ROMERO, George 278, 285, 291
ROTH, Cliff..... 142
ROTH, Evan 104
ROTSZTAIN, Jeremy 165, 166, 461
ROUGÉ, Bertrand 128, 129

S

SAGOT-DUVAUROUX, Dominique..... 64
SALAVON, Jason 196, 197
SAUVAGEOT, Anne 24, 94, 287, 318, 334, 360, 371
SCHWITTERS, Kurt..... 123
SCOTT, Tom 173, 174
SEMIN, Didier..... 122
SÉQUIN, Carlo H. 176
SHIER, Chris 86
SHULGIN, Alexei 81, 358
SKERL, Jenny 171
SÖDERBERG, Johan 144
STALDER, Felix 75
STALLABRASS, Julian..... 82, 95, 358
STANLEY, Douglas Edric 88
STEIN, Robin 170, 313
STIEGLER, Bernard 24, 259, 359

T

TEHRANI, Jamshid J. 97
TRICLOT, Mathieu 30
TROEMEL, Brad..... 120
TSCHERKASSKY, Peter..... 159

V

VAIDHYANATHAN, Siva..... 64
VAN DER MAREN, Jean-Marie 20
VASSEUR, Catherine 122

VERSTEEG, Siebren 58, 59
VIDAL, Geneviève 81, 358
VIÉNET, René 140
VIERKANT, Artie 87
VILLEGLE, Jacques 125
VIONNET, Corinne 107

W

WENTZ, Adam 167, 461
WIDRICH, Virgil 160, 460

Annexes

Contribution méthodologique
Une grille d'observation pour une mise en perspective des œuvres de remix numérique

Cette grille d'observation est destinée à une « recherche > création », apparentée, on l'a dit, à une recherche sur l'art, ici autopoïétique. Elle est destinée à structurer l'observation critique et distanciée de chacune de mes six œuvres réalisées avant le doctorat (partie III b). Ce faisant, elle contribue plus globalement à proposer un certain nombre de repères utiles à la mise en perspective des œuvres de remix numériques.
Pour des raisons de commodité, cette contribution suit le plan de l'état de la question théorique. Cela a l'avantage de faciliter un retour en arrière vers le texte d'origine, parfois utile pour bien saisir la portée de ces indicateurs nécessairement trop simplificateurs. Pour ne pas alourdir le texte de ces grilles, il est convenu que les citations issues de l'état de la question théorique sont mises entre guillemets sans leur référence, sachant que chaque sous-partie comporte le numéro et les lettres des chapitres dont elles sont issues. Et qu'il sera donc aisé de retrouver l'origine de ces notions dans l'état de la question. Ce principe est conservé lors de leur reprise dans l'analyse autopoïétique de mes œuvres.

Pour bien comprendre la portée de ces grilles, le lecteur reviendra utilement sur l'inscription de cette démarche méthodologique dans la recherche création (partie III.a), sur l'étayage théorique à l'origine de ces indicateurs (parties I et II) et sur les applications de ces indicateurs opérées lors de l'analyse de mes œuvres passées (partie III b).

Je présenterai, en guise d'introduction, la version simplifiée de la grille (cf. partie III.), puis la version complète.

GRILLE SIMPLIFIÉE

- Première contribution méthodologique

Points d'observation pour une mise en perspective des œuvres numériques

La création numérique et Internet, un nouveau paradigme pour la création (I.)

L'implication de la dématérialisation numérique dans la création (I.a)

INDICATEUR **Une nouvelle relation au médium (I.a.i)**	L'Œuvre pensée, tout ou partie, comme relation au spectateur
	La place importante des « contraintes dites créatrices »
	L'exploitation de nouvelles possibilités de diffusion numérique dans le temps et l'espace
	La tendance à la dissolution de la notion de « public initié » liée à l'art contemporain

INDICATEUR **Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)**	Le niveau d'acculturation numérique de l'artiste : catégories d'artiste, types de technologies utilisées, strates de l'ordinateur concernées
	Le type d'intervention avec le logiciel applicatif
	Le niveau de langage de programmation utilisé pour la création

INDICATEUR **Codage, traduction et copie : des principes fondateurs et reliés de la création numérique (I.a.iii)**	Le principe unificateur du codage binaire : à partir de plusieurs sources de données, de plusieurs procédés de captation, etc.
	La copie comme principe de création
	La copie comme principe de conservation

Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web (I.b)

INDICATEUR **L'abondance, des médias de masse à Internet (I.b.i)**	L'infobésité, générant saturation, accessibilité des informations et mise en concurrence accrue des médias
	La cohabitation de deux types de diffusion des flux d'information : verticale et horizontale
	La capacité de production et de création généralisée

INDICATEUR **La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii)**	L'instabilité chronique du statut d'auteur dépendante de rapports de force socioéconomiques (visions anglophone et française du droit d'auteur)
	L'influence du modèle de l'hypersphère et du réseau sur le droit d'auteur
	Les procédés révolutionnaires pour la consultation et le stockage
	La remise à plat du système de valeurs des biens informationnels

INDICATEUR **La création numérique et la transgression du droit d'auteur (I.b.iii)**	La question de la référence à l'œuvre originelle.
	La création de remix, une transgression du droit d'auteur
	L'arsenal législatif actuel, épée de Damoclès au-dessus de chaque créateur de remix
	Le verrou « droit d'auteur » débordé par les nouvelles pratiques engendrées par le Web 2.0s

Les pratiques artistiques induites par le médium numérique (I.c)

INDICATEUR **De nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet » (I.c.i)**	L'Internet, espace simultané de création et de communication
	La différenciation d'un art « sur le réseau » et d'un « art en réseau »
	L'art dit « Post-Internet »

INDICATEUR **L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)**	Le « temps créateur » de l'œuvre numérique : Les conditions singulières de création : une œuvre « interactive » L'intention de l'artiste et les conditions d'action du spect'acteur Le changement d'état du spectateur L'interactivité : suivant les possibilités d'intervention laissées au spectateur suivant les types d'interfaces dans le cas spécifique du Net Art
	Le « temps compté » et le « temps retrouvé » de l'œuvre numérique, soumise à l'obsolescence programmée des dispositifs dépendent de la création et sa monstration L'œuvre fragilisée par l'obsolescence La maîtrise du « temps compté » L'œuvre revisitée par l'obsolescence Le temps retrouvé grâce au remix numérique

INDICATEUR **L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet (I.c.iii)**	La collection comme pratique artistique amplifiée à l'ère numérique
	De l'artiste collectionneur à l'artiste curateur du XXIe siècle

- Deuxième contribution méthodologique

Points d'observation pour une mise en perspective des œuvres de remix numérique

Le remix dans la création plastique numérique (II.)

Les pratiques sociétales du remix (II.a)

INDICATEUR **Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)**	Premier repérage : le médium utilisé
	Deuxième repérage : le type et la diversité du matériel source
	Troisième repérage : les pratiques de détournement Le remix sélectif Le remix sélectif étendu Le remix réflexif Le remix régénératif
	L'originalité de l'œuvre en débat
	Le degré de distanciation avec l'original

INDICATEUR **Le remix et les courants artistiques (II.a.ii)**	L'inscription du remix numérique dans une histoire de l'art : intention, rapport majoritaire à l'objet référentiel, degré de complexité du détournement, etc.

Les formes de remix : une expression foisonnante aux principes communs (II.b)

INDICATEUR **Le remix sonore (II.b.i)**	La progression du détournement et des techniques : de simples opérations d'amplification ou de découpe d'une même source, avec ajouts d'effets, à des agencements plus complexes avec, par exemple, la technique du *sampling*
	La grande diversité de matériau sonore utilisé
	L'arrivée de l'autonomisation et de la semi-autonomisation
	Le niveau d'acculturation numérique des artistes comme des utilisateurs de moins en moins limitant
	La mise en avant de la malléabilité, caractéristique principale et nouvelle de la conversion du son au numérique

INDICATEUR **Le remix visuel « non numérique »** **(II.b.ii)**	Idem que remix sonore : principes spécifiques du remix posés - L'importance de la collecte de matériaux - Le détournement et la recomposition de nouvelles images - L'importance des contraintes créatrices, faible ou forte. - La diversité des techniques (montage photographique, vidéo, pliage papier...)

INDICATEUR **Le remix visuel « numérique »** **(II.b.ii)**	Le numérique : facilitateur, accélérateur, différenciateur
	L'accessibilité accrue à une grande masse et une grande diversité de matériaux sources
	La facilitation de la collecte, de la sélection, du tri, L'automatisation des opérations : découpage, *sampling*, etc.
	L'accentuation des conditions de co-création et des perspectives communicationnelle et réflexive propres au remix numérique
	L'exploitation des performances toujours grandissantes des ordinateurs L'impact des innovations technologiques et notamment numériques sur le renouvellement constant de la création

INDICATEUR **Le remix textuel et le remix d'objet** **(II.b.iii)**	Le remix textuel avant le numérique Le principe combinatoire et normé, en phase avec l'esprit du remix Le remix textuel dépendant de « contraintes créatrices »
	Le remix textuel numérique - L'amplification du principe combinatoire, du principe de collection, de la diversité des contraintes créatrices et de la mise en jeu de la question de l'auctorialité - La création d'une relation intrinsèque entre l'image et le texte par le codage d'information
	Le remix d'objet

GRILLE *IN EXTENSO*

- PREMIÈRE CONTRIBUTION MÉTHODOLOGIQUE

Points d'observation pour une mise en perspective des œuvres numériques en général

La création numérique et Internet, un nouveau paradigme pour la création (I.)

L'implication de la dématérialisation numérique dans la création (I. a)

Une nouvelle relation au médium (I. a.i)

Points principaux d'observation	**Idée d'ordre 1**	**Idée d'ordre 2**	**Idée d'ordre 3** Questions découlant des idées 1 et 2
L'œuvre se cantonne-t-elle à une relation de création ou affirme-t-elle aussi une relation de médiation ?	1. Une relation de création :	• Relation tangible : - Œuvre / objet achevé ? - Œuvre sous le contrôle du ou des créateurs seuls ? - Œuvre soumise à une contemplation passive ?	
		- Compétences classiques ?	
		- Un ou des créateurs ?	
		- Œuvre « non » pensée comme relation au spectateur (création seule) ?	
	2. Une relation de médiation :	• Relation intangible : - Création inachevée, ouverte et éphémère ? - Œuvre soumise à une perte de contrôle apparente ? - Œuvre pensée tout ou partie comme relation au spectateur ?	
		- Compétences hybrides ? Lesquelles ?	
		- Un ou des créateurs ? - Travail collectif avec autres ?	- Place de l'artiste, du technicien, de l'ingénieur, du scénographe, etc. - Comment interfèrent-ils ?
		- Œuvre pensée comme relation au spectateur (médiation)	- Annulation de la distance verticale entre œuvre et public
		Le numérique facilitant - Circulation des informations - Activation ou distorsion des relations avec les acteurs - Opérations de transformation et de (ré)interprétation	
La « contrainte dite créatrice » est-elle en jeu ?	Quelles règles définies par l'artiste à partir des outils numériques ?	- Part du hasard ?	Autres ?
		- Part de l'intervention des tiers y compris du public ?	
	Les contraintes imposées par l'outil numérique déterminantes dans la création analysée ? (cf. aussi a.ii et a.iii)	- Perte partielle de contrôle et de choix ?	Autres ?
		- Anti entropie / reproduction non intégrale et aisée / tendance à la copie, collection, etc. ?	

Comment les nouvelles possibilités de diffusion numérique dans le temps et l'espace sont-elles exploitées ?	Temps de monstration de l'œuvre :	- Temps instantané de l'œuvre	
		- Temps composite (plusieurs temps de monstration)	
	Espace de monstration de l'œuvre :	- Espace unique ou décomposé/démultiplié ? - Espace global ou local ?	- Quels lieux (musées, centres d'art contemporain, espaces privatifs, espaces publics, etc.) ? - Dans ou hors Internet ?
	Diffusion / exposition des œuvres facilitées	- Suppression du cadre et de la fixité de l'exposition ?	
		- Influence sur le rapport du public à l'œuvre ?	
Comment s'exprime la notion de public initié liée à l'art contemporain ?	Dissolution de la notion de public initié ?	- Dissolution de la notion de distance verticale entre l'œuvre et le public ?	- par diminution des contraintes représentationnelles ? - par diminution des obstacles socioculturels d'accès à l'œuvre ?
		Effacement de l'œuvre au profit de l'expérience et de l'interaction avec le spectateur ?	Y a-t-il paradoxalement, nécessité d'un mode d'emploi de l'œuvre ?

Un espace de création dépendant de l'acculturation numérique des artistes (I.a.ii)

<table>
<tr><td rowspan="13">Quel est le niveau d'acculturation numérique de l'artiste ?</td><td rowspan="4">Quelles catégories d'artistes ?</td><td colspan="2">- Artiste expert ?</td></tr>
<tr><td colspan="2">- Artiste utilisateur ?</td></tr>
<tr><td colspan="2">- Mixte : artiste expert et utilisateur</td></tr>
<tr><td>- Collectif de création / Personnel de renfort ?</td><td>- Quel réseau enchevêtré de problèmes et d'options (esthétiques, institutionnels, sociaux, éthiques, techniques…) ?
- Quels débats esthétiques et/ou techniques ?
- Quelles contagions et hybridations ?</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Quels types de technologies utilisés ?</td><td colspan="2">- Un médium numérique ?</td></tr>
<tr><td colspan="2">- Plusieurs médiums numériques ?</td></tr>
<tr><td colspan="2">- Un médium numérique associé avec d'autres médiums ?</td></tr>
<tr><td colspan="2">- Une œuvre numérique originale ?</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Quelle capacité à transformer la source ?</td><td rowspan="3">- Degré de filiation de l'œuvre</td><td>- Une œuvre originale transformée ?</td></tr>
<tr><td>- Une œuvre mixte ?</td></tr>
<tr><td>- Une œuvre originale transformée sans sources visibles ? (disruption ?)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Quel accès aux strates du fonctionnement de l'ordinateur ?</td><td>- Hardware ?</td><td rowspan="3"></td></tr>
<tr><td>- B.I.O.S. / Système d'exploitation ?</td></tr>
<tr><td>- Software / logiciels applicatifs ?</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Quel type d'intervention avec le logiciel applicatif ?</td><td>1. La manipulation et la modification des données existantes</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2. La création de nouvelles données</td><td>- Utilisation d'outils existants pour créer du contenu visuel, textuel, sonore (auteur utilisateur) ?</td><td></td></tr>
<tr><td>- Création d'outils pour créer des nouvelles données (méta outils / auteur expert) ?</td><td></td></tr>
<tr><td>Quel caractère technologique et industriel de l'outil numérique ?</td><td>Universalité / Interopérabilité
= potentialité créative commune</td><td>Œuvre datée : limitée aux capacités d'une époque / à un type d'outil utilisé ?</td><td rowspan="2">En lien avec :
- le niveau d'acculturation de l'artiste (adapté ou non aux outils mis à sa disposition)

- sa volonté d'appropriation d'un outil de son époque ou d'une époque précédente (intention, posture)</td></tr>
<tr><td></td><td>Poids de l'avancée en termes de « performance » / = nouvelles potentialités de création</td><td>Saut qualitatif ? Évolution rapide et inédite de la création ?</td></tr>
</table>

Quel niveau de langage de programmation est utilisé pour la création ?	Utilisation d'un type programmation pour une actualisation de la fonctionnalité du langage (redonne à l'écrit un rôle fondateur)	- Niveau de langage simplifié, accessible aux non-spécialistes ?	Quel niveau de langage ? Simple ou complexe ?
		- Niveau de langage complexe, réservé aux artistes experts ?	
	Définition de règles pour construire son propre instrument de création (cf. plus haut)	- Dépend la profondeur et de la capacité de jeu de l'artiste (cf. plus haut)	
	Capacité à concevoir un nouvel outil de création De le situer en fonction des langages et outils utilisés	- Niveau de langage avec lequel l'artiste souhaite écrire et manipuler les données	Type(s) « d'alphabet », de langages qui ont permis la réalisation de l'œuvre.
	Simplification du principe de la programmation	- programmation visuelle	Type de programmation
		- programmation textuelle	idem

Codage, traduction et copie : des principes fondateurs et reliés de la création numérique (I.a.iii)

<table>
<tr><td rowspan="7">Quel codage binaire ?</td><td rowspan="4">Plusieurs sources de données ?</td><td colspan="2">- visuelle</td></tr>
<tr><td colspan="2">- textuelle</td></tr>
<tr><td colspan="2">- sonore</td></tr>
<tr><td colspan="2">- objet 3D</td></tr>
<tr><td>Plusieurs procédés de captation ?</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Quelle unification des données ?</td><td rowspan="2">- par quel codage ?
- par quel agencement ?</td><td>Réagencement des valeurs dans le même ordre</td></tr>
<tr><td>Dans un ordre différent</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Quelle place, quel rôle de la copie numérique ?</td><td rowspan="2">Principe de création ?
La copie comme procédé artistique à part entière.
La création numérique libérée des contraintes liées à la propriété des données et à la rivalité des biens.</td><td>Non-rivalité (valeur immuable)</td><td>Quel coût marginal (production, création) ?
Quelle rareté ?
Quel impact sur l'aura de l'œuvre ?</td></tr>
<tr><td>Rivalité (pas de perte de valeur pour le propriétaire du bien)</td><td>Faible utilisation de matière première = coût fixe négligeable</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Principe de conservation ?
la copie pour la conservation des œuvres numériques</td><td rowspan="2">Rôle conservatoire // obsolescence programmée // Problème de rétro compatibilité</td><td>Choix de logiciels Open source</td></tr>
<tr><td>Choix de logiciels propriétaires (conçus par une compagnie privée).</td></tr>
<tr><td></td><td>Rôle d'archivage // non-pérennité des supports de stockage des données</td><td>Recopiage sur support plus récent :
- Avec quelle fréquence ? (tous les cinq à dix ans) ? Durée des supports ?
- À plusieurs endroits à la fois ? Multiplicité des lieux de stockage</td></tr>
</table>

Les effets d'une diffusion des flux d'information à une large échelle par l'intermédiaire du Web (I.b.i)

L'abondance : des médias de masse à Internet (I.b.i)

<table>
<tr><td rowspan="3">L'abondance à l'ère numérique : un phénomène préexistant en mutation</td><td rowspan="3">Infobésité

Changement significatif d'échelle</td><td>Saturation
Accélération</td><td rowspan="3">Quelle abondance d'informations, de ressources et de coopération ? Quelle qualité d'accès ? Pour quel type de contenus et de médias ? Quels effets de concurrence entre médias ?</td></tr>
<tr><td>Facilité de l'accès aux connaissances et aux médias</td></tr>
<tr><td>Mise en concurrence accrue des médias disponibles</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Une cohabitation de deux types de diffusion, verticale et horizontale</td><td rowspan="3">Présence d'une diffusion verticale (historiquement présente)</td><td>Pluralités de contenus et de moyens contraints</td><td rowspan="3">Quels types de diffusion :
- Quelles pluralités ?
- Quels moyens ?
- L'encadrement est-il contraint ?
- Par qui ? Des groupes institués dominants (lobbies, grands médias, etc. ?)</td></tr>
<tr><td>Moyens encadrés par des groupes institués et dominants (en parallèle du contrôle des médias de masse)</td></tr>
<tr><td>Diffusion plus que communication : pas de réponse possible au discours des médias de masse</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Présence d'une diffusion horizontale, décentrée
(ère numérique)</td><td>Pluralités plus éclatées et ouvertes</td><td rowspan="3">- L'encadrement est-il libre et réflexif ? Par qui ? Des usagers pro ou amateurs ? À quel niveau intervient leur autonomisation (diffusion, captation et/ou conception de contenus) ?
La création agit-elle au niveau de la diffusion verticale (ex. détournement critique) ou de la diffusion horizontale (par ex. perspective réflexive) ?</td></tr>
<tr><td>Moyens dépendant des usagers (pro ou amateurs : cf. infra). Autonomisation (pour la diffusion, mais aussi la captation et la conception de contenus)</td></tr>
<tr><td>Perspective plus communicationnelle et plus réflexive</td></tr>
<tr><td colspan="2">Diffusions verticale et horizontale en parallèle (ère numérique)</td><td>Coprésence de 2 types de diffusion ?</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Une capacité de production et de création généralisée</td><td>Inflation de contenus nouveaux, individualisés et sans cesse renouvelés</td><td>Matériau sans précédent pour les utilisateurs et les artistes</td><td>Captation (artistique ou d'usage) exploitant la quantité ? Le renouvellement ? La spécificité des contenus ?</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Accentuation de l'individualisation de la consommation</td><td>Dispersion des publics</td><td>Création visant des publics particuliers en lien avec des spécificités d'usage et de production ?</td></tr>
<tr><td>Fragmentation de l'utilité des contenus par rapport aux centres d'intérêt des utilisateurs</td><td>Exploitation de la catégorisation des sites (thématique, ciblage, etc.) ?</td></tr>
<tr><td>Suivi en temps réel de l'usager consommateur, producteur et diffuseur (Web 3.0)</td><td>Procédés de suivi et stratégie de ciblage ?</td></tr>
</table>

		Mise à disposition de plateformes de diffusion en évolution permanente	Usage de plateformes centralisées (ex *YouTube*, *Flickr)* ou dispositifs autonomes (*peer-to-peer)* ?
	Mise à disposition sans précédent d'outils de création et de publication par l'intermédiaire d'Internet	« Pouvoir de faire » accru L'utilisateur devient consommateur, producteur, collectionneur, créateur et/ou diffuseur	Quel(s) rôle(s) endosse(nt) l'artiste ? Et le spectateur ? (cf. Infra le spect'acteur)
	Exposition facilitée par la simplification des moyens de publication sur Internet	Internet comme lieu d'exposition (œuvres autonomes exposées sur le réseau) OU Création d'œuvres pensées pour et par Internet (cf. Net Art) Périmètre régional et/ou mondial d'exposition	Quel rapport au réseau Internet (simple réseau de diffusion ou principe de création à part entière) ? Quels périmètres ? Quelles émulation et expansion des pratiques artistiques ?
	Révolution de la consultation (plus que de la production) : mutation de l'archivage, de l'indexation, de la catégorisation	Lieux privés de stockage dévolus OU Délégation accrue aux plateformes de publication et aux moteurs de recherche Cf. I.c. iii Artiste collectionneur	Quel type de stockage (lieux privés ou plateformes) ? Quel archivage, quelle indexation, quelle catégorisation ?

La notion d'auteur revisitée par les nouvelles technologies (I.b.ii)

L'instabilité chronique du statut d'auteur	**Incessant rapport de force** entre auteurs, producteurs, diffuseurs et récepteurs au cours des siècles, en regard des enjeux de dominance politique et économique de la propriété	Vision droit d'auteur n° 1 (française) : « droit de propriété naturel de l'auteur sur son œuvre » Le droit d'auteur français rassemble actuellement droit patrimonial cessible et droit moral inaliénable.	Quels rapports de force ? Entre qui : des auteurs, producteurs, diffuseurs et/ou récepteurs ? Quelle vision du droit d'auteur : française ou anglo-saxonne ?
		Vision droit d'auteur n° 2 (anglo-saxonne) : « droit soumis à des critères d'efficience économique »	
Le poids des « nouvelles technologies » dans ces mutations	Le droit auteur dépend des conditions techniques d'inscription, de transmission et de stockage de chaque époque (Debray)	Logosphère	Quelles conditions marquent l'époque de l'œuvre ? Ou le propos de l'œuvre ?
		Graphosphère	
		Vidéosphère	
		Hypersphère	
	Un droit d'auteur conçu au départ pour réguler seulement la copie, pas pour réguler le droit de lire et de partager. Le moment numérique fait s'effondrer cette distinction	Où est respecté le droit d'auteur ? À quel moment de la chaîne d'usage de la création initiale ?	Quelle distinction entre accéder à une œuvre, utiliser ou lire une œuvre, copier une œuvre et/ou partager une œuvre ?
	Importance du principe de copie et de partage (diffusion) dans cette histoire Facilité accrue, d'un point de vue financier et technique, de copier et de partager des œuvres.	Évolution des technologies de copie et de partage : de ceux du copiste, de l'imprimerie, d'Internet, des imprimantes 3D, etc. à de nouvelles technologies à venir ?	Quelles technologies de copie et de partage soutiennent la réalisation de l'œuvre ou son propos ? Quelles facilités d'un point de vue financier et technique ?
L'hypersphère : Internet revisite le droit d'auteur	Modèle de l'hypertexte et du réseau : le régime de la connexion, de l'interaction et de la dissémination.	Indifférenciation des acteurs de la transmission	Quelles interactions et quelle visibilité des acteurs ?
		Distanciation sémiotique inédite (celle du modèle ou de l'hologramme, qui n'est ni une convention, ni une représentation, ni une empreinte)	Quel degré de distanciation sémiotique ?
		Temporalité complexe, où le flux se branche à nouveau sur des stocks	Quelles temporalités ?
		Malléabilité et dématérialisation des contenus = fluidité = modification des usages et transgression du droit auteur et du droit de reproduction	Quel degré de dématérialisation et de fluidité ?

Internet introduit des procédés révolutionnaires pour la consultation et le stockage	Procédé pour les navigateurs Internet de mise en cache, ou antémémorisation : Principe de copie systématique par consultation reconnu juridiquement	Facilitation du traitement de la surabondance de l'information et de sa disponibilité	Rôle de la mise en cache dans le dispositif artistique ?
		Impossibilité du contrôle des données par son auteur L'utilisateur devient « propriétaire temporaire des données » dans le temps de la consultation	Quel jeu avec l'utilisateur et la propriété dans le temps de la consultation ?
	« *Content delivery network (C.D.N.)* » : principe de données, réparties en « miroir », copiées sur différents serveurs répartis aux quatre points cardinaux du réseau	Diminution de la distance entre l'utilisateur et l'emplacement physique des données.	Quel rôle du principe de données en miroir dans le dispositif artistique ?
		Accélération de la consultation d'un site Web	Quel gain pour l'artiste concepteur et/ou l'utilisateur ?
		Renforcement des questions liées à la propriété et au contrôle de la diffusion.	Quelle mise en question de la propriété et du contrôle de la diffusion ?
	Internet Archive	Préservation de la connaissance humaine dans le domaine numérique -par copies régulières des contenus des pages Web -par numérisation des autres médias (données visuelles, sonores, textuelles, logicielles)	
		Amélioration de l'accessibilité des collections à tous (*licence créative commons*, domaine public) Facilitation de réappropriation par les auteurs de remix	Quel gain en termes d'accessibilité pour l'artiste ? Quelle condition ? Quelle réappropriation ?
Le médium numérique induit une remise à plat du système de valeurs des biens information-nels Changement de valeur d'un droit d'auteur perturbé, détourné voire annihilé	Perte pour l'auteur	- de la maîtrise de la diffusion de son travail - et de la singularité de sa production.	Quelle perte pour l'artiste en matière du contrôle de la diffusion ou de la singularité de son œuvre ?
	Droits patrimoniaux attribués par extension aux gestionnaires de la copie et de l'archivage (type *CDN* ou *Internet Archive*) pour la bonne marche de leurs services	Confusion pour le créateur, propriétaire du contenu, de la réutilisation de ce même contenu par d'autres sociétés privées. Revendication nouvelle d'un droit à la réutilisation par la pratique des internautes	Quelle propriété en jeu pour la réutilisation des contenus ?
Notion de rivalité des biens (Yochaï Benkler)	**Bien rival** La valeur d'un bien, d'une information, dépendante de son coût de production, dépendant des moyens physiques et financiers mis en œuvre pour sa création.	Contrainte de production donne intrinsèquement une valeur à l'objet	Place de la contrainte de production ?
		Rareté de cette production influe plus encore sur cette valeur supposée et sur « l'aura » de cet objet.	Rareté ou abondance de la production ? Valeur de l'aura de l'œuvre ?

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">Bien non rival
Les opérations de diffusion, consommation, consultation, cession à un autre propriétaire n'entraînent pas la perte de valeur pour le propriétaire du bien</td><td>Utilisation négligeable de matière première, coût fixe négligeable.</td><td>Quel coût fixe de matière première ?</td></tr>
<tr><td>Cas du médium numérique : ses données lues ou copiées gardent une valeur immuable
Ampleur de la création par copie numérique grâce au contexte de non-rivalité généralisée.</td><td>Quelle valeur des données lues ou copiées ?</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Question de la rétribution concrète et juste d'un travail intellectuel reposant sur la qualité d'un contenu ainsi que sur un temps et un niveau de prestation donnés.</td><td rowspan="2">Concept de « Maladie des coûts (Yochaï Benkler)

La technologie
-réduit généralement la quantité de travail nécessaire pour créer des choses physiques
-mais augmente le coût des « services » intellectuels</td><td rowspan="2">Nouvelles tactiques mercantiles des auteurs : l'auteur exploite lui-même le principe de non-rivalité et décale et redéfinit les limites classiques attribuées à l'activité d'auteur par rapport au diffuseur.</td><td>Quel usage de la strate relationnelle du réseau Internet (réseaux sociaux) pour gagner en popularité en distribuant leur contenu de manière désintéressée ?</td></tr>
<tr><td>Quelle vente de produits dérivés à ses fans, le plus souvent sous la forme d'objets physiques tels des livres, des photographies, des impressions, des compacts-disques, etc. ?</td></tr>
</table>

La création numérique et la transgression du droit d'auteur (I.b.iii)

Le respect du droit d'auteur renvoie à la question de la référence à l'œuvre originelle.	Comment déterminer et évaluer la frontière entre le plagiat et une œuvre transformative par rapport à la quantité de transformation qu'a subie la source ?		À partir de quel moment et de quel degré de citation ou de captation d'images et de sons ?
	Quand un auteur peut-il revendiquer la paternité sur une œuvre inspirée du travail d'autrui ?		
La création de remix repose sur une transgression du droit d'auteur	**Un remix se définit souvent en fonction de la reconnaissance de tout ou partie de l'œuvre** qui lui a servi de matériau, notamment pour ce qui concerne le remix réflexif.		Comment évaluer la distance entre la représentation de l'œuvre originelle et sa version remixée ?
	Une des intentions du remix réside dans le dialogue avec le travail d'autres auteurs et sa remise en cause.		Quelle intensité de dialogue ? Le remix met il en cause une œuvre source ?
L'arsenal législatif actuel est une sorte d'épée de Damoclès suspendue au-dessus de chaque créateur de remix visuel ou sonore	**Le cadre législatif actuel accorde aux auteurs une période de droit beaucoup trop longue** sur l'exploitation de leur création. L'évolution législative en Europe et aux États-Unis allonge encore plus la durée de protection des œuvres.	Le patrimoine culturel récent est symboliquement verrouillé jusqu'à expiration des droits d'auteur. (Rufus Pollock préconise de limiter protection à 14 ans).	Inaccessibilité des sources du fait du droit d'auteur ? Impact sur l'œuvre : limitation (sinon usage des sources protégées) ou accentuation de la posture subversive et dénonciatrice de l'artiste (si usage des dites sources)
	Le *copyright* sous sa forme actuelle est un frein à la créativité (frein à toute innovation artistique, sociale ou technique).	Le *copyright* agit comme une autocensure vis-à-vis des futurs auteurs	Sur quels motifs défendre la porosité d'un droit d'auteur pensé pour protéger la création, mais ce faisant, réfrénant tout son potentiel d'évolution et d'innovation ?
	Des tentatives pour légaliser les pratiques de remix : pour un usage raisonné des œuvres d'autrui	Légaliser via le « *fair-use* » (droit U.S.A.) : possibilité sous condition d'utiliser des œuvres sous *copyright* pour une nouvelle création. Mais dépends de l'appréciation d'un juge au cas par cas.	Quel lien entretient la création avec le principe d'usage raisonné ? Celui-ci protège il l'œuvre ? Conditionne-t-il au départ le concept de création ?
		Légaliser via le droit à parodie ou la citation (droit français) selon le même principe.	

<table>
<tr>
<td rowspan="4">Le verrou que constitue le droit d'auteur se voit déborder par de nouvelles pratiques engendrées par le Web 2.0</td>
<td>Expansion des pratiques académiques de la citation, souhaitée pour accroître la diffusion, la confrontation et la coproduction des connaissances</td>
<td>Légitimation de la qualité d'une recherche par la porosité des droits et ce faisant légitimation culturelle de la transgression des droits</td>
<td rowspan="4">Quelles banalisation et légitimation de la transgression des droits
d'auteur associées aux pratiques WEB 2.0. ?
Selon quels usages et quelle rhétorique ?
Quelle posture pour l'artiste de remix ?
Affirmation ou non de cette transgression ?
Quels accompagnements ou quelle exploitation de cette contrainte ?</td>
</tr>
<tr>
<td rowspan="3">Les pratiques Web 2.0 incitent à partager et à modifier des contenus protégés par le droit d'auteur,
via les réseaux sociaux et leurs moyens d'expression pour communiquer avec ses contacts</td>
<td>Facilité accrue d'accéder et de s'approprier les œuvres d'autrui</td>
</tr>
<tr>
<td>Difficultés de l'auteur à faire prévaloir ses droits à la limitation de la représentation et la diffusion d'un contenu dont il est l'auteur.

Propriétaires et régulateurs mis devant le fait accompli
Banalisation de la transgression</td>
</tr>
<tr>
<td>À partir du moment où l'on publie un contenu sur le Web, il tombe de facto dans le domaine public du point de vue des usages et des pratiques actuelles sur le Web ; le point de vue législatif étant de plus en plus dépassé par l'ampleur de cette dynamique.

Cette posture est vitale pour la création en général et a fortiori, pour celle du remix.</td>
</tr>
</table>

Les nouvelles pratiques artistiques induites par le médium numérique (I.c)

De nouvelles stratégies de création « par, pour et avec Internet » (I.c.i)

Internet, espace simultané de création et de communication	Évolution de l'usage d'Internet par les artistes	Sources d'inspiration Lieu d'exposition Lieu de réflexion Atelier en ligne	Quelle évolution de l'usage d'Internet par les artistes ?
Net.art indissociable de la technologie et du contexte sociopolitique des années 1990	Mise en question des spécificités technologiques, politiques, sociales d'Internet	Critique de : - régimes non démocratiques, - *hacktivisme*, - *cyberféminisme* - autres	Existe-t-il un questionnement des spécificités d'Internet ? À propos de quoi ?
	Création conçue « par, pour et avec » le réseau Internet	Privilégie le principe de communication au principe de représentation	Quel rapport entre communication et représentation ?
		Repose sur : -l'immédiateté, -l'immatérialité, -la temporalité -le parasitisme comme stratégie de création (infection et contamination) -l'incident, le bug, l'inconfort technologique -la disparition des frontières entre le public et le privé	Repérage de ces principes
Diversité des courants (à partir de 2000) Phénomène instable et protéiforme	Art en réseau, Art sur le réseau, Art Internet, Œuvres en ligne, Net.Art	fixé par les limites de son propre développement // « torrent impétueux de progrès technologique ».	Quel rapport entre l'œuvre et l'évolution technologique (cf.I) ?
		« Art » lui-même est un terme contesté	Quel discours sur l'art ?
		Œuvre seulement jugée a posteriori	Quelle histoire de l'œuvre ?
Différenciation d'un art « sur le réseau » et d'un « art en réseau »	Différentiation dépend de la catégorisation des éléments visuels et sonores dans les œuvres numériques sur Internet	- éléments provenant d'une numérisation par l'intermédiaire de capteurs physiques	Quels capteurs ? Appareil photographique numérique, enregistreur sonore numérique, clavier textuel, scanner d'image, lecteur de disque compact d'ordinateur, etc.
		-éléments transposés d'un média traditionnel à une forme numérique (déjà enregistrés et publiés sur un support physique ensuite numérisé)	- Quel support physique : tirage photographique, journal, revue, compact disque, vinyle ?
		-éléments créés par des logiciels de création visuelle et sonore. - sans filiation historique avec réalité physique antérieure.	Quels éléments, en fonction de quels logiciels ?

	Différentiation dépend du type de monstration et du type de collecte	Sur le réseau Internet	Quels lieux de collecte et de monstration ?
		De manière autonome, sans nécessiter une connexion au réseau.	Quels lieux de collecte et de monstration ? Présence dans les disques durs d'un ou plusieurs ordinateurs ?
	« Art sur le réseau »	Transition sur Internet par téléversement sur des plateformes de publication de contenu (= site Web ou site Internet)	L'artiste vise-t-il uniquement une diffusion via des sites Web ? Une représentation de l'œuvre dans l'espace d'exposition Web ?
	« Art en réseau »	Internet comme un élément majeur de leur conception et de leur représentation.	Pour faire œuvre : quel dépassement (impératif) du stade de la transposition, de l'illustration ou de la stricte démonstration des caractéristiques techniques du réseau ?
		Exploitation des nouvelles potentialités et contraintes du réseau	Quel support ? Plateformes /site Web, courrier électronique, groupes de discussion en ligne, transfert de fichier, etc. Quelle pluralité de protocoles ? cf. partie I.
	Œuvres de remix / « art en réseau »	intrinsèquement liées au réseau dans leur fonctionnement et leur monstration (qualifié d'Art Internet)	Quel lien au réseau ? Quel degré d'autonomie par rapport au réseau ?
	Œuvres de remix **Intermédiaire entre « sur et en réseaux »**	fonctionne ou peut fonctionner sans le réseau	Quel usage du réseau ? Quel degré d'autonomie par rapport au réseau ?
		mais utilise réseau pour : - diffuser à grande échelle. - augmenter potentialité d'une œuvre ouverte	Quelle échelle de diffusion ? Quel degré d'ouverture de l'œuvre ?
Art dit « *Post-Internet* » (évoqué 2000, théorisé 2010) En marge de l'art « sur et en » réseau, // Postulat : Internet à présent partie intégrante de la société	Lien au postmodernisme = rupture avec la valeur moderniste de l'art	Abandon de revendication artistique avant-gardiste, novatrice	Lien à l'avant-gardisme ?
		Propos déplacé sur interrogation de la fonction même de l'art	Regard ironique, décalé, cynique et parodique des motifs anciens ?
		Affirmation du décloisonnement artistique	Séparation ou assemblage des disciplines : peinture, sculpture, gravure… ?
	Rupture avec l'évolution des pratiques // Net Art	Réinvestissement des lieux traditionnels de monstration qui avaient été délaissés par le Net Art	Quels lieux de monstration (galeries, musée, etc.) ou lieux dématérialisés ? À relier à type de représentation de l'œuvre ci-dessous

	Changement du statut de l'œuvre qui n'est plus attachée à une représentation donnée	Œuvre représentée de façon physique, et/ou sur Internet et/ou de façon remixée Plusieurs versions possibles ensemble	Quelle(s) représentation(s) ? - Objet dans une galerie ou un musée - Représentation d'une représentation picturale diffusée par Internet - Publications imprimées
	Apparition d'une *New-Aesthetic* Éléments esthétiques propres à la culture visuelle engendrée par la technologie	Irruption dans le monde réel des composants visuels, nés du Web ou des innovations technologiques (générés par les contraintes d'usage ou de fonctionnement)	Quelle introduction dans le monde physique de motifs qui n'existaient pas auparavant ? Quels éléments signifiant cette culture *New-Aesthetic ?*

L'œuvre numérique : un nouveau rapport au temps (I.c.ii)

1. Le médium numérique situe un « temps créateur », en lien notamment avec la notion d'interactivité.			
Le temps de l'ordinateur **Une relation immédiate entre l'ordinateur et le monde extérieur, qu'on appelle interactivité**	Mode du temps instantané et synchronisé et non pas écoulement linéaire unidirectionnel Instantanéité, répétition, simultanéité, synchronisation	Micro durée, oscillations (≠ de durée)	
		Plusieurs opérations en simultané	
		Fréquence oscillation influe sur temps de réponse entre demande intervenant et réaction ordinateur	
Conditions singulières de création : une œuvre « interactive »	L'artiste cherche à « éveiller une nouvelle conscience du temps » (et de l'espace) Il « déstabilise et recompose le temps - instantanéité, simultanéité, inachèvement - au point d'en faire une "perspective" » (Sauvageot et Léglise)	Exploiter le potentiel de feedback et le décalage temporel	Quels feedback et décalage temporel ? Quel appel à l'imaginaire spatial et temporel ? Quelles nouvelles consciences et représentations du temps et de l'espace ? Quel degré d'autorégénération de l'œuvre ?
		Stimuler l'imagination spatiale pour encourager une nouvelle perception de l'espace	
		Faire évoluer les œuvres dans le temps > Œuvres optimales = sans fin, processus dynamique, auto-générateur.	
L'intention de l'artiste crée les conditions d'action du spect'acteur	Le concepteur définit les conditions de l'interactivité de son œuvre	Définition du type et du temps d'interaction	
		Répercutions dans le déroulement du procédé numérique	
		Perturbations des événements automatisées de l'ordinateur	
	Œuvres numériques « à immanence plurielle » (Genette cité par Duguet)	Peuvent donner lieu à un nombre indéfini d'exécutions conformes à son intention	
Changement d'état du spectateur	De simple regardeur à « spect'acteur) Passif à actif Sujet et objet	Intervenant : spectateur extérieur, seul ou en groupe (recherche des seuils et des limites mises en jeu) ; ou artiste performeur	Quel état de l'intervenant : actif ou passif ? Quel statut ?
	Changement d'état généré	Lors de l'interaction avec processus et image associée.	Quel moment du changement ?
		Lors de la compréhension des événements qui ont amené telle ou telle réaction.	
		Lors de la découverte des règles qui définissent « l'œuvre ouverte »	
Interactivité suivant les possibilités d'intervention laissées au spectateur	Interactivité active	Nécessité de l'action volontaire ou involontaire du spectateur. Sans interaction, le processus est au repos.	Quelles possibilités d'intervention laissées au spectateur ?
	Interaction passive	Action du spectateur non nécessaire. Éléments actifs de manière automatisée, L'ordinateur assure le déroulement de l'œuvre.	
Interactivité suivant les	*Navigation* dans un espace d'information plus ou moins		Quelle qualité

types d'interfaces dans le cas spécifique des œuvres de Net Art (Fourmentraux)	transparent et arborescent. >Interactivité minimum		d'interface ?
	Prescription de la *génération* d'un algorithme de programmation (simultanément *commande* d'un processus observable pour l'acteur du dispositif et branchement algorithmique pour l'auteur)		
	Interactivité de *contribution* (introduction possible de données de la part de l'acteur). Pouvant ou non avoir une incidence réelle sur le contenu ou la forme de l'œuvre. Contribution doublée d'une *alteraction*.		
	Interactivité d'*alteraction* (communication interhumaine médiée) : l'action collective en temps réel qui compose le cœur du projet artistique		
2. Le « temps compté » et le « temps retrouvé » de l'œuvre numérique, soumise à l'obsolescence programmée des dispositifs dont dépendent la création et sa monstration.			
L'œuvre fragilisée par l'obsolescence	Par l'obsolescence et l'évolution des technologies Par la délégation de la partie technique à du matériel développé par des tiers	Disparition totale ou partielle de certaines œuvres	Quel lien l'œuvre entretient elle avec les technologies ? Et avec le réseau Internet (nombre d'hyperliens) ? Quel impact sur l'œuvre (disparition totale ou partielle, impossibilité d'être exposé à nouveau, etc.) ?
		Impossibilité d'expérimenter comme l'artiste le prévoyait à l'origine Impossibilité d'une exposition renouvelée	
	Par la transformation continuelle d'Internet	Fragilité des œuvres ayant un nombre important d'hyperliens	
La maîtrise du « temps compté »	Penser la rétrocompatibilité des logiciels	Éviter les logiciels propriétaires (données encapsulées illisibles avec une nouvelle version)	Quel logiciel ?
		Privilégier les logiciels Open Source - Pérennité accrue dans le temps de lecture et de retranscription des données (esprit collaboratif)	
	Envisager les moyens de stockage des données	Obsolescence des outils de stockage et problèmes de dysfonctionnement	Le mode de stockage est-il envisagé par l'artiste au départ ? Quelle disposition prend-il au final ?
		Stockage plus pérenne par voies non numériques (impression, etc.)	
L'œuvre revisitée par l'obsolescence	Rapide décomposition des œuvres en ligne	Œuvres à l'état de traces => Art performatif	Quelles traces vidéo, photographiques, sonores et/ou textes explicatifs ? Quels effets ?
	Réinterprétation du concept originel dans un nouveau langage	Traces en perpétuelle mutation sur le réseau => Graffiti plus qu'art performatif	Quelle recomposition ? Quelle dynamique ? Quels effets ? Quelle nouvelle œuvre ?
Le temps retrouvé grâce au Remix	Capacité à pérenniser les fragments de ses objets	Principes du remix adaptés : copie, répétition et	Quelle trace de l'œuvre originelle et de sa

numérique	sources : les œuvres ou les médias originels	appropriation de fragments de matériau source	généalogie ?
	Subsistance de la trame référentielle de l'œuvre source	Gardien de fragments d'œuvres souvent disparues Effet « Streisand » (viralité, divulgation accentuée)	Quel rôle du remix dans la connaissance de l'œuvre originale ?

L'artiste comme collectionneur par l'intermédiaire d'Internet (I.c.iii)

<table>
<tr><td rowspan="11">L'artiste collectionneur par l'intermédiaire d'Internet</td><td rowspan="4">La collection et la pratique artistique</td><td>Source d'inspiration</td><td rowspan="4"></td></tr>
<tr><td>Source de matériaux</td></tr>
<tr><td>Principe de création</td></tr>
<tr><td>Principe de monstration</td></tr>
<tr><td rowspan="7">La collection amplifiée par le champ du numérique</td><td>Renouvellement d'une pratique ancienne. Des cabinets de curiosités (musée, centre culturel, etc.) aux créations du début du XXe (Duchamp…)</td><td>Comment est revendiquée ou critiquée cette filiation ?</td></tr>
<tr><td>Effets de la diffusion des flux d'information à grande échelle par le Web (abondance des médias de masse et profusion des contenus audiovisuels mis à disposition sur Internet).</td><td>Quels effets ? (par ex, dispositifs artistiques dénonçant la redondance des informations, etc.)</td></tr>
<tr><td>Amplification grâce aux principes du médium numérique (copie, par ex)</td><td>Quels principes utilisés et comment ?</td></tr>
<tr><td>Effets de la multiplication des utilisateurs et producteurs de contenus sur le Web (début XXIe)</td><td>Cf. artiste curateur ci-dessous</td></tr>
<tr><td>Perpétuels accumulations et effacements dus à l'archivage temporaire, inhérent au principe même de consultation de contenu sur Internet (copie en cache)</td><td>Est-on en présence d'une Œuvre archive ?
Y a-t-il un usage de procédé d'auto archivage immédiat (type blog, se reconstituant en permanence) ? Quelles genèse, hésitations, retours, commentaires, silences, réception ?</td></tr>
<tr><td rowspan="5">De l'artiste collectionneur à l'artiste curateur du XXIe siècle
Un « curateur » (comme un commissaire d'exposition, un conservateur de musée, un bibliothécaire) préserve, trie, regroupe, agence les éléments issus d'une même collection pour ensuite les diffuser dans un espace d'exposition publique.</td><td>Nouvelles pratiques artistiques du début du XXIe siècle</td><td>Faire émerger une (nouvelle) cohérence à partir d'un choix de contenu et d'un agencement définis et contextualisés</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">Plusieurs étapes</td><td colspan="2">Choix du sujet (collection thématique)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Sélection des sources (souvent des plateformes de publication de contenus spécialisés)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Navigation et extraction des informations pertinentes</td></tr>
<tr><td colspan="2">Éditorialisation de l'information : mise en forme + définition et contextualisation : annotation, commentaires, métadonnées (catégories, mots clés)</td></tr>
<tr><td colspan="4">Résumé : « génère de nouvelles formes plastiques et esthétiques fondées sur le réseau, l'interactivité, le flux, le fragment, (la copie), la pluralité des discours, » l'archivage temporaire et la curation.</td></tr>
</table>

- DEUXIÈME CONTRIBUTION MÉTHODOLOGIQUE

Points d'observation pour une mise en perspective des œuvres de remix numériques

Le remix dans la création plastique numérique (II)

Les pratiques artistiques et politiques du remix (II.a)

Les définitions du remix artistique, premier repérage (II.a.i)

Une définition simple du remix Il s'agit « de prendre des artéfacts culturels et de les combiner et de les manipuler de telle façon à créer des mélanges créatifs » (LANKSHEAR, C. et KNOBEL, M. 2007)			
La définition du remix dépend du médium utilisé	**Le remix : signe de l'intégration sociétale d'un nouveau médium**	Quel médium ? Quel cadrage culturel et temporel en lien avec la popularité et l'intégration sociétale du médium ?	
La définition du remix dépend du type et de la diversité de matériel source	**Le matériel source :** mélodies, vidéos, objets, vêtements, etc.	Degré de diversité et degré de complexité	
La définition du remix dépend des pratiques de détournement	**Pour une typologie de remix**		
	Le remix sélectif	« Ajouter ou soustraire du contenu de l'œuvre originale (…) tout en gardant "l'essence" originelle de l'œuvre intacte » Navas	ex : versions alternatives de chanson, dans lesquelles certaines parties instrumentales sont sélectionnées, allongées ou découpées.
	Le remix sélectif étendu	Ajout de longues parties à la partie originale (musique)	
	Le remix réflexif NB : (cf. II.c.ii) Dans certains cas, un remix réflexif peut être qualifié de régressif s'il renvoie à des univers régressifs (image ou son renvoyant le public à l'enfance, à une époque idéalisée, etc. : par ex chanson années 60 remixée, etc.)	Pratique de l'échantillonnage ou *sampling* Sélectionner un fragment d'un ensemble, puis le recomposer et le confronter à d'autres fragments dans une configuration complexe totalement nouvelle.	Version remixée qui s'éloigne de l'original « rentre en conflit avec l'aura de l'œuvre originelle » => cf. degré d'originalité

	Le remix régénératif spécifique aux nouveaux médias et la culture en réseau Le remix régénératif est un remix réflexif qui devient régénératif parce qu'il se modifie en permanence // protocoles, etc.	Pas nécessairement de technique de l'échantillonnage La validation du remix régénératif réside dans sa fonctionnalité. » (Navas, 2012) Nouveau protocole de publication de contenu = possibilité de l'exporter pour l'afficher dans d'autres contextes Principe de la syndication => agrégat d'informations issues de différentes sources. créées et actualisées de manière externe au site	se modifie en permanence
Le débat sur « l'originalité de l'œuvre »	**Le remix est un langage plus ou moins « étranger ».**	Remix = répétition et réitération d'un même élément ayant subi une variation plus ou moins importante de son contenu et de sa forme	Gestes de reprise, citations, réinterprétations et création ? Degré de distanciation par rapport à la source ?
		= différents alphabets, éléments culturels du « passé - présent » et éléments émergents des nouvelles cultures en devenir	Temporalités à l'œuvre ?
Le degré de distanciation avec l'original	**Une faible distanciation avec l'original** Navas, « sans trace de son histoire, le remix ne peut pas être un remix ».	Degré de « répudiation ou de dilution du passé » Rosalind Krauss – Le remix est-il allégorique ? (référence à mémoire collective/traces originelles codées culturellement) – Reconnaissance d'un code culturel préexistant ? (Navas)	Pérennisation du système de reconnaissance culturelle Appropriation = assimilation culture / clé d'une vitalité culturelle (André Gunthert)
			Favorise l'appropriation consciente ou non (des matériaux contemporains d'origine) = donne une plus grande accessibilité aux œuvres Interroge plus efficacement la société (renvoi à mémoire et signes culturels)

	Une forte distanciation avec l'original
	Jamie O'Neil « l'esthétique du remix n'a pas besoin d'une connaissance précise des originaux, mais d'une conception plus complexe d'une histoire qui cherche continuellement à se réinterpréter elle-même »
	
	// Possibilités insoupçonnées au départ par l'artiste lui-même (ordinateur à effet *feedback.* (Couchot et Hillaire)
	// dans la limite d'une interprétation de toute anomalie ou de tout événement abusivement prise pour œuvre
		Dissolution de l'œuvre	Notion de plagiat caduc
			Le sens de l'œuvre s'appuie sur une aura totalement nouvelle.

Le remix et les courants artistiques (II.a.ii)

La définition du remix dépend d'une intention	Intention d'artistes	Critique sociale et politique Critique des nouveaux médias Remise en cause des œuvres du passé Remise en cause radicale, que cela concerne les médias de masse, l'industrie cinématographique, la société de la consommation… ou l'art.	
	Intention de militants politiques	Cf iii. courants politiques ci-dessous forme subversive de remix	
La définition du remix dépend d'une histoire de l'art (limitée ici au XXe siècle) En parallèle du foisonnement et de la diversité des pratiques de remix qui ont marqué le champ artistique du siècle dernier.	Au départ (1900 à 1960 puis après le Pop-Art/Appropriationnisme) **Rapport majoritaire à l'objet référentiel** = remix sélectif = aura de l'objet intact Faire émerger la contradiction précédemment imposée de l'unicité de l'objet référentiel	Tous les procédés et tous les supports possibles Au départ (jusque dans les années 60) pas d'emprunt à partir d'autres œuvres d'art identifiables (dada, cut up, affichistes, etc)	Quels procédés : peinture photographie, sérigraphie, papier, soie, toile, acier inoxydable, céramique ? Quels objets : toutes les images, de l'histoire du monde contemporain ? Les nouveaux médias (médias de masse, presse illustrée, radio, cinéma / phénomène commercial) ? Les images photographiques, photomontages découpages/collages ?
		Emprunt également d'œuvres d'art antérieures (à partir des 60-70)	
	Détournement	Détournement simple	C'est la signature de l'auteur, l'artiste comme Duchamp, et/ou le contexte d'exposition (le musée, la galerie, par exemple) qui fait œuvre.
		Détournement complexe	Assemblage, « esthétique des amas » (regard critique sur prolifération déchets de Schwitters) critique de l'image, en la morcelant, en la confrontant par le principe de transparence, en la réduisant à une superposition de couches mobiles qui peu à peu s'effacent. (Rauchenberg)
	Principes	Nouveau contexte de réception qui contamine la lecture de l'image et provoque sa réévaluation critique par le regardeur	
		Puis tendance à utiliser hasard et « incohérence ». Accentue le principe de création par accident.	L'artiste devient un « lacérateur anonyme » qui incarne la figure du collecteur, du collectionneur et du sélecteur (Villeglé)
		Cadrage : « le prélèvement est le parallèle du cadrage du photographe ».	

		Faire cohabiter plusieurs temporalités = Rendre visible une mémoire collective fragmentée.	
	Focus sur art visuel / pratique extrême de détournement liée à l'art vidéo	Une sous catégorie du *found footage* = détournement visuel (1960, 1990). Nouveau doublage sonore ajouté et/ou réutilisation d'extraits de vidéos, soit similaires, soit disparates	= dégage par la confrontation et l'accumulation, un propos souvent éloigné des films ou extraits d'origine.
		> **Intention critique** : recontextualisation scénaristique, soit dans une intention humoristique soit dans une démarche documentaristique	
		> **Uniquement expérimentale.** Les fragments samplés considérés uniquement comme des matériaux bruts, accumulés sans intention scénaristique. La place laissée à l'intervention de l'artiste s'efface au profit d'une révélation de la matière filmique elle-même.	
		Intérêt des remix sélectifs usant de procédés mécaniques de sélection, de transformation (durée, etc.), de copie, de diffusion répétitive… Différent de l'accumulation = montage méthodique / séquence rythmique	= changer et rendre visible la relation indicible qui existe entre les protagonistes. = faire émerger les idéologies et les stéréotypes
	Envisager autrement les notions de création, de paternité et d'authenticité d'une œuvre d'art.	**Rapport à l'auctorialité**	
		« la négation de l'artiste »	L'œuvre d'art simplement dupliquée et recontextualisée sans autre intention que de poser la question de l'authenticité et de la paternité
		« l'affirmation de l'artiste »	L'œuvre d'art issue de la récupération ou/et de la duplication d'image commune, mais conçue comme une intention sociocritique.

		Rapport à la reproductibilité (taylorisation de la peinture, but commercial assumé, critique au cœur du système)	œuvres en série, reproductibles à l'identique, et aussi en quantité phénoménale (Pop-Art) + Délégation à des assistants de l'artiste
		Rapport à l'originalité de l'œuvre	La reproductibilité et la multiplicité des couches médiatiques, sous lesquelles l'œuvre s'enfonce (…) annoncent la crise de l'originalité.
			Stigmatise la dissolution de l'œuvre originale dans le flux de ses reproductions »
	Remix révélateur du présent ou du passé pour ses publics actuels ou à venir. **Pérennisation des traces d'une époque.**	Paradoxale conservation des fragments venus du passé // alors que l'on oublie les œuvres dont elles sont issues.	

Les formes de remix : une création artistique sans cesse renouvelée (II.b)
Le remix sonore (II.b.i)

<table>
<tr><td colspan="4">Le remix sonore pose les grands principes du remix et de son évolution,
en lien avec l'histoire de l'art et avec la révolution numérique</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Progression du détournement et des techniques :

De simples opérations d'amplification ou de découpe d'une même source, avec ajouts d'effets, à des agencements plus complexes avec, par exemple, la technique du sampling.

Une grande diversité de matériau sonore utilisé.

Arrivée de l'autonomisation ou de la semi autonomisation

Niveau d'acculturation numérique des artistes comme des utilisateurs de moins en moins limitant

Temps réinitialisé</td><td>1960 Le Dub, nouveau style musical</td><td>« version pouvait être :
- combinaison d'une chanson de couverture,
-variation d'une chanson
- ou quelquefois une variation d'un enregistrement original mixé avec une nouvelle chanson par dessus » (Navas)</td><td rowspan="8">Quelles opérations de détournement et quel niveau de complexité ?

Quelles techniques :
Découpage ?
Scratching ?
Sampling ? etc

Quels matériaux et quelles intentions référentielles à une mémoire collective ?

Quel type de remix ?</td></tr>
<tr><td>1970 Le Hip Hop</td><td>- découpage = alterner, découper, répéter des extraits sonores d'un même disque
+ scratching = déplacer manuellement un disque vinyle sous le saphir d'un tourne-disque</td></tr>
<tr><td>En parallèle, évolution des Disc-Jockey (premier Dj Kool Herc)</td><td>Nouvelle technique dite du « sampling ».
« numérisation de documents sonores ou échantillons (samples), effectuée à intervalles réguliers à l'aide d'un échantillonneur ou sampler</td></tr>
<tr><td></td><td>Spécifique : le sampling comme source = généalogie musicale retrouvée dans la descendance</td></tr>
<tr><td>1980 Remix étendu et sélectif
1990 – 2000 Évolutions</td><td>(cf. partie II.b)</td></tr>
<tr><td>Œuvre exemple 1
2003 Bünger</td><td>- Associer un extrait sonore de plusieurs paroles de chansons populaires à chaque mot écrit par l'utilisateur. = transformer en chanson une phrase écrite par un utilisateur dans un formulaire.

Mise en évidence du</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4"></td><td></td><td>- caractère réflexif de certains remix
- principe référentiel du remix (// exploitation de la mémoire collective)</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Œuvre exemple 2
Fujiwara 2013</td><td>Méta instrument : dispositif technique permettant à l'utilisateur d'enregistrer et d'archiver des sons quotidiens puis de les remixer selon une combinaison infinie d'agencements</td><td rowspan="3">Existe il un dispositif d'autonomisation et si ou avec quel degré ?

Est-il réalisé par l'artiste pour la création donnée ou par des acteurs extérieurs à la création finale ?
Est-il utilisé par un artiste ou par les spectateurs ?

La création est-elle réinitialisée, démultipliée à l'infini ?</td></tr>
<tr><td>Remix réinitialisé, vécu une seule fois</td></tr>
<tr><td>Programme pour remix exemple 3
Echo Nest Remix 2005</td><td>création de remix sonore de façon semi-automatisée.
dédier à un processus une partie de l'analyse et du tri nécessaire pour faire certains types de remix</td></tr>
<tr><td>En résumé, mise en avant de la Malléabilité caractéristique principale et nouvelle de la conversion du son au numérique</td><td colspan="2">Malléabilité : sa capacité de flux, de mouvance, d'adaptabilité à des lieux,
à des formats (de l'écran d'ordinateur jusqu'aux façades des villes)
et à des publics différents</td><td>La malléabilité numérique joue t elle le plus au niveau du lieu, du format ou/et du public ?</td></tr>
</table>

Le remix visuel (II.b.ii)

<table>
<tr><td colspan="4">Le remix visuel « non numérique »</td></tr>
<tr><td colspan="2">Comme dans le cas du remix sonore, les principes spécifiques du remix sont posés</td><td>Illustrations :
œuvres de remix visuel</td><td></td></tr>
<tr><td>Collecte de matériaux</td><td rowspan="2">Matériaux et détournement visant à questionner le quotidien, le banal, le commun, les stéréotypes, les médias…</td><td rowspan="2">The Fiction Landscapes (FREDE, James, 2012)

Love = Love (ROGOWSKI, Kent, 2006–2008)

Fast Film (WIDRICH, Virgil, 2003)</td><td rowspan="2">Quels matériaux, quel détournement, quelle intention ?

Quelles contraintes, quelles techniques ?</td></tr>
<tr><td>Détournement et recomposition de nouvelles images</td></tr>
<tr><td>Contrainte créatrice, faible ou forte

Techniques diversifiées (montage photographique, vidéo, pliage papier...)</td><td>Acte artistique lié à la capacité de jeu de l'artiste en lien avec sa maîtrise de la technique employée</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Un travail de création élaboré, représentatif, mais long et fastidieux du fait de la recherche d'informations, de la manipulation et la répétition des différents</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">Le remix visuel « numérique »</td></tr>
<tr><td colspan="2">Le numérique : facilitateur, accélérateur, différenciateur</td><td>Illustrations : œuvres de remix visuel numérique</td><td></td></tr>
<tr><td>Une plus grande masse et diversité d'informations et une plus grande accessibilité des matériaux source</td><td>Nouvelles potentialités : capacité de création démultipliée</td><td rowspan="2">sCrAmBlEd ? HaCkZ (KÖNIG, Sven, 2006)</td><td>Quels matériaux, quel détournement, quelle intention ?</td></tr>
<tr><td>Facilitation de la collecte, de la sélection, du tri, automatisation des opérations : découpage, sampling</td><td>Nouvelles potentialités : usage accentué de contraintes et de règles de composition</td><td>Quelles contraintes, quelles techniques ?</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Accentuation des conditions de co-création et des perspectives communicationnelle et réflexive propres du remix numérique

L'artiste conçoit un logiciel permettant à d'autres de créer des remix. À la condition que l'utilisateur respecte les critères de choix définis par ces logiciels</td><td>Phase 1. Création des règles et des contraintes par l'artiste qui « laisse pénétrer l'autre dans son œuvre » (Lioret et Berger)
Phase 2. Exploitation de ces règles par l'utilisateur qui compose une œuvre personnelle à travers le travail de l'artiste</td><td rowspan="2">Videogrep (LAVIGNE, Sam, 2015)

Composite (ALIBAN, James et LALL, Juliet, 2011)</td><td rowspan="2">Quelle sorte de co création ?
Place respective de l'artiste et de l'utilisateur ?
Type de critères de choix à disposition de l'utilisateur ? Quels opération et détournement opéré par l'utilisateur ?
Quel résultat final ?
Quelle distance avec l'intention de départ de l'artiste ? Quelle diversité de productions, quelle généalogie et évolution ?</td></tr>
<tr><td>Perte de contrôle partielle de l'artiste : imprévisibilité du rendu de l'œuvre finale.
Pouvoir de contraintes par le traitement des choix de l'utilisateur</td></tr>
</table>

Évolution rapide de la création du fait de l'exploitation des performances toujours grandissantes des ordinateurs Le niveau d'acculturation numérique de l'artiste reste une composante forte de la création Création liée à la maîtrise avancée du numérique de certains artistes ou collectifs de création	L'artiste délègue de plus en plus de choses à l'ordinateur. Il conçoit les règles mais sait de moins en moins quelle va être la représentation visuelle finale de son œuvre		Quel degré de délégation à l'ordinateur et pour quelles tâches ? Quelles règles ? En lien avec quel résultat final ?
	1. L'artiste conçoit d'abord le programme et définit les règles pour un résultat supposé (concept artistique) 2. Les éléments qu'il a choisis vont en fonction de son logiciel constituer un potentiel à exploiter et venir nourrir un programme et le processus de création	*Revving Motors, Spinning Wheels (Action Painting),* (ROTSZTAIN, Jeremy, 2011)	Quel niveau de maîtrise numérique requis ? Quel programme ? Quelle relation à la perte de contrôle ? Et quel degré de contrôle au final ?
	Perte quasi totale et assumée de contrôle		
Les innovations technologiques et notamment numériques renouvellent constamment la création voire la défient	Pour exemple, l'intelligence artificielle (« réseaux de neurones génératifs » que les artistes ou/et les scientifiques vont entraîner à copier un style artistique) = un logiciel capable de créer « à la manière de », de manière infinie empirique.	*Neural image analogies* (WENTZ, Adam, 2016)	Quel degré d'innovation ? Quelle rupture culturelle ? Quels changements (dans le processus créatif, la place de l'artiste et des utilisateurs, etc) ?
	La perte de contrôle de l'artiste est forte, contrôle limité à pouvoir décider quand arrêter les transformations. De même, à terme traçabilité du mixage peut se perdre.		Quelle relation à la perte de contrôle ? Et quel degré de contrôle au final ? Quelles expression et exposition finales de l'œuvre ? (en lien à l'art post Internet)

Le remix textuel et le remix d'objet (II.b.iii)

<table>
<tr><td colspan="4">Le remix textuel</td></tr>
<tr><td colspan="4">Le remix textuel avant le numérique</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Rappel des principes de l'écriture

Un principe combinatoire et normé en phase avec l'esprit du remix</td><td>Combinaison de lettres ou caractère selon des règles de grammaire et d'orthographe : normativité</td><td>Contraintes limitantes pour la création

Ou contraintes créatrices</td><td>Quelle(s) contraintes portent la création ?</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Idée de bibliothèque universelle (Kurd Lasswitz, 1904)</td><td>Écriture = agencements de différents mots faisant partie d'un patrimoine commun</td><td rowspan="2">Quelle référence au texte originel ?

À partir de quel moment peut-on dire qu'un texte dans sa formulation est le fruit d'une personne en particulier ? (cf. grille droit d'auteur)</td></tr>
<tr><td>Agencement dépendant d'un auteur = seuil d'authenticité et d'originalité</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Le remix textuel dépendant de « contraintes créatives »</td><td rowspan="3">Devant l'afflux de mots, signes et symboles, un artiste compose un nouveau texte en appliquant une contrainte, le plus souvent la fragmentation puis le collage</td><td>Diversité de sources, ex. :
- mass média (ex. poète surréaliste Tristan Tzara, années 1920)
- textes de l'artiste et d'autres (Gysin / Burroughs 1959)
– texte de l'artiste seul (Queneau, 1961)</td><td>Quelle intention sert le choix des sources (par exemple, critique sociale si mass média) ?
Qui est l'auteur ?</td></tr>
<tr><td>Re-composition :
- contrôlée par l'artiste
- ou aléatoire,</td><td>La re-composition est-elle contrôlée ou aléatoire ou les deux selon l'étape du dispositif de création ?</td></tr>
<tr><td>Sélection et composition par l'artiste et/ou l'utilisateur</td><td>Qui crée(nt) le poème ?
Quels effets induits ?</td></tr>
<tr><td>Des contraintes selon des techniques plus ou moins sophistiquées</td><td>Sélection/composition par l'utilisateur qui pioche au hasard ou pour composer

Sélection/composition sophistiquée :
par procédé mécanique (exemple « cutup » de Gysin et Burroughs), voire mathématique (exemple L'OuLiPo)</td><td>Quelles règles de sélection ?
Simple ou générées par des procédés complexes qui préfigurent les principes du remix numérique ?</td></tr>
<tr><td colspan="4">Le remix textuel numérique</td></tr>
<tr><td>Amplification du principe combinatoire, du principe de collection de la diversité des contraintes créatrices et de mise en jeu de la question de l'auctorialité</td><td>Accès à une quantité inégalée de sources textuelles issues de ce patrimoine commun

Moyens accrus pour</td><td>Exemple : Working On My Novel (ARCANGEL, Cory, 2014) / collection de phrases écrites par les utilisateurs de Twitter, en lien avec plaisir d'écriture de leur propre roman.

Réflexion sur la notion</td><td>Quelles sources textuelles ? Quelle place pour les nouveaux médias (Twitter, flux R.S.S., etc) ?
Quelle nouvelle relation à l'auctorialité ?</td></tr>
</table>

	générer des collections, la collection (comme la copie) étant un principe récurrent du remix. Exploration d'autres contraintes et d'autres détournements qui amplifient la confrontation avec les œuvres originelles	d'auteur à l'ère des réseaux sociaux ; sur la différence entre la communication brève et instantanée conditionnée par ces plateformes et l'écriture au long cours d'un roman *Working On My Novel* Exemple : PoemeDada, Robin Stein, 2005 Composition à la façon surréaliste de Tsara, mais à partir d'une prose issue de flux R.S.S. de sites d'information. L'utilisateur compose en « piochant » dedans ou en optant pour le choix aléatoire par un logiciel.	Quelles collections et selon quel détournement ? Quel rapport à la communication et à la réception des textes et des informations ? Quelles conditions de sélection pour l'utilisateur : choix raisonné ou aléatoire (par délégation avec une personne ou à un logiciel)
Le passage au numérique crée, par le codage d'information, une relation intrinsèque entre l'image et le texte.	Principe du remix textuel amplifié par les propriétés du codage numérique : images numérisées, converties en texte. (suite de caractère encapsulée dans un fichier, lui-même interprété selon son format pour retranscrire une image à l'écran).	Exemple *Shakespear.jpg.txt* Tom Scott (2013) veut rendre visible les principes de compression picturale et la détérioration d'une image par la compression Activation du principe d'unicité et d'uniformisation des données dans la conversion d'une image sous sa forme numérique.	Quel lien entre l'image et le texte ? Quelles transformations ? Avec quelles intentions ? Selon quels dispositifs ?

Le remix d'objet			
Découle de la démocratisation et baisse des coûts des procédés industriels de l'impression ou du scanner en 3 dimensions	Un nouveau potentiel de création accessible aux artistes et aussi au plus grand nombre	Expérimentations dans le domaine de la sculpture à partir de 2005	Quels procédés, quelle disponibilité et facilité d'accès et d'usage ?
Renvoie à des objets en 3 dimensions	Objets souvent choisis en fonction du quotidien ou des mises en question sociales	(cf. filiation avec art du XXe)	Quels objets ? Quelles sont leurs significations ? Leurs filiations ?
Renouvelle le questionnement autour de l'authenticité et de la conservation des objets Repose sur l'indépendance apportée par l'impression 3D	Questionne frontalement le droit d'auteur dans la création et dans la duplication d'objet Interroge la quantité de modifications à apporter pour qu'une œuvre de remix ne soit pas de la contrefaçon	Exemple : *sekuMoi Mecy* (PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew, 2012) œuvre réalisée à partir d'un scan 3D d'un jouet de Mickey Mouse qu'il a lui-même créé à partir d'un scanner 3D ; remixe (sampling) de sa forme à partir de multiples algorithmes jusqu'à ce qu'elle soit acceptée à l'impression 3D.	Y a-t-il affaiblissement du droit d'auteur ? Qualité et quantité de modifications ? L'objet transformé est reconnaissable ? Reste-t-il un remix ?

Déplace le rôle de l'artiste	Retrait massif de l'artiste-auteur par une autonomisation de bout en bout de la chaîne de remixage	Exemple : *Shiv Integer - Quick Cat near a Jaw* (PLUMMER-FERNANDEZ, Matthew et DESWAEF, Julien, 2016) Un robot récupère sur le site *Thingiverse*, un site de partage d'objets en 3D, 10 objets modélisés par d'autres utilisateurs du site. Puis il les amalgame automatiquement dans un logiciel 3D pour créer une nouvelle forme composée de ces 10 objets et elle-même publiée sur le site et donc remixable par d'autres à l'infini.	Comment est construite l'autonomisation ? Avec quels programmes et selon quelles phases de la chaîne de remixage ? Qui la contrôle et jusqu'où ? L'artiste garde-t-il un contrôle sur le processus de création ? Et si oui lequel ? Qui obtient la licence de l'objet recréé ?
Possède un fort potentiel disruptif	Souligne l'importance de penser l'incohérence de notre rapport au monde et de lois ébranlées par la transition numérique « Aucune des règles s'appliquant à la diffusion des biens physiques ne peuvent être appliquées aux biens numériques »	Exemple. *Liberator Variation* (MCDONALD, Kyle, 2013) Pour désacraliser l'interdit qu'est la production d'arme à feu au U.S.A., l'artiste produit plusieurs variations absurdes d'une arme à feu, le « Liberator », à partir des plans diffusés en ligne. But : engager une discussion critique sur cet objet à partir du moment où tout le monde peut théoriquement créer sa propre arme.	Quel pouvoir et stratagème de dénonciation ? Dans quel contexte ? En lien avec quels types de questions socialement vives ?