



HAL
open science

Sensibilité à géométrie variable (vers une esthétique de la basse définition)

Nicolas Thély

► **To cite this version:**

Nicolas Thély. Sensibilité à géométrie variable (vers une esthétique de la basse définition). Nicolas Thély, Stéphane Sauzedde. Basse def, partage de données, Les presses du réel, 2008, Domaine Art contemporain, 978-2-84066-231-0. hal-01077844

HAL Id: hal-01077844

<https://hal.science/hal-01077844>

Submitted on 27 Oct 2014

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.

Sensibilité à géométrie variable (vers une esthétique de la basse définition)

Nicolas Thély

Université de Rennes 2 (firstname.name@univ-rennes2.fr)

Depuis l'apparition d'Internet et de la révolution numérique qui lui est associée, l'imbrication des algorithmes a restructuré notre environnement sensoriel et notre capacité de création. Tout d'un coup, les données visuelles, sonores et textuelles se sont mises à circuler, à se dupliquer, à se reproduire dans un vaste mouvement euphorique sans précédent : cela n'était plus le privilège de quelques early adopters triés sur le volet par des start up, mais devenait une pratique de masse, l'affaire de tout le monde.

Les données sont devenues volatiles et surtout nomades. Emboitant le pas aux fichiers musicaux, les programmes audiovisuels allaient eux aussi connaître une mutation irréversible, devenant sécables, miniatures et forcément de moins bonne qualité. Qu'importe, l'essentiel du plaisir et des sensations contractées est de pouvoir jouir de ces nouveaux objets visuels dans des endroits improbables et des temps inappropriés jusqu'ici. L'aspect formel des productions cinématographiques et audiovisuelles n'est alors plus seulement déterminé par la nature de son dispositif de diffusion, mais par sa dispersion, son « actualisation » sur des écrans de taille et de composition différentes.

Cette crise du changement de régime de circulation des images n'est pas inédite. Elle a commencé avec le développement en masse de la télévision, et s'est cristallisée d'un point de vue théorique et esthétique au cours des années 1970 dans le champ du cinéma. À la fin des années 1980, le critique de cinéma Serge Daney, agacé par l'attitude récalcitrante de certains cinéastes et critiques face à la télévision, décida de tenir quotidiennement une chronique dans le journal Libération. Intitulée « des films à la télévision », cette chronique avait pour objet de rendre compte du changement de régime de perception qui accompagnait le passage des long-métrages par la petite lucarne. Il ne s'agissait pas pour lui de condamner ces nouvelles visions, mais de « s'aventurer à les décrire » : « Bref, écrivait-il, il fallait y aller voir de près et en personne, fort de cette certitude que, de toutes façons, les générations à venir découvriront le cinéma avec sa perte. » Une époque était donc révolue, et il fallait songer à penser le passage à une autre, l'articulation entre deux périodes.

Étrangement, depuis l'avènement du peer to peer et de la stabilisation de plusieurs standards de diffusion et de compression qui autorisent la migration des données, aucune voix (critique) ne s'est élevée contre cette nouvelle migration des images. Une migration autrement plus destructrice que le simple passage à la télévision, car elle contribue au démantèlement anarchique des programmes audiovisuels, les rendant sécables et manipulables, et met en place une esthétique de l'échantillonnage accidentel : un extrait de film par ici, un autre en version originale par là, ou encore le même film à voir en plusieurs séquences de quelques minutes Depuis l'apparition du réseau Internet, une sensibilité à géométrie variable est en train de se mettre en place. Et la question qui se pose est celle de son incidence sur la perception du monde, de sa nature.

Si l'on reste dans le domaine du cinéma, une première réponse a été formulée très tôt par Thierry Jousse qui, à l'occasion d'une publication sur le centenaire de l'invention du cinéma, dressait le portrait des différentes cinéphilies : « La cinéphilie des années quatre-vingt-dix, quant à elle, est horizontale, digitale et rhizomatique. Personne ne peut plus descendre de personne puisque tout est là. Cette nouvelle cinéphilie fonctionne un peu comme un montage

virtuel : on y procède par coupes abstraites, on fait de nombreux essais de montage, on crée des alliances et, au fond, on ne voit plus que des fragments. Les séquences, les plans, les détails, les attitudes sont privilégiés sur le film lui-même, grâce à l'usage intensif de l'arrêt sur image, de l'accélération, ou encore de la télécommande zappeuse. Les films perdent leurs racines, et même leurs auteurs, ils poussent comme des herbes folles, un peu comme les rhizomes décrits par Deleuze et Guattari¹. » Dans le champ de l'art, s'agissant du cinéma, on retrouve cet état décrit par Thierry Jousse à travers les œuvres de Douglas Gordon (24 Hours Psycho), Brice Dellsperger (Body Double) et Pierre Huyghe (Remake).

Mais qu'en est-il plus précisément de cette sensibilité immédiatement formée au contact d'Internet ? Qu'en est-il de cette sensibilité encore balbutiante, en train de se former en partie sur les bancs des écoles, et qui a fait son entrée dans un monde où tout n'est que partage de données, en apparence gratuit, copiable, téléchargeable... Mais sans avoir conscience que ce monde n'est réellement accessible qu'à condition de payer un droit d'entrée ou de sortie.

Effet générationnel

On emploie généralement l'expression « basse définition » pour désigner la qualité des images issues de la technique de compression de données. Elle consiste à les supprimer afin d'alléger le volume d'un fichier pour faciliter sa circulation sur le réseau Internet ou son stockage sur un support tel un CD, un DVD ou un baladeur numérique. JPEG, MPEG et MP3 sont ainsi des acronymes d'algorithmes qui sont aujourd'hui bien loin d'être des termes barbares pour les utilisateurs d'appareils numériques. Si on requalifie en termes esthétiques cette sensibilité élastique à l'œuvre propre à la fréquentation du réseau, on ne peut s'en tenir à une définition strictement technique de la basse définition. Parce que cette expression désigne la circulation des données (textes, images et son), leur production, leur distribution et leur réception, loin d'être un mot écran, la « basse définition » définit un régime de perception du monde. Elle pose la question de la perception et de la fabrication de données qui sont permises par la manipulation de matériels plus ou moins sophistiqués, plus ou moins domestiques, appartenant pour l'essentiel au domaine des biens d'équipement audiovisuels et informatiques.

La « basse définition » n'est pas une sensibilité exclusive, elle est commune, partagée et invite à la redistribution des formes. Dans le champ de l'art, on peut penser aux manières de faire de Bruno Peinado, Virginie Barré et de Claude Closky qui pratiquent une esthétique du mix, de l'accident et de la créolisation. Toutefois, dans ce contexte marqué par l'irruption d'une innovation technologique, il semble délicat d'aborder la question en faisant l'économie d'une approche générationnelle. Je sais les réticences que peuvent soulever un tel recours : quand on parle de « génération », c'est pour distinguer des classes d'âges entre elles, selon leur culture, leur histoire commune, et cela ne concourt généralement pas à l'apaisement. Surtout en matière d'art, comme le remarque le critique Nicolas Bourriaud dans *Beaux Arts Magazine* : « On ne fait pas « génération » sans produire sa différence². » Pour ma part, il ne s'agit absolument pas de parler de générations d'artistes, mais d'utiliser la notion de génération comme un outil, comme une lunette qui permet d'observer un phénomène en train de se dérouler : Internet a créé un effet générationnel. C'est d'ailleurs le constat du Département des études, de la prospective et des statistiques du ministère de la Culture qui, dans le bulletin publié en juillet 2007, envisage pour la première fois une approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques. Selon Olivier Donnat, l'approche générationnelle s'appuie sur trois principes :

¹ Thierry Jousse, « Après la mort du cinéma », *Le Retour du cinéma*, Paris, Hachette, 1996, pp. 92-93.

² Nicolas Bourriaud, *Beaux-Arts Magazine* n°272, p.25.

- « ce qui unit les membres d'une génération, c'est de vivre la même histoire au même moment de sa vie : chaque génération a son propre calendrier de la vie avec une espérance de vie qui lui est spécifique, mais aussi des périodes de formation initiale plus ou moins longues, etc. ;
- chaque génération est « marquée » – souvent pour la vie – par ses expériences initiatrices vécues au temps de sa jeunesse (c'est la notion de « marqueur générationnel »). C'est pourquoi une génération est qualifiée par les faits marquants de ses vingt ans ; l'impact est d'autant plus fort que l'Histoire aura été intense par ses événements ou par ses ruptures ;
- chaque génération reçoit en héritage les valeurs transmises par celles qui l'ont devancée, mais au sein des générations les plus récentes, on vit et on apprend désormais davantage avec ses pairs qu'avec ses pères (notion de « mimétisme générationnel »)³. »

L'étude d'Olivier Donnat montre que si toutes les générations fréquentent Internet, une génération se démarque cependant des autres, celle qui a eu 20 ans entre 1995 et 2004. Olivier Donnat la nomme « Génération Internet » parce que c'est l'apparition du réseau qui détermine l'appartenance à cette génération.

Pratiques amateurs

Avec Internet, les algorithmes jouent leur rôle, et imposent l'architecture des formats d'expression, et la distribution des textes, des sons et des images. La « génération Internet » évolue dans un contexte de programmation rampante qui structure et standardise les formats d'expression dans lesquels elles semblent vouloir s'épanouir. Secrets et désirs sont passés des pages personnelles aux rotulis des blogs : ils s'y expriment, se dupliquent, se généralisent. Ce qui était consigné autrefois dans les cahiers personnels et journaux intimes, ou bien faisait l'objet d'échanges épistolaires, est aussi déposé sur les serveurs de blogs comme Skyblog, accessible et à la fois perdu au milieu de milliers d'autres données.

Les « médias incitatifs », que sont les ordinateurs et les « objets seconds » (téléphones portables, appareils photo numérique), concourent à une production exponentielle de données personnelles et de duplication en tout genre de programmes audiovisuels. Une nouvelle culture, trouble et diffuse, s'installe dans la grande toile : le réseau regorge de productions qui n'ont ni le niveau de savoir-faire ni le talent des professionnels de l'image et du son. Qu'importe, les logiciels ont pour fonction de faire croire à leurs utilisateurs qu'ils peuvent y arriver, et surtout qu'ils deviennent des producteurs de programmes, des self-média.

La fin des années 1990 est marquée par le retour fulgurant de l'amateur, une figure portant jusqu'ici son lot de ringardise. Pour autant cette figure demeure aussi ambiguë que l'est son étymologie. Qu'est-ce qu'un amateur ? Celui qui aime ou celui qui crée de manière non professionnelle ? Ce qui se cache derrière cette figure, et son regain d'intérêt, c'est la question de l'émancipation de tout un chacun, émancipation culturelle, émancipation aussi pratique, dans l'emploi et l'utilisation d'appareils qui permettent de manipuler les données et les médias. De plus, avec l'existence du réseau Internet, ces pratiques ont aujourd'hui une visibilité sans précédent qui d'une certaine manière a pris l'ascendant sur d'autres modes d'expression, notamment sur l'expression artistique.

Ces pratiques amateurs se singularisent par la reprise et la banalisation de gestes et d'opérations (playlist, photomontage, postproduction vidéo) qui relevaient du savoir-faire de

³ « Approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques », bulletin Culture Prospective, Département des études, de la prospective et des statistiques du ministère de la Culture juin 2007.

petits groupes d'experts privilégiés. Pour autant, ces amateurs sont capables d'inventivité : comme avec l'usage des webcams au début des années 2000, ils produisent des formes inattendues liées à leurs nouvelles manières de se raconter. La dernière manifestation en date de cette inventivité amateur est le phénomène des « lip sync », apparu au début de l'année 2006. Des vidéos déposées sur Google Video, You Tube ou Dailymotion dans lesquelles des adolescents doublent des chansons populaires ou des génériques de dessins animés. Je me rappelle être entré en contact avec une jeune femme, que j'estimais virtuose dans l'art du « lip sync », qui ne comprenait pas pourquoi je pouvais m'intéresser à sa pratique. Elle trouvait amusantes les vidéos de Pipilotti Rist (You Called Me Jacky) et de Serge Comte (I Love Mickey) que je lui avais adressées afin de lui montrer qu'il y avait formellement peut-être quelque chose de commun. Cette prise de contact sans lendemain fut sans effet sur la suite de la production de la jeune femme.

L'art exposé au réseau

Contribuant au développement de la puissance de création des amateurs, la révolution numérique met également en évidence sur le réseau un décrochage entre le goût dominant, populaire et les pratiques artistiques contemporaines. Net artiste ayant très vite mesuré l'incidence du réseau sur la pratique artistique, Nicolas Frespech a mis en ligne depuis 2004, L'Échoppe photographique, un service artistique gratuit. Le fonctionnement est très simple : via le site Internet de l'artiste, on décrit une photo, et elle sera réalisée et envoyée le plus rapidement possible pour être ensuite exposée sur le site de l'artiste. Seule la personne ayant passé la commande recevra la photo en grand format. Les autres peuvent télécharger gratuitement l'image et même la mettre sur leurs téléphones mobiles. L'objectif de Nicolas Frespech est de « vivre la photo comme un happening, gérer son temps de vie et de travail en fonction des commandes ; en effet, certaines réponses correspondent à l'envie de faire partager son univers quotidien, tandis que d'autres me poussent à aller chercher l'information ou le détail ailleurs. »

« Qu'est-ce que faire une image aujourd'hui ? » demande Nicolas Frespech. À une époque où on peut recycler d'autres images, avec Google image et Flickr, est-il encore nécessaire d'en produire de nouvelles ? Comme le remarque l'artiste, « toutes les demandes peuvent obtenir une réponse ». Avec l'Échoppe photographique, je voulais mettre en avant l'interprétation photographique plutôt que l'illustration. Et aussi réinjecter de la création et de la subjectivité, et arriver à ce que la photographie soit assez bonne et assez indépendante pour se passer de sa description. L'Échoppe est un clin d'œil à tous les « e-services » du monde. Ici, c'est de la haute couture ».

D'autres artistes opèrent de surprenantes opérations plastiques, manifestant indéniablement un certain trouble face à la sur-exposition des pratiques amateurs. Dans Manuel de la photo ratée⁴, Thomas Lélou exploite avec malice les travaux photographiques amateurs sur lesquels sont collées des vignettes portant l'indication « non-facturé ». Il accompagne les clichés sous-exposés, flous et mal cadrés d'une explication ad hoc du ratage, en vue de le transformer ironiquement en un savoir-faire. On peut citer aussi After, un autre travail de Thomas Lélou, co-réalisé en 2006 avec le critique d'art Jean-Max Colard, qui consiste à faire une photo d'après un artiste, une œuvre... Tout est parti d'une idée simple que tout le monde a éprouvée : les effets de l'art sur la perception du réel (ce que le philosophe Alain Roger nomme l'artialisation) : « Tiens, on dirait un Picasso... ». Ce duo de circonstance a commencé à photographier tout et n'importe quoi, toujours à la recherche de références, de signes évoquant l'histoire de l'art. Il fallait prendre des photos avec un appareil numérique voire un téléphone portable. Il ne fallait pas chercher à faire une belle photo. « Ce jeu de ping-

⁴ Thomas Lélou, Manuel de la photo ratée, Paris, Éditions Léo Scheer, 2003.

pong passe aussi par des téléchargements, des prêts de clés USB. À l'évidence, ce projet n'existerait pas sans le numérique : un petit appareil, souple, facile à utiliser, sur lequel on peut contrôler les images et faire le travail de sélection. C'est même un parti pris de travailler dans un certain amateurisme... », explique Jean-Max Colard dans le catalogue de l'exposition. Résultats : une centaine de clichés : after Duchamp, after Peinado, etc.

Le réseau redistribue temporairement les rôles dans le champ de l'art. En mai 2007, Gilbert & Georges proposent leur dernière œuvre (Planed) en téléchargement gratuit durant quarante-huit heures sur les sites de la BBC et du Guardian. En 2004, Martin Le Chevalier présente une version interactive de sa vidéo *Le Papillon* dans le cadre d'une exposition à la galerie Grégoire Maisonneuve, et une version non-interactive (*Les Inconstances du papillon*), téléchargeable sur le site de l'artiste. Le film est une métaphore de l'histoire de l'humanité à travers le parcours sentimental et professionnel du personnage principal interprété par Mathieu Amalric. Le Musée national d'art moderne a acheté un des cinq exemplaires de l'installation du *Papillon*. Les raisons de cette double-existence de l'œuvre se trouvent du côté des aspirations politiques et esthétiques de l'artiste. Martin Le Chevalier explique : « Je voulais que le *Papillon* soit, autant que possible, accessible à tous. Le cantonner dans un statut de série limitée risquait de l'enterrer durablement. De plus, cette raréfaction artificielle à l'intention du marché est contradictoire avec le média... Mais il fallait aussi prendre en considération les intérêts du galeriste et du producteur (Grégoire Maisonneuve et Camera Lucida Productions) qui avaient consacré du temps, de l'énergie et de l'argent (surtout le producteur). J'ai donc proposé que le *Papillon* ait deux existences parallèles :

- une version "démocratique", téléchargeable gratuitement, avec une petite image et un son mono. J'aime beaucoup cette version. Elle a un côté bande-dessinée. La petitesse des images n'est pas un problème puisque le parti pris synthétique de ces images a été voulu, entre autre, dans la perspective de cette version ;
- une version "exposition", avec image en pleine résolution et son stéréo. Cette version doit obligatoirement être présentée sous la forme d'une installation. Nous l'avons fixée à 5 exemplaires. »

La conscience du faussement durable

On pourrait en rester là, et penser la « basse définition » comme autant de variations de l'utilisation du réseau, de manipulations numériques, et de tactiques médiatiques. Mais ce qui fait la singularité de la « basse définition », de cette sensibilité à géométrie variable, c'est que le réseau n'est pas qu'un simple réservoir de formes et d'idées que l'on peut transférer dans le champ de l'art, c'est un environnement complexe, informe, grouillant qui travaille profondément la sensibilité.

Le Web est notamment le terrain de jeu revendiqué par Fanette Muxart, Clôde Coulpier, Camille Laurelli, David Lefebvre et Fabrice Croux. Mieux encore : le Web doit être envisagé comme le « code source » de toutes leurs créations. Clôde Coulpier pratique la navigation aveugle. Fanette Muxart conçoit ses dérives sur le réseau comme l'occasion de se donner les moyens de désirer quelque chose, sans pour autant le vivre ou le posséder. David Lefebvre collecte des images selon son degré d'excitation, images qu'il reproduira plus tard en peinture. Fabrice Croux se nourrit de clichés et de stéréotypes en jonglant avec les mots-clés, par l'intermédiaire d'Altavista et de Google. Camille Laurelli envisage ses productions comme nécessairement défailtantes et n'entend imposer aucune dimension particulière à ses images. C'est pourquoi il parle de « dimension variable » : « En quoi une image est-elle plus ou moins pertinente par sa grandeur ? ». Robert Morris lui répondrait que la taille induit le rapport à l'œuvre : la petitesse participant d'une approche intime et le grand format d'une approche plus distante. Mais, Internet et les logiciels de traitement graphique de l'image sont

passés par là. Seule la capacité de l'algorithme à rendre une image correcte, lisible, semble limiter la taille d'impression de l'image...

Implicitement, ces artistes expriment donc le sentiment de la fragilité des choses, de l'importance toute relative des données qui sont fabriquées dans la culture du numérique. Que restera-t-il dans quelques années de tous ces échanges sur le réseau, de ces données abondamment déposées sur les serveurs, consultées ou pas, parfois dupliquées à l'infini mais très vite oubliées, voire abandonnées, délaissées ? En cela, ils sont très proches des préoccupations de Serge Comte qui, d'ailleurs, s'est très vite reconnu en eux. À l'occasion de la célébration du passage au nouveau millénaire, ce dernier, en 2000, avait mis en scène dans le site archéologique de Glanum les vestiges de notre présent⁵. Dans la publication qui accompagnait l'exposition, le critique d'art Éric Troncy décrivait l'intervention de l'artiste de la manière suivante : « L'idée est simple : le site lui-même se présente comme une sorte de mille-feuille temporel, sédimentation de strates de temps riches comme rarement le sont les sites archéologiques. On y trouve entre autres les traces d'un forum romain, lieu par excellence de la socialisation et à dire vrai les indices propices à la reconstitution fantasmée d'époques antérieures. Serge Comte a organisé pour le spectateur les restes d'un événement qui aurait eu lieu à la fin du XXe siècle ; ce qui laisse entendre au spectateur qu'il est déjà beaucoup plus loin dans le déroulement de l'Histoire⁶. » Pour l'occasion Serge Comte avait disposé sur le site des boules disco, mis sous vitrine des néons, des fragments de disquettes et de CD, étiquetés comme des vestiges, des traces d'une époque de technologie révolue. Entre la fausse reconstitution et l'exploitation des caractéristiques d'un lieu, Serge Comte a interrogé la mémoire des pratiques au sein d'un lieu et fait surgir des fragments d'histoires et de souvenirs.

La manière de faire de ces artistes, comme celle de Serge Comte, fait donc écho à la « basse définition », à cette sensibilité à géométrie variable qui produit des formes fuyantes, volatiles et temporaires. Fanette Muxart, Clôde Coulpier, Camille Laurelli, David Lefebvre et Fabrice Croux sont eux-mêmes volontairement insaisissables, fixant sans inquiétude leurs apparitions et leurs idées sur des supports et des formats variés, provisoirement liées aux circonstances : des vidéos enregistrées sur des appareils photo numérique et diffusées sur You Tube ; des dessins réalisés à la craie grasse sur ardoise Velléda ; des sculptures fabriquées avec des mappemondes froissées, d'autres modelées avec de la Patafix enrichie de paillettes ; des graffitis composés au Kärcher ; des pull-overs personnalisés tricotés par des membres de leur famille...

« Petite main »

Tout cela est consultable sur les pages personnelles de ces artistes, sur My Space et sur You Tube, disséminé sur le réseau, noyé au milieu de milliers d'autres données. Mais leur engagement ne se limite aucunement à une présence sur Internet. Le Web contribue simplement à valider l'existence d'actions et d'opérations qu'ils réalisent dans le cadre de résidences d'artistes bien particulières qui échappent à toutes instances, à tout programme ou plan artistique. Initiées par Clôde Coulpier, ces résidences « fictives mais bien effectives » consistent tout simplement à s'inviter mutuellement chez eux, de Reykjavík à Taipei, en

⁵ Exposition « Attack de Lux » du 27 avril au 29 octobre 2000, site archéologique de Glanum, route des Beaux-de-Provence à St Rémy de Provence.

⁶ Éric Troncy, « Smokk-Maquina », catalogue d'exposition Glanum/Attack de Lux, Paris, Monum, 2000. Ce texte est aussi disponible sur le site de Serge Comte dans la rubrique texte en français (www.sergecomte.free.fr).

passant par Grenoble et Clamecy dans la Nièvre. « On essaie d'éloigner le mot « travail » de l'idée de production d'objet, commente Fabrice Croux. Le fait de ne pas être seul permet de maintenir une activité. Travailler cela signifie aussi de faire des choses dans le temps, en y pensant, en ayant conscience : discuter, échanger, regarder MTV, c'est aussi une forme de temps de travail ».

En créant eux-mêmes les conditions de leurs apparitions et de leurs expositions, ces artistes soulèvent la question de leur participation au grand concert de l'art sans être de « petites mains », pour reprendre l'expression de Philippe Pignarre et Isabelle Stengers⁷. Pour les auteurs de *La Sorcellerie capitaliste*, « être une petite main », c'est justifier le fonctionnement d'un système en se pliant à ses règles, mais aussi en colmatant ses dysfonctionnements, en les acceptant, en ne disant jamais « non ». L'initiative de Clôde Couplier est née de ses réticences, voire de son refus de répondre aux commandes implicites des dispositifs d'éducation artistiques et d'exposition d'art. En se donnant tout simplement le temps et la liberté de création, il a mis en place de nouveaux trajets d'apprentissage de l'art, de l'activité artistique, qui viennent contrebalancer une vision tayloriste du monde de l'art qui fait parfois froid dans le dos. Depuis la parution des *Mondes de l'art* d'Howard S. Becker et surtout du *Nouvel esprit du capitalisme* de Luc Boltanski et d'Ève Chiapello, de nombreuses études d'économistes (Xavier Greffe⁸) ou de sociologues (Pierre-Michel Menger) insistent sur la division du travail au sein des mondes de l'art et l'emprise des exigences économiques qui concourent à la requalification de l'artiste en simple travailleur. Une situation déjà opérante dans le champ des nouvelles musiques où un jeu de dupe semble s'être mis en place, selon la critique Jean-Yves Leloup : « Dans ce système de circulation des œuvres et des données, il est aussi possible de se figurer l'artiste comme une sorte de travailleur anonyme, œuvrant à la chaîne à l'édification d'une œuvre dont l'autorité lui échappe. On préfère d'ailleurs souvent désigner sous le terme « producteur » les musiciens de la scène électronique. Les titres qu'ils composent, les morceaux ou les fichiers qu'ils délivrent, peuvent de cette manière être considérés comme des objets ou des produits culturels destinés à être consommés, puis dupliqués et transformés au sein d'un réseau global. S'il est évident que peu d'artistes revendiquent ou aient conscience de ce statut de travailleur intégré au sein d'une vaste chaîne de création, cette logique productiviste semble tout de même constituer une forme d'idéologie et d'esthétique qui sous-tend une grande partie de cette scène musicale⁹. »

En créant le label Dick Head Man Records, Clôde Couplier inaugure une nouvelle bulle spéculative de création artistique. Le label accueille une ribambelle de groupes tels que Renegade, The Kung-Fu Cow-boys, Super Polar, Antro, Dj Casquette, Rootsfosky, Clamecy, tous aussi fictifs les uns que les autres mais pourtant bien réels quand il s'agit de se produire sur scène, de fixer leur composition sur CD ou bien de les diffuser sur My Space, et donnant lieu à des productions associées telles que les portraits de fans ou de pochettes de disque réalisés au stylo Bic ou aux feutres sur des feuilles de cahiers d'écolier. Comme Serge Comte qui a un goût prononcé pour les formats standardisés (VHS, Post-it, palette en bois), ils orchestrent à leur manière une réplique tendrement poétique à un monde en train de se faire vampiriser par les algorithmes. Ils délaissent le numérique pour des opérations de transferts, de manipulations manuelles, et se tournent vers d'autres standards devenus obsolètes comme le papier carbone, l'ardoise Velléda ou la feuille de papier millimétré. Fanette Muxart,

⁷ cf. Philippe Pignarre, Isabelle Stengers, *La Sorcellerie capitaliste, pratiques de désenvoûtement*, Paris, La Découverte, 2005.

⁸ Xavier Greffe, « L'économie de la culture : lecture artistique ou lecture industrielle ? », *Création et diversité au miroir des industries culturelles*, Paris, La Documentation française, 2006, p.29.

⁹ Jean-Yves Leloup, *Digital Magma, De l'utopie des rave parties à la génération iPod*, Paris, Scali, 2006, p. 137.

fascinée par les sujets de séduction (le mariage, la fête foraine, les pierres précieuses), retravaille ses images trouvées sur le réseau en passant par un nombre considérable d'étapes de transformations qui estompent leurs natures numériques. David Lefebvre et Clôde Couplier consacrent des heures et des heures d'application et de concentration pour peindre ou dessiner. Cet investissement dans des activités qui captivent leur attention, qui leur prennent du temps et où les savoir-faire ne sont pas encodés est le prix de la « basse définition », de la facilité à produire des données.