



HAL
open science

Le chasseur-cueilleur, le chiffonnier et l'agrégateur

Stéphane Degoutin, Gwenola Wagon

► **To cite this version:**

Stéphane Degoutin, Gwenola Wagon. Le chasseur-cueilleur, le chiffonnier et l'agrégateur. Digital Stories, Hermann, pp.195-206, 2016, 9782705691929. hal-04535593

HAL Id: hal-04535593

<https://hal.science/hal-04535593>

Submitted on 6 Apr 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

V

Le chasseur-cueilleur, le chiffonnier et l'agrégateur

STÉPHANE DEGOUTIN ET GWENOLA WAGON

*Voici un homme chargé de ramasser les débris
d'une journée de la capitale. Tout ce que la grande cité
a rejeté, tout ce qu'elle a perdu, tout ce qu'elle a dédaigné,
tout ce qu'elle a brisé, il le catalogue, il le collectionne.
Il compulse les archives de la débauche, le capharnaüm
des rebuts. Il fait un triage, un choix intelligent ;
il ramasse, comme un avaré un trésor, les ordures qui,
remâchées par la divinité de l'Industrie, deviendront
des objets d'utilité ou de jouissance.*

Charles Baudelaire¹

I. MARINES GO HOME

Dance Party in Iraq (Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon, 2013) est une installation muette entièrement constituée de séquences vidéos récupérées sur Internet. Filmées par les soldats eux-mêmes, elles les montrent sur le terrain de guerre ou dans les casernes en Irak ou en Afghanistan, en train de danser sur de la musique pop.

Depuis quelques années, nous recueillons régulièrement toutes les vidéos que nous pouvons trouver montrant des militaires qui dansent sur le champ de bataille. Au début, elles étaient assez rares, puis la mode a pris. Une vidéo en particulier (*Dance Party in Iraq*) a connu un grand succès, qui a inspiré d'autres réalisateurs amateurs. Les remakes de clips de pop music sont assez fréquents.

1. *Paradis artificiels. Du vin et du hachish, I. Le vin*, in *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de La Pléiade », 1961, p. 327-328.

Ce sont des Marines américains pour la plupart, parfois des Anglais. Ils publient leurs vidéos sur Facebook, ou directement sur YouTube. En général, elles ont été recopiées plusieurs fois d'un serveur à un autre avant d'émerger publiquement. Les artefacts de compression se sont superposés. Les images sont souvent floues, saccadées, pleines de grain, de bougé. Le pseudonyme de la personne qui les a mises en ligne correspond rarement à l'auteur, rendant difficile l'identification de la source.

Certaines de ces vidéos sont des *hits*, elles ont été vues des millions de fois ; d'autres quelques dizaines de fois à peine ; d'autres ont été rapidement retirées du Web, car trop choquantes.

Dans *Dance Party in Iraq*, la dramaturgie réside dans le contraste de clips divertissants mis en scène dans un territoire en guerre. Dans ces vidéos figure tout le matériel de guerre de l'armée la mieux équipée du globe : canons, mitraillettes, char d'assaut, hélicoptères, bazookas, kalachnikov, grenades, mortiers, missiles et tenues militaires avec gilets pare-balle. Villes en ruine, déserts et montagnes afghanes cultivées par les paysans servent de décors extérieurs. Casernes, tentes, dortoirs, douches, cockpit de char et d'hélico sont utilisés pour les scènes d'intérieur.

II. LA POP MUSIC COMME MAISON

Ces images de la guerre n'ont rien à voir avec la guerre héroïque, ni avec la violence mécanique chantée par *Marinetti*, ni *Guernica*, ni même *Mash* ou *Apocalypse Now*.

Dans *This is How We Win Wars*², l'appareil vidéo cadre en plan fixe un morceau de désert en plein soleil. Quelques soldats s'agitent, allument un feu, puis un groupe les rejoint et se met à danser et à gesticuler dans tous les sens. Ils jettent leurs habits et accessoires de guerre qui s'envolent et dansent à demi-nus devant l'objectif. Puis, l'instant d'excitation passé, ils se rhabillent en continuant à sauter par-dessus le feu.

Le conflit en Afghanistan est le plus long engagement de l'armée américaine depuis la guerre du Vietnam. Dans *Apocalypse Now*, Francis Coppola explique qu'il filme une guerre rock 'n' roll, où horreur et rock cohabitent. La guerre du Vietnam est mise en scène avec des effets de dissonance : des destructions sur fond de

Comme pour les soldats US dans *Apocalypse now*, la guerre se fait sans nécessité vitale pour les recrues américaines parties en Irak ou Afghanistan.

Les titres des films témoignent principalement de l'ennui : *Bored in Afghanistan*, *Bored Marines*, *Bored Bored Marines*, *Bored as hell*, *Lonely Nights In Afghanistan*, etc. Ce sont des jours à attendre. C'est dans ce vide temporel et ces lieux désertiques que les soldats cherchent à occuper, bouger, remplir l'espace par des danses frénétiques. Il s'agit d'occuper l'espace et le temps comme on peut le voir dans cette vidéo au titre évocateur : *1 Month Left Dance In Afghanistan*³.

On peut imaginer la nostalgie de la culture populaire chez ces jeunes danseurs, déconnectés du territoire dans lequel ils se retrouvent projetés, déconnectés de l'histoire et de la culture où ils se trouvent, coincés dans des guerres immobiles, d'usure, dont les images officielles effacent toute trace de sang et de violence. Elles nous reviennent sous la forme faussement joyeuse de parodies de vidéo clips. Les jeunes soldats dansent sur les tubes de Michael Jackson, Britney Spears, Lady Gaga⁴, Justin Bieber pour combattre le mal du pays.

Le soldat séparé de son pays pendant longtemps cherche à retrouver dans la musique une extension de chez lui. Rejouer un tube populaire pour s'immerger *at home* tout en étant ailleurs, danser sur sa propre culture pour se rassurer.

III. DANSE DE MORT ET TRANSGRESSION

Dans certaines vidéos, les soldats imitent à la perfection les chanteuses pop, ils empruntent leurs mimiques dans des shows burlesques aux gestes évocateurs. Ils se trémoussent comme des midinettes. Dans un climat de stress, d'angoisse, la danse apparaît comme l'ultime transgression, la dernière mission. Le moment où l'on joue à autre chose qu'à la guerre ou à occuper un temps devenu pesant, voire insupportable.

Certaines scènes paraissent *crazy*, *insane* à la limite de l'obscène et même impossibles, irréelles. Ce qui semble fou est d'une part l'acte de danser devant des explosions mais aussi de filmer et de transmettre ces actes. La guerre dans ces territoires semble basculer aux bords de la folie. Certaines vidéos n'échappent pas à la censure et disparaissent, soit parce qu'elles sont compromettantes pour les soldats, soit parce

3. [<https://www.youtube.com/watch?v=YLC7PsOjEq0>].

4. *Bad Romance Marines* et *Lady GAGA correct Repeal Don't Ask Don't tell*.

qu'elles sont *flaguées* (dénoncées) car la musique est publiée sans l'accord des ayants droit. D'autres vidéos subsistent et deviennent des *hits*. Elles se propagent très vite et sont vues des milliers de fois. La vidéo peut aussi être le souvenir commémoratif d'un soldat mort au combat. On loue sa bravoure et regrette sa disparition dans les commentaires et le générique. Il reste la trace filmique de sa dernière danse en tenue militaire, un attirail attestant de son engagement dans l'armée.

IV. WE ARE HERE TO DANCE WITH YOU

L'armée, qui incarne habituellement l'ordre, l'obéissance, le combat produit ici le contraire et dévoile son côté *dark* : défoulement, chaos, ivresse et transgression des genres. Images ambiguës, elles montrent aussi des sentiments que l'on n'associe habituellement pas à la guerre : joie, fraternité avec l'ennemi. Danser est aussi une manière de communiquer avec les policiers afghans ou irakiens, *American Soldier dancing with Iraqi troops funny* (*Les Américains dansent avec les Irakiens ou les Afghans*). C'est à celui qui dansera le mieux. Ils se livrent à des sortes de *battles*, parfois similaires à celles que l'on pourrait voir dans les rues des grandes métropoles, à la différence près qu'ils dansent avec des mitraillettes chargées. On se demande si finalement l'armée américaine ne serait pas plus apte à transmettre sa culture pop plutôt qu'à accomplir sa mission initiale, sécuriser des territoires. Si l'occupation militaire en Irak et Afghanistan échoue en terme de sécurité et de rapidité, peut être réussit-elle avec plus d'efficacité à transmettre la pop culture des clips occidentaux par les réseaux internet.

Dans *American Soldier Dancing With Afghan Kids*, de très jeunes enfants dansent avec des Marines. Dans certaines vidéos, le soldat leur apprend un style de danse, dans d'autres, ils reprennent ces danses, comme cet enfant imitant Michael Jackson.

Elles montrent avant tout une disjonction totale de ces hommes avec la situation dans laquelle ils sont, ou avec ce que nous imaginons de leur situation.

Pendant la première guerre d'Irak, les journaux télévisés diffusaient des images en noir et blanc, prises depuis les Scud, montrant des bombardements automatisés, irréels, évoquant des jeux vidéo rudimentaires. La guerre s'était éloignée dans une dimension abstraite, qui avait inspiré à Jean Baudrillard un livre au titre grinçant : *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu* (1991).

Le drame réel, la guerre réelle, nous n'en avons plus ni le goût ni le besoin. Ce qu'il nous faut, c'est la saveur aphrodisiaque de la multiplication du faux, de l'hallucination de la violence, c'est que nous ayons de toute chose la jouissance hallucinogène, qui est aussi la jouissance, comme dans la drogue, de notre indifférence et de notre irresponsabilité, donc de notre véritable liberté. (Jean Baudrillard)

Pendant la seconde guerre en Irak et la guerre d'Afghanistan, un contrôle serré s'exerce sur les images diffusées à la télévision et sur les équipes autorisées à documenter le conflit. Il en résulte une guerre au caractère médiatique étrange, sans représentations autres que spectaculaires. Pas de sang, la violence est cachée : nous verrons plus d'images, mais infiniment moins de violence à la télévision que pour la guerre du Vietnam. Pourtant, cette guerre est filmée presque intégralement. En effet, la caméra vidéo fait partie de l'équipement standard de tous les soldats américains. Tels des ordinateurs livrés avec une webcam, ils disposent tous d'une caméra fixée sur leur casque, avec lesquels ils filment ce qu'ils ont devant les yeux pendant les missions.

On retrouve aussi ces films sur YouTube. Ce ne sont pas les images de la guerre auxquelles nous sommes habituées, celles des reportages ou des films de fiction, qui font toujours l'objet d'un montage qui enlève les temps morts et rend la guerre plus spectaculaire. Ce n'est plus le rythme spectaculaire et dense. La cadence s'interrompt. On comprend que la majeure partie du temps est un temps d'attente. Séquences impressionnantes, attentes dans les tranchées, fusillades, où l'on peut voir le point de vue du combattant ; où l'on peut ressentir l'attente et la peur. La caméra casque propose un point de vue inédit : nous sommes à l'intérieur de la tête du combattant. C'est la guerre en *real life*. YouTube vous transporte directement à l'intérieur de la guerre.

Ces images étonnantes, nous y sommes pourtant habitués. C'est le point de vue en « first person shooter », du nom de cette catégorie de jeux vidéo où le joueur évolue dans un espace où il doit abattre un maximum d'ennemis.

La véritable guerre est à distance, et s'opère de manière robotisée avec des missiles téléguidés, des robots démineurs et des bombes contrôlées par laser ou GPS. Dans cette autre manière de faire la guerre, nous nous éloignons du terrain. La guerre se télécommande depuis le Nevada et les pilotes manipulent des drones à distance. À l'aide de joysticks, de régie multi-écrans et de logiciels de cartographie interactive en temps réel, ils ajustent la position du drone pour déclencher

l'explosion. Ils peuvent viser avec précision des personnes cachées dans une grotte ou enfouies derrière un buisson. Le logiciel de cartographie interactive ressemble à Google Earth (en plus précis). C'est le même type d'interface et les mêmes joysticks de commande que dans un jeu vidéo. Il s'agit ni plus ni moins de tuer à des millions de kilomètres de distance et d'effectuer un tir efficace, tout en évitant d'impliquer des hommes sur le terrain.

Les danses d'Irak et d'Afghanistan racontent tout un conflit qui coûte cher et dont l'endettement massif des États-Unis et d'une situation où leur rôle est voué à disparaître, leur présence sur le terrain est de plus en plus concurrencée par des opérations de commande de pilotage, de vérification, de gardiennage : « désormais, l'US Air Force forme plus d'opérateurs de drones que de pilotes de combat. »

Ils agissent dans une position intermédiaire, combattant sur le terrain en relation avec des systèmes automatisés. D'ailleurs, eux-mêmes sont tellement appareillés et équipés de protections (pour les jambes, les bras, casques...) ⁵ qu'ils ressemblent à des cyborgs, à mi-chemin entre l'humain très équipé et le futur robot tueur. Leurs danses si appareillées les font ressembler à des scaphandriers ou des martiens venus faire les guignols sur une autre planète.

Déconnectés, instrumentalisés, les soldats apparaissent de plus en plus inutiles dans leur rôle. Images de corps humain en liberté malgré les dizaines de kilos de leur équipement, dansent-ils pour échapper à leur condition de cyborgs macabres ?

V. LE CHASSEUR DE PAPILLONS

La plupart des nos projets filmiques (*Cyborgs dans la brume*, *Mute*, *Globodrome*, *Dance Party in Iraq*, *Le Terrier* et *World Brain*) sont issus de nos recherches de films trouvés sur Internet. Ces projets interrogent l'acte de collecter des vidéos en ligne pour construire d'un film, un livre, une installation. La recherche de vidéos en ligne est une occupation chronophage qui consiste à écumer Internet pour se créer ses propres listes de médias : vidéos, images, sons, textes.

~~Collecter des matériaux~~

5. Les guerres d'Irak et d'Afghanistan ont fait évoluer rapidement les techniques de pointe en matière « d'augmentation du confort du soldat, adaptation au milieu » (nouveaux camouflages, matériels adéquats pour tel type d'opération, etc.), évolués (protections supplémentaires, confort augmenté, techniques dernier-cri, etc.)... [[http://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre_d%27Afghanistan_\(2001\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre_d%27Afghanistan_(2001))].



1. Détail de la carte du film *World Brain* [<http://worldbrain.arte.tv>].

qui serviront à d'autres pièces pourrait faire penser à une activité de détective privé, d'entomologiste amateur, de chercheur de minerais, de pêcheur à la mouche. Cette chasse aux papillons rares se révèle fastidieuse, car les contenus publiés se dupliquent facilement. La trouvaille longuement recherchée se retrouvera ailleurs dupliquée, reprise comme des coquillages emportés par la marée, qu'on nomme aussi mèmes⁶. Le jeu de réception et de renvoi sur Internet est si rapide que les meilleurs coquillages se répliquent à l'identique à travers la planète. Ajoutons à cela l'envoûtement de celui qui cherche une perle rare et qui oublie le temps qui passe, sans oublier le conditionnement des recherches par des algorithmes ciblant ce que vous avez déjà cherché (par le biais de cookies) par des navigations personnalisées et géolocalisées, qui vous enferment dans une recherche prédéterminée – votre moteur de recherche renvoie des liens en fonction des requêtes du passé – et, finalement, vous empêchent de trouver ce que vous cherchez. À moins de choisir des outils adaptés : logiciel libre, désactivation des cookies, changement d'ordinateur, de lieu, persistance des recherches en jonglant et changeant les termes etc.

6. Une définition de mème via le site 4 Chan : « What is a "meme"? A meme is basically an idea that is easily transferable from one mind to another. Think "catch-phrases". Memes are created when a large group of users come to identify with a particular image or slogan. Their continued [mis]use will bring about the destruction of the universe » [<https://www.4chan.org/faq#meme>].

Ainsi pendant des années, nous étions renvoyés vers des vidéos de soldats se trémoussant en lançant des missiles en Iraq, des allées de data centers et des vidéos de cerveaux et de chatons endormis, nous étions plongés comme tout internaute ayant cherché longtemps des choses récurrentes dans nos recherches précédentes. Placé au centre d'une cabine d'écho évoquant les recherches passées.

Profusion? Lors de la création du film *Mute*⁷, nous avons vu par hasard quelques vidéos les plus célèbres de Marines dansant sur le terrain militaire, afin de transmettre un mouvement/courant qui devenait un phénomène il fallait en montrer la collection entière, preuve de la véracité de nos « propos ». La collection est parfois une matière à constituer des preuves. Il fallait avoir des preuves et faire une collection sérieuse nécessitait une certaine quantité. Nous avons finalement déniché environ trois cents vidéos de ces soldats dansants.

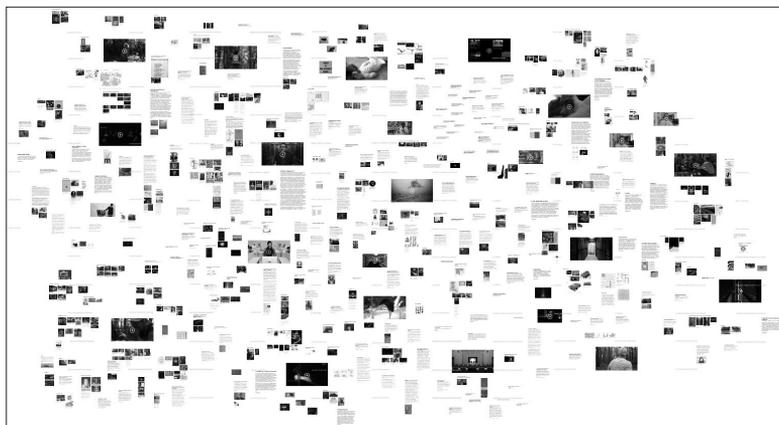
Certains internautes ne seraient-ils pas comme ces explorateurs qui, condamnés à ne pas accoster, se lancent des défis de collections les plus improbables dans des durées indéterminées, voire infinies? Les médias échangés dans les forums semblent ne jamais s'arrêter, se renvoyant la balle les unes les autres, de 4 Chan à Vvork ou encore Jahjahsphinx. Ce sont des sites qui font converger les collections, des surenchères de collectes, où les résultats proposés s'améliorent ensemble par ralliement, agrégat.

VI. LA COLLECTION DE FILMS TROUVÉS SUR LES RÉSEAUX

La collection de films est-elle une manière de ne pas conjuguer les plans entre eux? On éviterait ainsi la narration. Par les agencements et les mises en relation, il s'agit d'opérer un travail de correspondance à partir de ces morceaux de puzzles. On passerait dans la somme, par une forme de montage, on chercherait une forme de transe d'écriture. Tels étaient les buts de la vidéo *Le terrier*⁸ qui constitue une litanie de travellings dans des data centers, plongeant le spectateur dans un état hypnotique. Il s'agit de retrouver une logique sérielle, une séquence énumérative, un catalogue provoquant une forme d'incantation.

7. Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon, *Mute*, 2011, [<http://www.nogovoyages.com/mute.html>].

8. Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon, *Le Terrier*, 2013, [<https://vimeo.com/53900017>].



2. Carte de références de *World Brain*
[<http://worldbrain.artetv.net>].

Comment s'y retrouver dans les collections ? Plutôt que l'empilement temporel, nos différents projets ont souvent été l'occasion de proposer des agencements spatiaux. Pour *Dance Party in Iraq*, l'installation sous la forme de trois écrans, vient spatialiser/mettre en espace différentes temporalités. La cartographie qui apparaît derrière le film *World Brain* présente une collection de nos collections.

Dans différents films, nous avons fait converger des collections sur différents sujets : des chats narcoleptiques aux *dash cameras* filmant des courses-poursuites ou encore de cameramans filmant des rituels de transe dans des églises évangéliques. Les algorithmes des moteurs de recherche offrent d'infinies possibilités de classement. Les sous-classements de références mènent à des collections improbables à tel point que Charles Fourier aurait pleuré de joie devant les répertoires sans fin de nos besoins et désirs catégorisés ; par exemple dans un registre de film animalier, la liste des chats sur aspirateur fait converger la liste de films de chats et la liste de films d'animaux sur robot aspirateur.

VII. ÉCOSYSTÈMES DES ÉCRITURES EN RÉSEAU

En quoi consiste cette activité de chasseurs-cueilleurs d'information ? Pourquoi composer des pièces à partir de films trouvés sur les réseaux ? Pourquoi avoir recours à la citation, à l'emprunt et à la collection pour produire d'autres films ? Kenneth Goldsmith décide de composer des textes à partir de ce qu'il trouve sur Internet. Son cours à l'université

de Pennsylvanie *Uncreative Writing*⁹ propose aux étudiants de créer à partir de textes trouvés sur le réseau. Il s'agit de composer un texte en trouvant la matière déjà dite tout en se laissant la possibilité d'être surpris par sa trouvaille. Il s'agit de faire acte de sérendipité, la navigation laissant la place à un hasard heureux. Il se trouve que nos projets impliquent une écriture filmique relevant souvent de cette activité de faire se recouper une pensée avec ce qu'on peut trouver. Cette pratique prolonge une très longue histoire du *found footage* au cinéma et d'une culture du remix dans les arts (plastiques, poétiques et sonores)¹⁰.

Les algorithmes des moteurs de recherche facilitent l'accès aux sources recherchées, par leur classement assisté par la reconnaissance visuelle et vocale, les corrections automatiques et permettent de naviguer dans ces océans de données en augmentation exponentielle. Finalement, Kenneth Goldsmith pose à sa manière la question : pourquoi composer avec de nouveaux matériaux quand il semblerait que nous pouvons trouver tout ce que nous cherchons ? On pourrait ajouter : et quand il est encore plus amusant de composer

avec le réseau. En effet, lorsque je tape une phrase et que le moteur de recherche la complète et renvoie ailleurs, il se produit un jeu/dialogue facilitant la digression, la possibilité de papillonner parmi des rebonds possibles.

Pourquoi filmer quand une quantité incommensurable de films est ajoutée en permanence et dépassant de loin notre imagination ? Dominic Gagnon déclare qu'il sauve de l'oubli des vidéos *flaggées* avant qu'elles ne disparaissent des interfaces comme YouTube, sachant que la matière mutagène et éphémère se prête à la censure comme ce fut le cas avec *Dance Party in Iraq*.

9. « For the past decade, I've been teaching a class at Penn called "Uncreative Writing", where students are forced to plagiarize, appropriate, and steal texts that they haven't written and claim them as their own. For a final assignment, I require them to buy a paper from a paper mill, put their name on it, and defend it as their own – surely the most forbidden act in academia. In the class, students are penalized for originality, sincerity, and creativity. What they've been surreptitiously doing throughout their academic career – patchwriting, cutting-and-pasting, lifting – must now be done in the open, where they are accountable for their decisions. » (Kenneth Goldsmith, *Why I am teaching a Course called « Wasting Time on the Internet »*, 2014, [<http://www.newyorker.com/books/page-turner/wasting-time-on-the-internet>].)

10. Les premiers détournements de Joseph Cornell comme son film *Rose Hobart* (1936), des dadaïstes et ready-mades duchampiens jusqu'au célèbre *Dial H-I-S-T-O-R-Y* de Johan Grimonprez, en passant par les films de Guy Debord, de Jean-Luc Godard, d'Harun Farocki, ou encore des pratiques poétiques inspirés de la technique du cut-up de William S. Burroughs.

Il s'agit de participer à un jeu de composition composant avec l'existant sans être dupe de la marchandisation insidieuse biaisant les résultats des recherches lorsqu'elles sont faites avec des moteurs de type Google, Yahoo ou Bing.

Enfin, on pourrait décrire trois types de collectionneurs :

1. le chasseur-cueilleur est celui qui va cueillir les informations qu'il glane sur la toile pour les conserver sans but ou les remettre en circulation et générer une forme d'écosystème à partir de cette chasse à la perle rare ;
2. le chiffonnier (clin d'œil à Charles Baudelaire lu par Walter Benjamin) glane des matériaux qu'il collecte pour en fabriquer des amas ou pelotes, empilements qui pourraient lui permettre de procéder à des échanges ou à des travaux originaux (*remix*, *mashup*) à partir de son opération de ramassage de ce qu'on pourrait nommer les déchets de l'information ;
3. enfin l'agrégateur pourrait être le système, qui par le biais d'un programme, va agencer les collections. L'agrégateur invite les utilisateurs à nourrir l'interface (voir le bouton *feed*) ; il compile/broie les matériaux, que ce soit ceux déposés par le chasseur-cueilleur, par le chiffonnier ou par des robots ; le tout accélérant les processus de circulation d'informations sur la toile (favorisant les mêmes...).

D'autres postures pourraient être définies ultérieurement, par exemple celle du flâneur (celui qui ne fait que naviguer et consommer, toujours en référence à Walter Benjamin), le chasseur de papillons ou cher-queur d'or, ou encore l'éboueur/orfèvre/recycleur, qui transforme une information de la poubelle du Web et redonne une nouvelle valeur par transformation (*remix*, détournement). Ces pratiques prolixes forment la faune et la flore d'un écosystème que nous essayons d'explorer de *Dance Party in Iraq* à *World Brain*, en étant à la fois chasseurs-cueilleurs, chiffonniers, recycleurs.

Les données éparses sont reliées entre elles et les sites à succès sont ceux qui parviennent à mettre de l'ordre dans la surcharge informationnelle : contributions de différents auteurs sur Wikipédia automatiquement intégrées à la structure du site, fil sur Facebook, contributions de travailleurs sur Mturk.

Cet assemblage relève de la chimie sociale, dans le sens où la pensée humaine s'assemble en suivant des schémas préétablis, comme s'assemblent les molécules lors d'une réaction chimique. Fabrication semi automatisée d'un environnement qui hérite des procédés industriels

(une usine est une machine algorithmique sans ordinateur, puisqu'elle agrège le travail issu d'instructions précises). Il y a une parenté manifeste entre les logiques industrielles et les logiques de production par fragmentation. La logique des *big data* est une logique industrielle appliquée aux données. On traite l'information comme on traitait la matière en usine. Elle repose sur la même logique d'optimisation des procédures par fragmentation des tâches. Les tâches ne sont plus toujours opérées par des humains mais cela ne change pas le fond.

Notre travail de chiffonnier ou de chasseurs de papillons relève plutôt de l'artisanat : une tentative de mettre de l'ordre « à la main » dans un monde d'informations triées sans cesse automatiquement. Monde dans lequel l'homme est sans cesse traversé de fragments.

Bibliographie

GOLDSMITH Kenneth, *Why I am teaching a Course called « Wasting Time on the Internet »*, 2014, [<http://www.newyorker.com/books/page-turner/wasting-time-on-the-internet>]