

maxence alcade
caroline delieutraz
sous la carapace du net

172



Caroline Delieutraz, *Seizure (Pandinus Dictator)*, 2016
Photographie, tirage pigmentaire, 24 x 30 cm
© courtesy galerie 22.48 m²

L'une des première fois où je me suis rendu dans l'atelier que Caroline Delieutraz partageait avec d'autres artistes, je me souviens avoir vu une boîte de camembert accrochée au mur. Sur cette boîte, quelqu'un avait dessiné l'icône d'attente de chargement alors utilisé par les Mac. On pouvait activer cette boîte circulaire à la main comme une roue qui mimait (presque) à la perfection la fameuse icône. Cette collision entre un objet banal et franchouillard (la boîte de camembert) et l'icône technologique familière des écrans me paraît être un résumé assez convaincant des collisions que produisent les *digital natives* entre un monde prétendument dématérialisé du numérique et une nécessité de recoder ces formes de manière analogique pour les domestiquer.

Caroline Delieutraz est associée aux artistes de cette génération *digital native*, ceux qu'on qualifie généralement de deuxième génération du Net art¹. Le propre de cette génération est qu'ils ont grandi alors qu'Internet était déjà installé et que le « avec ou sans Internet » ne se pose plus. Internet – ou devrait-on dire les internets – fait partie de leur environnement culturel comme la télévision pour la génération précédente. Faire partie de cette culture leur permet également un regard critique sur les signes et les usages qu'elle produit. Et c'est justement de ces usages que traite la plupart des œuvres de Caroline Delieutraz.

1. On ne reviendra pas ici sur les interminables débats sur l'ontologie du Net art (et/ou art numérique, et/ou art post-numérique, et/ou toutes les subtilités imaginables dès qu'il s'agit de circonscrire des pratiques complexes à des genres objectivables et archivables); d'autant plus que ces appellations sont fatalement critiquées par les artistes concernés.

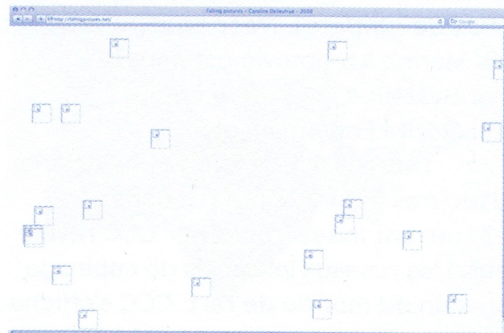
Icône

Les icônes qui peuplent les environnements du Net, il en sera d'ailleurs question dans l'une des œuvres de Caroline Delieutraz.

Avec *Falling Pictures*

(→ www.fallingpictures.net, 2010), l'artiste produit une pluie d'icônes associée à la disparition de leur image source. Il s'agit de petits carrés blancs dont deux côtés grisés signifient leur relief. En haut à gauche de chaque petit carré, un point rouge indique le problème d'affichage.

Falling Pictures met en scène l'icône manquante comme *memento mori* de l'image numérique stockée en ligne désignant ainsi sa fatale entropie. *Falling Pictures* n'est pas non plus dénuée de capacité hypnotique qui mobilise le spectateur devant un écran d'images en mouvement sans objet. On se surprend à s'abandonner devant cette neige d'icônes vides tombant du haut de l'écran, provoquant même une sorte de mélancolie devant la contemplation de ces images orphelines. Huit ans après sa conception, cette pièce acquiert un aspect nostalgique tant les icônes censées signifier l'ancienne présence d'une image devenue inaccessible ont elles-mêmes évoluées: usages *versus* obsolescence sont mis en abîme.

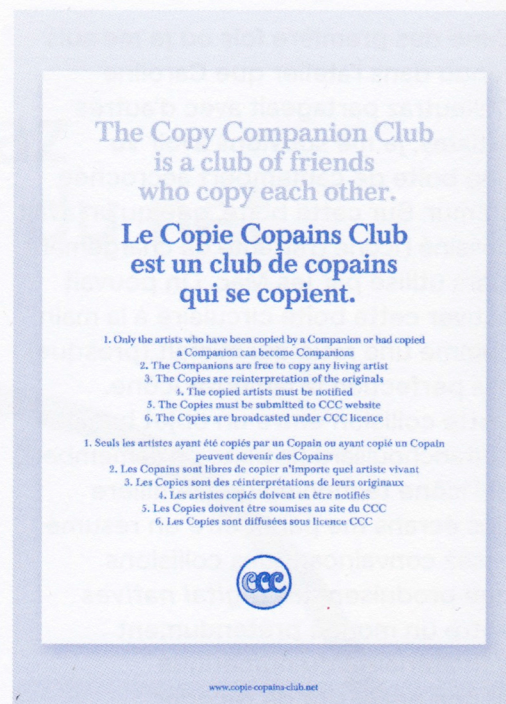


Caroline Delieutraz, *Falling Pictures*, 2010
 Capture d'écran depuis le site
 → www.fallingpictures.net
 © courtesy galerie 22,48 m²

Esthétique du copier/coller

En 2013, Caroline Delieutraz, Émilie Brout et Maxime Marion créent le Copie Copains Club (CCC). Les trois artistes décident de déjouer l'usage du copier/coller largement répandu sur les internets pour le transformer en jeu. Loin de l'hypocrisie qui consistait jadis à souhaiter de ses vœux ou à diagnostiquer la mort de l'auteur par ceux-là mêmes qui étaient embourbés dans une quête narcissique de l'auteurisation de leur production (Barthes, Foucault, Derrida, etc.), les artistes proposent à leurs « copains » de copier des œuvres d'autres artistes. Dans ce qui apparaît comme *manifeste* (version moderniste) ou comme *notice* (version post-Internet), le CCC affiche son crédo: «Le Copie Copains Club est un club de copains qui se copient». Le CCC apparaît alors comme une ironie au sujet de l'utopie du *creative common* appliquée au champ réputationnel qu'est le monde de l'art. Ici, chacun est autorisé à tirer la couverture à soi, à pirater, à triturer les œuvres d'autrui, des copains comme des autres. *The Back of Hollywood* d'Ed Ruscha est copiée par Carine Klonowski et devient *The Back of Heineken*, le néon *Plus de lumière* de Claude Lévêque devient un faux néon en plexiglass par Guillaume Constantin (*Pas de lumière*), *Rest Energy* de Marina Abramovic est copiée par Systaime, lui-même copié par Rozita Fogelman, etc.

Outre le fait de fournir une galerie d'œuvres jouant sur le pastiche et souvent assez ironiques, CCC révèle aussi les réseaux informels de copinage au sein du monde de l'art. CCC s'affiche alors comme une série de *private jokes* échangées sur un forum, quelque chose d'un peu ésotérique que les auteurs prennent un malin plaisir à manipuler, publier, échanger.



Émilie Brout, Caroline Delieutraz et Maxime Marion
Manifeste Copie Copain Club, 2015

Scorpio rising

Avec sa série consacrée au scorpion *Pandinus Dictator*, Caroline Delieutraz entreprend de disséquer un fait divers qui mettait en jeu l'aspect fugace de l'information – le zapping – et la capacité que propose Internet de pouvoir approfondir des informations, même les plus anodines. L'idée de cette série germe lorsque l'artiste entend une brève de quelques minutes à la radio où il est question d'une saisie de scorpions *Pandinus Dictator* à l'aéroport de Roissy (Paris-Charles de Gaulle). Des scorpions vivants en provenance du Cameroun devaient arriver aux États-Unis où ils sont particulièrement prisés par les collectionneurs. Malgré son nom effrayant, le *Pandinus Dictator* n'est pas particulièrement dangereux, mais sa taille et son aspect inquiétant en ont fait un animal quasiment mythique. Intriguée par ce fait divers,

mais aussi par le nom évocateur de cette race de scorpion, Caroline Delieutraz décide de mener une enquête en premier lieu sur Internet. De liens en liens, elle parvient à se renseigner sur ces étranges créatures ainsi que sur leur trafic. Elle débusque des vidéos sur le commerce de ces arachnides et des tutoriaux YouTube expliquant comment les élever. Sur d'autres vidéos, des YouTubeurs mettent en scène le déballage de colis² contenant ces précieux scorpions.

Avec sa série de pièces consacrées au *Pandinus Dictator*, Caroline Delieutraz parvient à mettre en relief divers usages du Net ainsi que la manière dont ces usages structurent notre existence autour d'interrogations concernant: la légitimité de la présence d'un être sur un territoire; la légitimité d'une information glanée sur le Net; et l'économie de l'attention de laquelle procède les usages parfois addictifs du Net.

Le premier point, et peut-être le plus banal, est sans doute la manière dont les «denrées» voyagent. Quelques clics permettent de commander des êtres vivants dont la présence est strictement réglementée, voire interdite dans leur pays d'arrivée. Dès lors, il est aisé de faire le rapprochement entre le désir consumériste du collectionneur occidental et la «matière première» que constitue le scorpion.

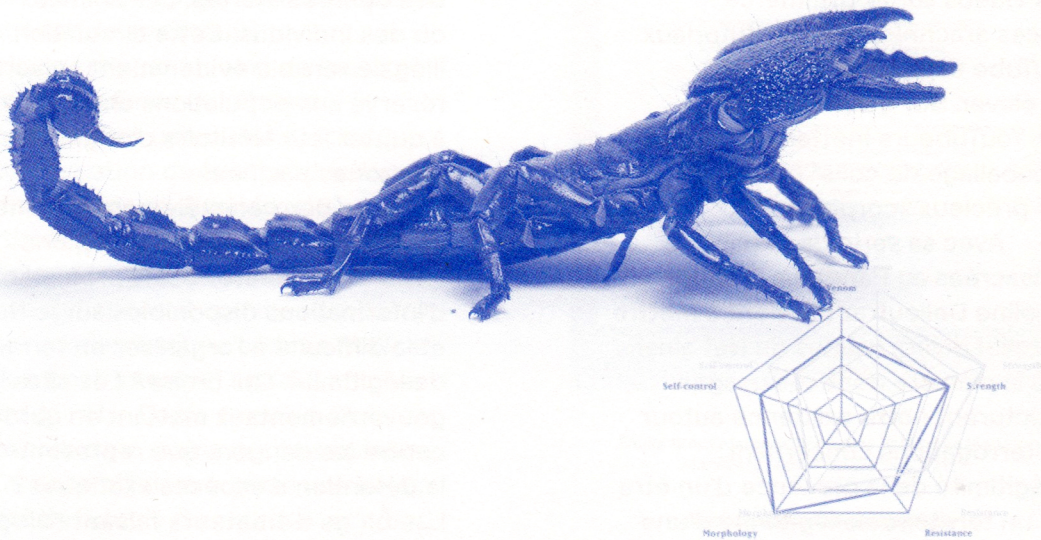
2. Appelée *unboxing*, les vidéos de déballage de colis est une pratique apparue en 2006 (en même temps que Facebook et Twitter) qui s'est depuis largement répandue sur YouTube. La plupart du temps, on y voit des personnes filmées frontalement (pour les plus narcissiques) ou en gros plan sur leurs mains qui déballet toutes sortes de produits. Certaines vidéos poussent le fétichisme du déballage du produit jusqu'à une certaine forme d'érotisme en jouant sur les gestes et sur les textures de bruitages comme dans les pratiques d'ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response).

Métaphoriquement, ce scorpion pourrait aussi bien être n'importe quel «objet» échangeable. On imagine bien que la distance physique et émotionnelle qui caractérise la télé-présence numérique puisse amener à considérer – sous l'angle de la marchandise – sans distinction des denrées inertes, des animaux ou des individus. Cette circulation illégale renvoie évidemment au sort réservé aux populations cherchant à quitter leur territoire d'origine vers des zones pacifiées.

Le deuxième élément que met en relief la série sur les scorpions *Pandinus Dictator* est la profusion d'informations disponibles sur le Net et la difficulté à l'organiser en termes de légitimité. Qui croire? Les sites gouvernementaux mettant en garde contre les dangers que représente la détention d'espèces exotiques? Les blogs d'amateurs faisant l'éloge de la beauté de ces arachnides? Ou ceux qui nimbent de mystère cette espèce exotique? Finalement, l'artiste se trouve contrainte de contacter des spécialistes des scorpions pour non seulement avoir accès à une information fiable, mais aussi pour pouvoir en observer «en vrai».



Caroline Delieutraz, *Cartes_Pandinus_catalogue*, Paris, 2017
Catalogue (cartes à jouer) de l'exposition *Unnamed Feelings*
© galerie 22,48 m²



Caroline Delieutraz, *Pandinus Dictator (Fulgur)*, 2016
Photographie, tirage pigmentaire, verre gravé, 29,4 x 35,2 cm
© courtesy galerie 22.48 m²

C'est d'ailleurs assez étrangement au moment où Caroline Delieutraz a physiquement rencontré les *Pandinus Dictator* qu'elle décide de réinjecter leur image dans une fiction liée à la culture du jeu vidéo et du jeu de rôle. Pour ce faire, elle produit des « fiches personnages » de ces scorpions qui se présentent sous forme de photographies disposées sous une plaque de verre où sont gravés des graphiques représentant les caractéristiques objectivisées des scorpions (*venom, self control, morphology, resistance, strength*). Le prix de chacune de ces photographies est par ailleurs variable selon les caractéristiques des scorpions

représentés comme ce qui se produit sur le marché des *trading cards* où la rareté et la puissance des cartes induit leur valeur. Ces fiches personnages seront ensuite déclinées sous la forme de cartes de jeu reprenant le modèle des cartes Magic ou Pokémon. Ainsi, le geste de Caroline Delieutraz est double : une première vérification des informations collectées, puis une mise en fiction par le jeu de ces informations comme geste nécessaire à leur digestion dans une culture *digital native*. S'ajoute à cela l'apparent paradoxe d'une culture numérique fortement liée au jeu mais qui n'hésite pas à opérer des retours

a priori anachroniques à d'anciennes formes analogiques comme la carte à jouer.

Le troisième élément – qui est probablement le moins évident – est la mise en relief de la modification des capacités d'attention de l'individu dans un contexte post-Internet. L'apparent paradoxe décrit par l'auteur est que nous sommes dans une société où l'information est disponible pour un coût marginal mais que ce coût marginal est en fait assumé par une autre denrée a priori immatérielle : l'attention qu'on y prête. Dans son essai consacré à l'écologie de l'attention, Yves Citton³ décrit les différents mécanismes à l'œuvre autour de nos usages compulsifs du Net et la manière dont les services en ligne se payent. Pour lui, le coût marginal que proposent les services sur Internet se rémunèrent avec l'attention des utilisateurs renvoyant ainsi à cette maxime résumant le modèle économique des réseaux sociaux : « si c'est gratuit, c'est que c'est toi le produit ». Même si les développements récents du Net – notamment avec la popularisation de médias sociaux comme Facebook ou Twitter (tous deux ouverts au grand public en 2006) – semblent un phénomène assez récent, les problématiques liant la disponibilité de l'information et celle des utilisateurs ont une histoire relativement ancienne. Par exemple, Citton fait remonter le concept d'économie de l'attention au début du XX^e siècle : on le rencontre déjà en filigrane chez Gabriel Tarde (1902) lorsqu'il évoque une « fatigue de l'attention » chez l'ouvrier comme « supplice nouveau et subtil » né de la mécanisation des tâches.

Dans sa série sur les scorpions, Caroline Delieutraz met en scène cette

écologie de l'attention en proposant de s'attacher à une information, même si elle semble anodine. Elle offre ainsi une critique du *Tumblr*, de la circulation des images non sourcées et de leur facile (ré)appropriation.

Face à l'accumulation, la frugalité semble être un moyen de se recentrer sur les dispositifs communicationnels auxquels nous sommes soumis.

Enfin, en nous présentant ces pièces dans une galerie, l'artiste joue sur l'attention distanciée liée à ce type d'endroit, une attention structurée par nos usages individuels et notre auto-représentation sociale dans le monde de l'art (connaisseur, artiste, critique, néophyte, etc.).

C'est donc à peu de choses près ce que Caroline Delieutraz met en scène avec cette série : la forme d'absence de hiérarchie de l'information. Mais à la différence de ce qu'Yves Citton décrit de manière parfois quelque peu eschatologique, l'artiste montre au contraire que cette sérendipité peut déboucher sur des formes quasi oniriques dès lors que l'internaute décide de se laisser glisser dans la fonctionnalisation du « réel ». Caroline Delieutraz entend remettre la valeur de l'attention au centre de notre approche de l'Internet. Une information anodine, relayée puis oubliée devient un nœud dans le travail de l'artiste. Elle opère un refus du flux qu'elle transfigure en fiction, en enquête, en dérive.

3. Yves Citton, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, coll. La couleur des idées, 2014.