

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE CONCEPT DE READYMADE APPLIQUÉ AUX DOCUMENTAIRES
CONTEMPORAINS, UNE APPROCHE MATÉRIALISTE DE LA RELATION AU
RÉEL DANS *HOAX_CANULAR* DE DOMINIC GAGNON ET *NETWORK EFFECT*
DE JONATHAN HARRIS ET GREG HOCHMUTH

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
MARILYN CÔTÉ

JANVIER 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

La présente recherche s'inscrit dans une démarche qui vise à tisser des liens entre deux de mes centres d'intérêt, soit le cinéma et les arts plastiques. Souvent étudiées séparément pour souligner leurs spécificités, ces formes artistiques peuvent cependant être repositionnées dans une optique plus large. En cherchant ce qui les relie plutôt que ce qui les distingue, j'en suis venue à trouver des similitudes étonnantes dans des processus créatifs qui appartiennent pourtant à des époques et des champs artistiques très différents.

Ainsi, il sera question de mettre en parallèle des pratiques documentaires contemporaines et le concept de readymade. Dans leur rapport au réel et leur démarche d'appropriation, les œuvres qui seront étudiées dans cette recherche présentent plusieurs points de rencontre. Aussi, en m'appuyant sur les écrits d'artistes et de théoriciens, j'ai exploré sous un angle matérialiste les similitudes trouvées pour valider qu'elles puissent résister à la rigueur d'une analyse.

Enfin, je désire remercier tous ceux et celles qui ont, de près ou de loin, apporté leur contribution à ce projet. Leur soutien et leurs encouragements ont rendu possible l'achèvement de ce travail.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ ET MOTS CLÉS	viii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I – PROBLÉMATIQUE GÉNÉRALE	6
- 1.1 Readymade et cinéma	6
- 1.2 Appropriation d'objets	8
- 1.3 Appropriation d'images.....	15
- 1.4 Appropriation d'œuvres	18
- 1.5 Appropriation de photographies	21
- 1.6 Appropriation d'images en mouvement.....	25
- 1.7 Présentation du corpus	26
- 1.8 <i>Network Effect</i>	28
- 1.9 <i>Hoax_Canular</i>	29
- 1.10 Question de recherche	30
- 1.11 Hypothèse	31
- 1.12 Objectifs	31

CHAPITRE II – CADRE THÉORIQUE	33
- 2.1 Un concept clé : le readymade	33
- 2.2 He CHOSE it	39
- 2.3 A new thought	39
- 2.4 An ordinary article of life	40
- 2.5 Le readymade à l'ère du 2.0	41
 CHAPITRE III – MÉTHODOLOGIE	 45
- 3.1 Une approche matérialiste	46
- 3.2 L'image en tant qu'objet	48
- 3.3 Quelques auteurs clés	50
 CHAPITRE IV – REGARD DOCUMENTAIRE	 54
- 4.1 Tentatives de définition	54
- 4.2 L'approche documentaire	56
- 4.3 Les apports du web	60
- 4.4 Les particularités d'une démarche appropriationniste	62
 CHAPITRE V – REGARD READYMADE	 65
- 5.1 Créer sans fabriquer	67
- 5.2 Archivage du rebut	70

- 5.3 Le choix du hasard	72
- 5.4 De l'objet à l'œuvre	74
- 5.5 Lier les morceaux de réel	77
- 5.6 Accumulation verticale	79
- 5.7 Revoir le quotidien	86
 CONCLUSION	 91
 RÉFÉRENCES	 97
 FILMOGRAPHIE	 105
- Fiche technique	105

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
--------	------

CHAPITRE I – PROBLÉMATIQUE GÉNÉRALE

1.1	Schwitters, K. (1921). <i>Merz Picture 46 A. The Skittle Picture</i> . [Assemblage]. Londres, Tate Britain.	10
1.2	Duchamp, M. (1913). <i>Roue de bicyclette</i> . [Readymade aidé].	11
1.3	Arman. (1962). <i>Madison Avenue</i> . [Assemblage].	14
1.4	Duchamp, M. (1919). <i>L.H.O.O.Q.</i> [Readymade rectifié]. Collection privée.	17
1.5	Warhol, A. (1963). <i>Thirty Are Better Than One</i> . [Sérigraphie].	17
1.6	Duchamp, M. (1917). <i>Fountain</i> . [Readymade].	21
1.7	Levine, S. (1991). <i>Fountain (after Marcel Duchamp: A.P.)</i> . [Sculpture de bronze].	21
1.8	Henner, M. (2011). <i>Strada Provinciale 1 Bonifica del Tronto</i> <i>Controguerra, Abruzzi, Italy</i> , de la série <i>No Man's Land</i> . [Photographie].	24

CHAPITRE II – CADRE THÉORIQUE

- 2.1 Arman. (2001). *Superposition*. [Acrylique et tubes de peinture sur toile]. Amsterdam, Holland Art Gallery. 37

CHAPITRE V – REGARD READYMADE

- 5.1 Picasso, P. (1942). *Tête de Taureau*. [Assemblage]. Paris, Musée Picasso. 82

RÉSUMÉ ET MOTS CLÉS

À travers cette recherche, il sera question d'établir une correspondance entre le readymade et l'utilisation en documentaire de vidéos autoproduites et partagées par des internautes. Conçu par Marcel Duchamp, le concept de readymade est lié à la création par appropriation d'objets du quotidien. Après avoir bouleversé l'art moderne au début du 20^e siècle, le readymade a été maintes fois réactualisé par des artistes de différents horizons qui ont récupéré non seulement des objets, mais aussi des images préfabriquées. En mobilisant le bagage théorique développé autour de ce concept, ce mémoire vise à démontrer que le readymade peut aujourd'hui être utilisé pour analyser les relations au réel dans des pratiques documentaires. L'analyse et les conclusions ne concerneront cependant que deux œuvres, puisque le corpus étudié se limite à *Network Effect* de Jonathan Harris et Greg Hochmuth et à *Hoax_Canular* de Dominic Gagnon.

Après avoir exposé les particularités du regard documentaire dans un contexte appropriationniste, nous examinerons comment sont affectés le travail de l'auteur et son rapport au réel à travers cette forme de création. En établissant des ponts avec le readymade, il sera alors possible de tenir compte et de démontrer la complexité de cette approche sans la simplifier ou la caricaturer. La décortication de la démarche appropriationniste nous donnera l'occasion de mettre en lumière plusieurs procédés de distanciation qui permettent aux documentaristes de prendre un recul critique face aux images du réel. Enfin, nous verrons comment, à travers le regard des artistes, les vidéos récupérées prennent un statut documentaire.

Mots-clés : Readymade, documentaire, appropriation, objet, réel

INTRODUCTION

Ce mémoire se propose d'explorer les liens entre des pratiques artistiques à travers les médiums et les époques en établissant une correspondance entre le concept de *readymade*, qui a bouleversé l'art moderne au 20^e siècle, et l'utilisation en documentaire de vidéos autoproduites et partagées par des internautes. Alors que Marcel Duchamp s'appropriait urinoir et porte-bouteille, des documentaristes et des artistes pluridisciplinaires se servent aujourd'hui de vidéos amateurs comme matière première pour leurs films. Dans un contexte de démocratisation et d'avancée des technologies qui produisent et diffusent en masse des vidéos amateurs, la surmultiplication des images en mouvement rivalise aujourd'hui avec la production industrielle des objets de consommation, objets que le monde de l'art récupère depuis plus d'un siècle. Depuis la *Roue de bicyclette* (1913) de Duchamp, maintes pratiques ont réactualisé le *readymade* en tant que démarche de création et cette recherche tentera de démontrer qu'une continuité peut être établie avec des pratiques documentaires qui récupèrent à leur manière des éléments du quotidien. Ayant fait des études tant en arts plastiques qu'en cinéma, il m'est apparu pertinent de réunir les arts plastiques et les images en mouvement qui, s'ils sont souvent étudiés et théorisés en parallèle, gagneraient à être analysés dans une perspective d'ensemble pour relever les points de rencontre de ces diverses formes de création.

Les dernières décennies ont été marquées par un régime contemporain du cinéma et de l'art en général, un régime que Luc Vancheri décrit comme une « pensée esthétique de l'art qui n'a plus le singulier des arts pour principe et [qui] a pour raison poétique une force de déterritorialisation continue » (2009, p. 14). C'est dans ce

contexte que les artistes brouillent ou ignorent les frontières entre les disciplines, d'où mon intérêt de mobiliser des théories déjà bien étoffées dans les arts plastiques pour analyser un autre domaine, soit le cinéma documentaire contemporain. La pertinence de cette approche se justifie si l'on considère, comme le souligne Aline Caillet, qu'« une théorie esthétique du documentaire, qui intègre les différentes traditions (cinéma, performance, arts visuels) et prenne acte des bouleversements formels que l'on observe depuis une bonne dizaine d'années, reste à écrire » (2014, p. 12). Le bagage théorique du readymade me permettra donc d'enrichir l'analyse de ces démarches d'appropriation d'images en mouvement, en plus de contribuer de manière originale à l'étude du cinéma documentaire.

Ce mémoire ne se veut cependant pas une tentative de produire un aperçu général du phénomène, mes réflexions se limitant à un corpus de deux œuvres; *Hoax_Canular* de Dominic Gagnon et *Network Effect* de Jonathan Harris et Greg Hochmuth. La trame narrative et linéaire de *Hoax_Canular* et la plateforme interactive de *Network Effect* me permettront par contre de démontrer deux façons différentes de mobiliser les vidéos, puisque les artistes se sont appropriés chacun à leur manière le contenu glané sur le Web. Ces deux propositions singulières me permettront donc d'étoffer et d'approfondir mon argumentation en tenant compte des nuances inhérentes au readymade qui, dès sa création, a résisté à toute conception monolithique.

Aussi, je me concentrerai principalement sur le processus de création en lien avec l'appropriation et son intégration dans une démarche de type documentaire. Le contenu narratif et thématique des œuvres sera donc laissé de côté, ainsi que les aspects entourant l'autoreprésentation dans les vidéos autoproduites. Si la sociologie des usages et les *Internet Studies* ont produit de nombreuses études¹ sur ce qui se cache derrière la démarche des internautes qui produisent et partagent des images

¹ Allard et Vandenberghe, 2003; Denouël, 2011; Granjon, 2014; Georges, 2009 ; Wachowich et Scobie, 2010 ; Dominguez Leiva, 2014 ; Scobie, 2011.

plus ou moins fidèles d'eux-mêmes, cette recherche vise plutôt à décortiquer le processus de récupération et d'appropriation des images par les artistes ainsi que leur propre rapport au réel à travers ces vidéos. Il sera également question de réaffirmer le statut de créateur de ces artistes qui font beaucoup plus qu'une simple transposition d'un objet dans un nouveau contexte. La complexité de la démarche sera ainsi prise en compte dans l'analyse de leur travail créatif.

Pour replacer ce phénomène dans son contexte, je me propose de commencer cette recherche par un chapitre consacré à un état des lieux retraçant quelques-uns des principaux jalons qui ont marqué l'histoire de l'art quant au ready-made et à ses diverses interprétations. Des premiers coups d'éclat dadaïs en passant par les accumulations du Nouveau Réalisme et les sarcasmes du Pop Art, le 20^e siècle a été ponctué par divers artistes et courants qui se sont penchés sur le potentiel créatif des objets et des images du quotidien. Plus récemment, l'art contemporain a repris le flambeau alors que l'appropriationnisme de Sherrie Levine pousse le concept à son paroxysme. Les explorations du ready-made par le cinéma expérimental et la photographie compléteront le tableau avant d'entrer dans le vif du sujet, soit les diverses questions et enjeux que le ready-made peut susciter dans un contexte documentaire.

Les deuxième et troisième chapitres seront respectivement dédiés au cadre théorique et à mon approche méthodologique. Il sera alors question d'approfondir le ready-made en tant que concept et de présenter les auteurs clés ainsi que l'angle matérialiste avec lequel j'ai choisi d'aborder le phénomène.

La suite du texte formera le cœur de l'analyse et tâchera de construire une argumentation pour démontrer que l'appropriation d'images amateurs dans *Hoax_Canular* et *Network Effect* permet de mobiliser le concept de ready-made pour analyser un rapport au réel qui se trouve médié par des objets vidéo, des images non

transparentes qui appellent à être considérées pour elles-mêmes dans toute leur complexité et pas seulement pour leurs contenus. Dans un premier temps, il sera question de déterminer comment cette démarche singulière se positionne dans le spectre de la création documentaire pour interroger dans quelle mesure elle peut affecter la relation au réel. En revenant sur les fondements du cinéma documentaire, je serai à même d'identifier ce qui subsiste de sa forme plus traditionnelle. En effet, même si les œuvres de mon corpus repoussent certaines conceptions historiques du documentaire, elles n'en gardent pas moins la volonté de montrer et de commenter le réel à la fois avec les outils du cinéma et du readymade. Il s'agira alors de situer leur rapport au réel en fonction de ces deux moteurs créatifs.

Dans un deuxième temps, j'aborderai les divers rapprochements entre le concept de readymade et les productions de Gagnon et du duo Harris/Hochmuth. Cette étape me permettra de revenir plus en profondeur sur la façon dont se déploie dans ces œuvres des caractéristiques fondamentales du readymade telles la création par appropriation, la volonté de faire entrer le quotidien dans l'art et la capacité de générer une nouvelle pensée sur des matériaux trouvés. Une fois démontrées, les correspondances entre les démarches sculpturales et documentaires me permettront alors de mobiliser la base théorique du readymade pour analyser la relation que les artistes de ce corpus et leurs œuvres entretiennent avec le réel.

Ainsi, toujours en m'appuyant sur la rhétorique développée autour du readymade, je démontrerai en quoi la création par appropriation vient affecter la notion d'auteur. Dans l'histoire de l'art, cette approche a reconfiguré le travail et le statut de l'artiste qui ne se définit plus seulement – voire plus du tout – par ses habiletés techniques, mais par sa capacité à exprimer un point de vue qui lui est propre. Cette posture singulière se matérialise alors à travers la sélection et la mise en forme des images ou des objets. En sculpture comme en documentaire, c'est donc par le montage que le réel est appréhendé. De plus, les pratiques appropriationnistes à l'étude ont la

particularité de proposer un enchaînement où ce ne sont pas des rapports de causalité qui lient les images entre elles. La progression se construit en effet par l'accumulation de séquences similaires par leur nature et leur contenu.

Aussi, contrairement au documentaire traditionnel, la relation entre l'auteur et le réel se construit différemment puisqu'elle passe par des images produites par autrui. Le rapport qui est alors créé se développe non pas avec le sujet des vidéos récupérées, mais avec les vidéos elles-mêmes qui deviennent des objets de médiation. Ces dernières ne se veulent donc pas transparentes quant à leur contenu, les vidéos en tant qu'objets trouvés sont assumées comme telles. Au-delà des individus ou des situations qu'elles peuvent montrer, ces images vidéo constituent ainsi une réalité propre qui peut être explorée à travers le documentaire.

En cumulant tous ces facteurs, j'espère à cette étape être à même de démontrer que le ready-made est non seulement pertinent, mais aussi fort significatif pour appréhender des documentaires et la relation qu'ils déploient avec le réel.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

1.1 Readymade et cinéma

Pour remettre en contexte les documentaires qui seront à l'étude dans ce mémoire, je me propose, dans un premier temps, de m'attarder aux liens qu'ils partagent avec le cinéma de remploi, aussi appelé *found footage*. Christa Blümlinger remonte aux années 1920 pour situer les débuts de la réélaboration de matériel d'archives par le cinéma d'avant-garde et les documentaires à vocation essayiste, qui offrent alors « une invitation à adopter pour ainsi dire une perspective archéologique, à rompre avec les conventions dominantes, à marquer une rupture ou à créer du nouveau » (2013, p. 12). Plus concrètement, André Habib définit le cinéma de remploi comme une réutilisation d'images « qui tend à les remettre en lumière, nous invitant à les “revoir” et à les faire signifier autrement, selon les nouvelles chaînes dans lesquelles elles s'inscrivent et le traitement particulier (ralenti, recadrage) auquel elles donnent lieu » (2006, s. p.).

La récupération de matériel d'archives est autant le fait de pratiques documentaires à vocation historique que de démarches expérimentales et avant-gardistes qui cherchent à affranchir les images des « contraintes historico-narratives » (Blümlinger, 2013, p. 13). La distinction entre ces différentes approches concerne alors le choix par les auteurs de l'une ou l'autre des « stratégies filmiques d'appropriation » (Blümlinger,

2013, p. 12). Parmi la panoplie de modes de dévoilement d'images oubliées ou invisibles (Habib, 2006, s. p.), on en retrouve certains qui se rapproche du readymade. En effet, deux théoriciennes qui s'intéressent à ce cinéma ont parlé de readymade pour définir une forme particulière de films de recyclage. Dans un article qui cartographie différentes formes de remploi dans le cinéma contemporain, Nicole Brenez relève ainsi quelques exemples de films qui déplacent le sens des images de départ sans les modifier :

Comme chez Duchamp, il existe dans l'histoire du cinéma des readymades purs, tels *Perfect Film* de Ken Jacobs (1986), (...) ; ainsi que des ready-made arrangés, comme ceux du précurseur Maurice Lemaître (*Chutes* et *Une œuvre*, tous deux de 1968), [...]. Dans tous ces cas, l'acte créateur consiste à métamorphoser un rebut industriel (rushes, copie endommagée, chutes, amorces, voire film d'actualités comme chez Ken Jacobs) en œuvre d'art (Brenez, 2002, p. 55).

Le cas du *Perfect Film* de Ken Jacobs est également souligné par Blümlinger qui le qualifie elle aussi de readymade (2013, p. 17). Dans ce film, Jacobs reprend telle quelle une bobine de chutes trouvée chez un brocanteur new-yorkais, les rebuts d'un reportage sur l'assassinat de Malcom X. Cette forme d'appropriation qui privilégie le matériau trouvé rejoint ainsi le readymade dans sa démarche de déterritorialisation d'objets et de valorisation artistique d'objets quelconques.

Dans son analyse, Blümlinger revient brièvement sur les origines d'un tel programme esthétique en mentionnant les cas de Marcel Duchamp et de Sherrie Levine, des artistes phares dans les théories de l'art sur l'appropriation (2013, p. 21). Or, si elle reconnaît le parallèle avec l'histoire de l'art, l'auteure n'y accorde cependant que quelques paragraphes, préférant établir les particularités du remploi au cinéma en mobilisant les champs conceptuels propres au 7^e art. Cette approche s'attarde à définir une identité propre au cinéma en creusant ses singularités en tant qu'art du son

et de l'image en mouvement. De mon côté, j'envisage plutôt de le réintégrer dans un contexte plus large pour analyser en profondeur ces stratégies de création qui dépassent le seul cadre cinématographique.

Le présent chapitre sera ainsi consacré à présenter cette démarche qui a su traverser les frontières entre les arts en retraçant le parcours entre les balbutiements du ready-made et le documentaire contemporain. Du dadaïsme à l'appropriationnisme en passant par le Nouveau Réalisme et le Pop Art, il sera donc question de recenser quelques cas emblématiques de l'entrée dans l'art de ces fragments de réalité.

1.2 Appropriation d'objets

À la lumière des bouleversements qu'il a vu naître, il serait de l'ordre de l'euphémisme que de parler du 20^e siècle comme d'une période mouvementée dans le domaine des arts. Les frontières et les fondements de l'art y ont été redéfinis par des artistes qui ont enrichi leur vocabulaire de pratiques tels le *happening*, la performance ou l'installation. Dans le cadre de cette recherche, c'est cependant la nouvelle relation entre l'art et le réel qu'il sera pertinent de retracer, alors que les divers procédés d'appropriation d'objets, d'images, d'œuvres d'art, de photographies, puis de vidéos ont reconfiguré les questionnements entourant tant la représentation que l'acte de création.

Si elle est, dans sa forme la plus élémentaire, à la base des mécanismes de transmission culturelle, l'appropriation peut s'affirmer à divers degrés, qu'elle soit symbolique – sans transfert de propriété – ou matérielle – supposant alors l'usage ou la modification d'un bien (Gunthert, 2013, p. 145). Alors que la formation de

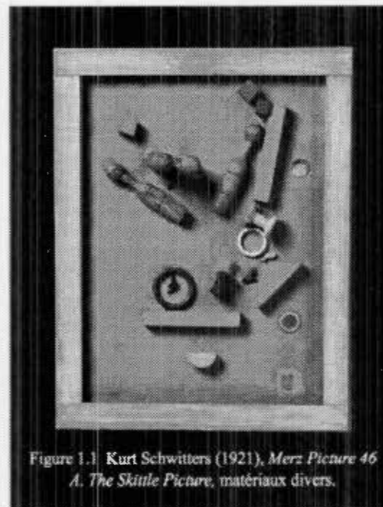
courants ou d'écoles artistiques repose sur une appropriation de codes communs, l'art moderne et contemporain voit se développer et se radicaliser le principe au point d'en faire un mouvement à part entière, l'appropriationnisme, dont il sera question un peu plus tard dans ce chapitre. Faire sien les objets, les images ou les œuvres d'autrui sera de plus en plus courant dans les pratiques artistiques des dernières décennies et les mécanismes d'appropriation, notamment le ready-made, seront au cœur de cette « ivresse des artistes à se saisir du réel » que Guy Tosatto considère comme l'un des phénomènes les plus marquants de l'art du siècle dernier (1993, p. 9).

Héritiers des peintres et écrivains réalistes du 19^e siècle qui ont introduit ce « parti pris pour l'ordinaire et l'anesthésisme » (Caillet, 2014, p. 24), les générations suivantes poussent plus loin la logique du Réalisme en ne se contentant plus de reproduire, de représenter la réalité. Ils commencent plutôt à la cueillir en y prélevant des fragments qui seront intégrés directement à leurs œuvres. En effet, alors qu'au 19^e siècle, de Gustave Courbet à Francisco de Goya en passant par Jean-François Millet et Honoré Daumier, la peinture s'était vue emportée par une vague d'opposition au romantisme et aux carcans idéalistes de l'académisme bourgeois, la quête du réel passe d'une volonté de représenter fidèlement la réalité quotidienne de gens ordinaires à un élan qui voit les artistes extraire de cette même réalité des éléments qu'ils s'approprient et intègrent à leurs œuvres.

S'amorce alors le règne des fragments soustraits au réel qui, sous diverses formes, marquent « l'envahissement croissant du champ artistique (...) par la réalité, une réalité quotidienne, banale, vulgaire » (Tosatto, 1993, p. 8). Si chaque génération adapte selon ses propres codes cette ivresse créatrice, c'est d'abord par l'objet que le principe s'est matérialisé, des objets choisis ou trouvés par hasard, mais qui ne sont plus fabriqués par ou pour les artistes. Dès les premières décennies du 20^e siècle, le parcours de l'objet se met en branle, notamment avec les cubistes qui introduisent les premiers collages d'objets préfabriqués. Avec sa *Nature morte à la chaise cannée*

(1912), Picasso reste cependant dans la logique de la peinture dans la mesure où l'élément collé, une toile cirée, est utilisé en tant que matière au même titre que la pâte colorée. Pour voir des œuvres composées exclusivement de ces fragments de réel, il faut se tourner vers des artistes associés à la constellation des mouvements dadaïstes.

Kurt Schwitters se démarquera ainsi avec des collages et assemblages qui rassemblent des fragments et objets glanés dans les rebuts de la société industrielle. En 1919, Schwitters invente le concept de Merz pour désigner ses œuvres où les objets remplacent la peinture.



Par sa pratique novatrice, cet artiste d'origine allemande s'inscrit alors dans la lignée des créateurs qui ont initié l'entrée matérielle de la réalité quotidienne dans l'art. On peut notamment penser à Raoul Hausmann avec *Der Geist unserer Zeit – Mechanischer Kopf*² (1919), qui rassemble des objets triviaux associés à la matérialisation de notions abstraites comme le temps – avec le mécanisme d'une montre – ou l'espace – symbolisé entre autres par un ruban à mesurer (Centre

² « L'Esprit de notre temps - Tête mécanique »

Pompidou, s. d.). Au chapitre de ces créateurs de l'objet, il en est cependant un qui ressort indéniablement du lot, l'incontournable et éminemment prolifique Marcel Duchamp.

L'artiste français partage avec ses confrères dadaïstes une sensibilité à traduire cette « ère de la reproductibilité » que Judovitz définit comme particulièrement propice à redéfinir l'originalité comme un caractère qui ne relève plus de l'invention, mais de la formation d'un champ d'associations à réassembler, à renouveler (2000, p. 118 - 120). Alors que les usines ont remplacé les ateliers d'artisans et que Walter Benjamin s'apprête à écrire *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1935), le contexte se prête à ce que Duchamp renonce à la fonction mimétique de l'art et assume pleinement l'idée qu'on ne peut tout simplement pas s'attendre à créer à partir de rien (Judovitz, 2000, p. 130). Son discours s'articule alors autour d'une remise en question du statut de l'objet d'art et de la fonction représentationnelle des œuvres, une réflexion qui se concrétisera dans ses readymades, notamment *Roue de bicyclette* (1913), *Fountain* (1917) et *L.H.O.O.Q.* (1919), où il affuble d'une moustache une reproduction bon marché de *La Joconde* de Leonardo Da Vinci.

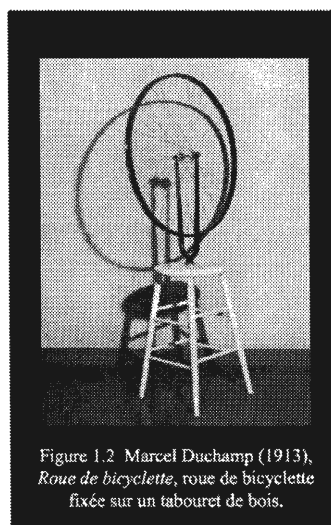


Figure 1.2 Marcel Duchamp (1913),
Roue de bicyclette, roue de bicyclette
fixée sur un tabouret de bois.

Par l'intermédiaire de Duchamp, ces objets ordinaires, préfabriqués, extraits de la réalité prennent alors le statut d'œuvre d'art. Forçant l'ouverture d'un débat sur le statut de l'artiste, il remet en question le rôle traditionnel d'un créateur d'œuvres qui mettent à profit son habileté manuelle (Museum of Modern Art (MoMA), s.d.). La création chez Duchamp est plutôt synonyme d'appropriation, l'artiste servant de charnière alors qu'il reprend les objets et les idées d'autrui selon sa propre stratégie (Judovitz, 2000, p. 135).

Même s'il y aujourd'hui un consensus sur l'importance des innovations qu'apporte Duchamp au début du siècle, il aura cependant fallu attendre jusqu'aux années 1960 pour qu'elles reviennent sur le devant de la scène artistique et soient réinterrogées par plusieurs grands courants. Alors que s'amorce la société de consommation de masse, les objets vont tendre à prendre une place de plus en plus importante dans l'univers domestique (Baracca, 2013, p. 37). C'est dans ce contexte qu'on enregistre une croissance marquée de l'emploi de l'objet, et ce, selon « une infinité d'itinéraires des plus variés » (Baracca, 2013, p. 19). Après la conception radicale du ready-made chez Duchamp, ses successeurs ouvrent en effet la voie à une grande diversité d'avenues :

Toutes sortes d'objets s'imposent concrètement, dans leur matérialité; complets, en morceaux, en pièces détachées, brûlés, recombinaison, accumulés, neufs ou usagés, de série ou singuliers, travestis ou non, mis en scène (installations) ou exhibés nus dans leur individualité, utilisés pour leur spécificité fonctionnelle d'origine ou pour leur qualité esthétique, comme matériau ou support conceptuel, dans un souci de gravité ou d'indifférence, avec la légèreté humoristique du kitsch, etc. (Baracca, 2013, p. 15).

C'est donc avec cette nouvelle génération d'artistes que la question du rapport de l'art et du réel revient au cœur des préoccupations (Tosatto, 1993, p. 16). Le Nouveau Réalisme, un groupe éphémère rassemblé dans les années 1960 autour du critique

d'art Pierre Restany, se réapproprie le vocabulaire de l'objet pour réactualiser et « ériger en rhétorique » le travail de Duchamp (Reut, 2000, p. 22). Ce mouvement développera, à partir du geste d'appropriation, une méthodologie de l'expression qui se voudra une exploration de « nouvelles approches perceptives du réel » (Baracca, 2013, p. 90). Alors que les premiers readymades ont remis en question les codes et les institutions du milieu artistique, les œuvres du Nouveau Réalisme sont davantage rattachées à une problématisation de la production industrielle de masse dans une société d'après-guerre qui découvre la surabondance de l'objet usiné. D'un dadaïsme provocateur qui jouait souvent avec l'absurdité, le readymade passe à un mouvement qui l'utilise comme moyen d'expression pour évoquer des préoccupations sociales. Si elle s'approprie elle aussi des fragments extraits du quotidien, la nouvelle génération les mobilise pour soutenir un propos avec et sur des objets qui, sortis de leur contexte familial, peuvent être perçus différemment.

En s'ancrant dans un intérêt pour les mécanismes de la consommation et la production de masse, le Nouveau Réalisme se présente ainsi comme une « archéologie du présent », la création s'articulant par l'emploi d'objets prélevés dans la réalité de leur temps (Bourriaud, 2007, p. 24). César, l'un des artistes phares de ce courant, a ainsi puisé certains des matériaux de ses compressions dans des dépotoirs. Dans son travail, le déchet relevait alors de l'expression d'un « désir d'exaltation de la production quotidienne, de la beauté industrielle dans ce qu'elle a de plus dérisoire et de plus inutile » (Dagognet, 1989, p. 205).

Arman, une autre figure majeure associée au mouvement, prend à bras le corps une « affirmation de la matérialité » qui s'articule par une démarche artistique « fondée sur l'agir dans le réel » (Baracca, 2013, p. 194). Arman réactualise donc le discours de ses prédécesseurs en employant l'objet en tant que dispositif qui permet une appréhension de la société à travers ses Poubelles et ses Accumulations. Utilisant tantôt des déchets domestiques tantôt des produits de consommation neufs ou usagés,

Arman amasse ses trouvailles dans des sculptures où il les compile plus ou moins méthodiquement.

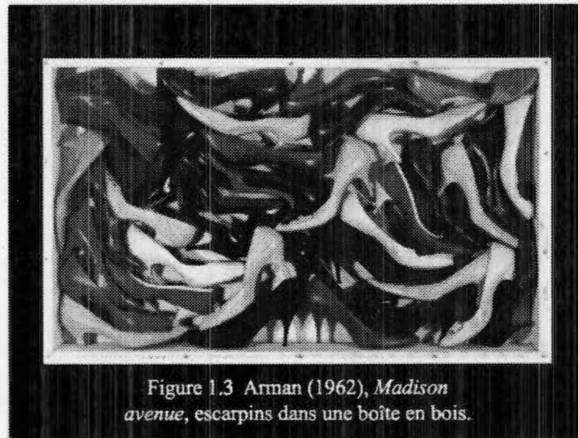


Figure 1.3 Arman (1962), *Madison avenue, escarpins dans une boîte en bois.*

En véritable « monteur d'objets » (Reut, 2000, p.6), il réalise alors un « panoptique de la productivité inlassable » (Dagognet, 1989, p. 196) en rassemblant des objets qui, dans leur multiplicité, gagnaient de la présence. C'est en effet par leur nombre que le sens de ses matériaux pouvait être adéquatement saisi. Tosatto émet l'hypothèse que les agrégations d'Arman imitent en quelque sorte les magasins grandes surfaces où s'entassent des amoncellements de produits identiques (1993, p. 17). En phase avec son époque, l'artiste passe du qualitatif au quantitatif en optant pour une formule où l'« objet désormais n'est plus révélé par son unicité – comme c'était le cas chez Duchamp – mais au contraire par son nombre » (Tosatto, 1993, p. 17). Ainsi, pour Arman, l'art se concrétise dans la répétition, la multiplication et l'accumulation, alors que la quantité corrige et annule les détails trop encombrants pour donner accès à la beauté de l'objet (Dagognet, 1989, p. 215).

1.3 Appropriation d'images

Si le Nouveau Réalisme est reconnu pour s'être approprié les objets du quotidien, un autre courant post-dadaïste des années 60 s'emparera quant à lui de ses images. Développant ses propres mécanismes pour faire entrer le réel dans l'art, le Pop Art offrira, comme le souligne Tosatto, une « réponse picturale à la pratique du readymade » (1993, p. 19). Qu'on pense à Roy Lichtenstein, James Rosenquist, Tom Wesselmann ou Andy Warhol, le répertoire iconographique des artistes pop relève d'images préexistantes, trouvées, *déjà là*.

Reprenant du contenu médiatique ou publicitaire glané dans les journaux, les magazines populaires ou la télévision, ils s'inspirent à la fois des techniques, du style et des images emblématiques de la culture médiatique et industrielle américaine, les reproduisant pratiquement à l'identique. Passant d'une logique de la dénotation à celle de la connotation (Robic, 2008, p. 24), le Pop Art détourne les images et leur sens d'origine, leur entrée dans un contexte artistique offrant l'occasion de porter un regard neuf sur ce qui est en permanence sous nos yeux. Ces artistes nous mettent en effet au défi de redéfinir notre rapport et notre perception du monde qui nous entoure (Bashkoff, 2003, p. 100).

Cette recontextualisation des images les plus familières, les plus ordinaires de la société de consommation et de la culture de masse tend aussi à élever le banal au rang d'icône, un geste qui peut être perçu à la fois comme une critique cinglante et une célébration éhontée de la culture populaire (Davidson, 2003, p. 12). Alors que le discours de Marcel Duchamp se concentrait principalement sur des préoccupations en lien avec le milieu artistique, le Pop est quant à lui indissociable de sa dimension sociale. Par sa relation aux médias de masse et devant l'importance des images dans la société de consommation, ce courant s'ancre dans l'expérience et la culture

contemporaine, prenant du même coup le statut de phénomène sociologique, voire de miroir social (Davidson, 2003, p. 12-13).

Le cas le plus emblématique pour illustrer le Pop Art reste sans doute celui de l'incontournable Andy Warhol. Ce géant de l'art américain a agrandi et répété à l'infini des images extraites des journaux et de magazines à grand tirage. Dans une ambiguïté tout à fait représentative de son courant, la démarche de Warhol se situe quelque part entre une exubérante affirmation de la culture de masse américaine et une désinvolte expression de la banalité (Blessing, 2003, p. 119).

De la célébrisissime canne de soupe Campbell aux portraits de Marilyn en passant par la bouteille de Coca-Cola et la chaise électrique, tout est placé sur un pied d'égalité quant au traitement pictural. Tosatto dira à ce sujet : « tout n'est plus qu'images ou plutôt images d'images » (1993, p. 16). En effet, Warhol s'approprie sans distinction les figures qui marquent la société américaine. Conséquemment, il évacue complètement l'humanité de ses sujets, des célébrités comme Elizabeth Taylor ou Marilyn Monroe étant réduites à leur image publique, voire à leur image de marque. Reprenant leurs photographies dans des magazines populaires, Warhol utilise ces vedettes en tant que « *perfect, ready-made, tragically glamorous subject* » (Haidu, 2003, p. 118).

Dans la même veine, *La Joconde*, plus de quarante ans après *L.H.O.O.Q.*, reçoit un traitement similaire en étant réaffirmé non pas comme œuvre d'art, mais comme icône de la culture populaire (M. Gauthier, 2014, p. 56). C'est le cas notamment avec la reproduction sérigraphique *Thirty Are Better Than One* (1963).



Figure 1.4 Marcel Duchamp (1919), *L.H.O.O.Q.*, chromolithographie, encre et mine de plomb.



Figure 1.5 Andy Warhol (1963), *Thirty Are Better Than One*, sérigraphie.

Warhol dissocie sa version de celles de ses prédécesseurs par un rendu grossier, une impression volontairement imparfaite qui donne à Tosatto le sentiment d'un « écho lointain d'une réalité devenue à ce point factice et obsolète à force de répétition et d'autoreprésentation qu'elle ne peut offrir d'elle-même que des effigies fantomatiques, lisses et vides de sens » (1993, p. 16).

Aussi, le procédé sérigraphique mis à profit pour cette œuvre, une technique mécanique que Warhol emprunte à la production commerciale, est un élément significatif dans sa démarche artistique. Transformant son atelier en chaîne d'assemblage et affirmant sa volonté d'être un artiste/machine, Warhol réduit à l'extrême l'intervention manuelle, reniant du même coup la singularité de la main de l'artiste et faisant disparaître la picturalité au profit de ses images sources. Cet anonymat de la main combiné aux stratégies d'appropriation et aux sujets extraits du quotidien feront de sa pratique une interprétation proche de celle du ready-made (Tosatto, 1993, p. 16).

De plus, Warhol constitue le parfait exemple pour illustrer qu'un concept peut traverser les médiums. Outre son travail pictural, l'artiste s'est également fait remarquer pour ses sculptures, ses plus célèbres étant ses *Boîte Brillo*, des reproductions en contre-plaqué d'emballages de savon. Il fera aussi le saut au cinéma, notamment avec *Empire* (1964), un plan fixe de huit heures en noir et blanc où l'Empire State Building, placé au centre de l'image, rappelle la composition des sérigraphies de canne de conserve. Du report sérigraphique à la caméra argentique, la reproduction mécanique des icônes américaines reste au centre de ses créations.

1.4 Appropriation d'œuvres

Après l'effervescence fulgurante des années 60, l'entrée dans l'art contemporain sera quant à elle marquée par une rupture avec certains préceptes modernistes. Alors que l'art peut s'entendre comme un double mouvement entre novation et reproduction, la modernité valorise surtout le progrès et l'originalité tout en reniant la création par copie qui est reléguée dans le domaine de la tricherie et du faux (Robic, 2008, p. 17). Michel Gauthier souligne à ce titre que le modernisme tend à refouler la copie ou la reprise, car il prône plutôt « l'affirmation d'une rupture avec le passé et d'une radicale nouveauté » (2014, p. 53). Or, bien que souvent occultée par l'histoire de l'art, la copie demeure une donnée essentielle dans l'apprentissage technique des arts plastiques et dans la perpétuation des fondements d'une culture (Robic, 2008, p. 18).

Dans les années 70, un retour du balancier est amorcé alors que la copie devient le principe même d'un nouveau mouvement, l'appropriationnisme. Sa genèse est entamée au milieu des années 60 avec le proto-appropriationnisme d'Elaine

Sturtevant qui élabore une démarche créative liée à la reproduction d'œuvres d'artistes établis, notamment Andy Warhol, Jasper Johns et Arman. Au-delà de la copie – voire de la contrefaçon – cette artiste cherche d'abord à « restituer un processus de production dont, à cette fin, elle doit s'approprier l'esprit » (M. Gauthier, 2014, p. 62).

Il faudra attendre la fin des années 70 avant que l'appropriationnisme entre dans son paroxysme avec une artiste américaine qui reste encore aujourd'hui la plus emblématique du mouvement, Sherrie Levine. Son travail revisite l'histoire de l'art tout en remettant en question, voire en déconstruisant, les notions d'auteur, d'originalité et d'unicité de l'œuvre d'art, des présupposés théoriques phares dans l'art moderne (Charles, 2012, p. 129).

En 1979, elle fait entrer l'appropriation dans sa pratique à travers la photographie en utilisant le collage pour exposer huit images originalement prises par Andreas Feininger, des clichés qu'elle découpe dans un livre avant de les coller sur carton. Sa démarche évoluera l'année suivante alors qu'elle initie cette opération de « rephotographie » qui marquera particulièrement les esprits. Levine reprend, avec le même médium (la prise d'images photographiques) et la même matière (des émulsions argentiques), six photographies de nus masculins d'Edward Weston. Cette démarche de rephotographie de clichés préexistants permet à l'artiste de venir souligner que Weston, qui a reproduit des poses de la statuaire antique, s'est lui-même inscrit dans une logique de reproduction d'un modèle, « dans la lignée de toutes les représentations et codifications du corps masculin dans la culture occidentale » (Charles, 2012, p. 133).

En 1981, Levine crée l'évènement en présentant sa plus célèbre série, *After Walker Evans*, qui revisite le travail d'un pionnier de la photographie documentaire. Pour ce projet, l'artiste a rephotographié des reproductions des images d'Evans à partir du

livre culte de 1941, *Let us Now Praise Famous Men*, pour composer une série de vingt-deux photographies en noir et blanc.

Au-delà de la controverse, Levine soulève par son travail un vaste éventail de questionnement et ce, à plusieurs niveaux. Gauthier expose d'une façon particulièrement efficace les multiples lectures possibles du geste de Sherrie Levine :

Une lecture duchampienne : il s'agirait d'un curieux avatar du ready-made, dans la mesure où ce n'est pas un objet utilitaire qui est promu en œuvre d'art, mais une œuvre qui, telle quelle, deviendrait une autre œuvre. Une lecture barthésienne : la mort de l'auteur. Une lecture féministe : une signature féminine s'approprie les produits d'une histoire de l'art moderne essentiellement patriarcale. Une lecture paratextuelle : le sens d'une œuvre se modifie en fonction de son paratexte, dont l'un des éléments essentiels est le nom de l'Artiste (M. Gauthier, 2014, p. 67-68).

Alors qu'elle s'approprie des œuvres fondatrices de l'histoire de l'art moderne, Levine revendique et légitime l'emprunt et la copie en tant que mode de création radicalement assumé (Charles, 2012, p. 129). Si elle applique d'abord ce principe à la photographie, elle l'étendra plus tard à la sculpture, notamment en revisitant l'héritage d'un autre pionnier, Marcel Duchamp. Elle partage d'ailleurs avec le dadaïste un art autoréflexif, un art sur l'art qui tranche avec la dimension sociale du Nouveau Réalisme et du Pop Art. En 1991, Levine réalise ainsi le premier d'une série d'urinoir en hommage à *Fountain* (1917). Pour ce faire, elle aura recours non pas à la faïence, mais au bronze, un matériau emblématique de la sculpture qui lui permet d'évoquer, par cette simple transmutation matériologique, le nouveau statut du readymade (M. Gauthier, 2014, p. 71).

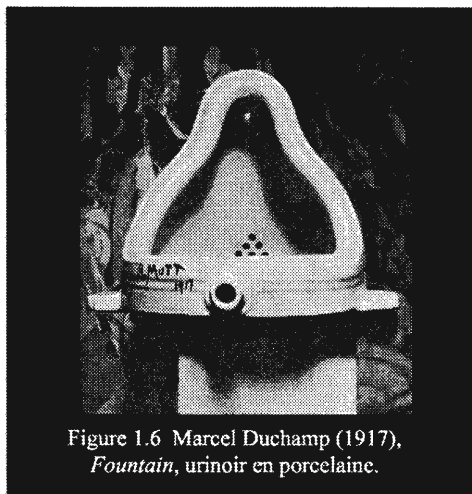


Figure 1.6 Marcel Duchamp (1917), *Fountain*, urinoir en porcelaine.

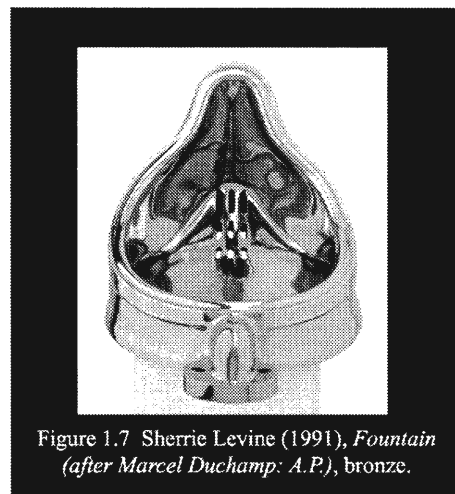


Figure 1.7 Sherrie Levine (1991), *Fountain* (after Marcel Duchamp: A.P.), bronze.

Au fil de ses réinterprétations, le readymade s'est ainsi étoffé au point où il a « mué en genre » (M. Gauthier, 2014, p. 71). Ses variations ne se limitent désormais qu'à la capacité des artistes de différents horizons de se le réapproprier.

1.5 Appropriation de photographies

Héritière de Warhol et Levine, une génération de photographes s'est évertuée dans les dernières années à transformer substantiellement leur art, tant en ce qui a trait à la production qu'à la diffusion. Enrichissant à leur tour les questionnements sur la notion d'auteur et d'originalité, ces photographes du 21^e siècle mettent à profit les avancées technologiques en utilisant le web non seulement comme source de diffusion, mais également comme source de matières premières. Portée par des artistes innovateurs, l'appropriation d'images photographiques plus ou moins anonymes circulant en ligne s'affirme ainsi comme une forme d'« extension à la photographie » (Campeau, 2015, p. 46).

Comme leurs prédécesseurs qui ont œuvré à repousser les limites de l'art, la démarche de ces photographes ne sera pas sans controverse. Accusé d'opportunisme, de voyeurisme et de ne pas être de « vrais » artistes, ils ont cependant le mérite de réactualiser le débat de la pertinence de l'originalité et des droits d'auteur à l'ère du numérique, en plus d'exploiter les diverses potentialités des nouvelles technologies. C'est le cas notamment de Jon Rafman, un artiste montréalais qui s'est approprié des images extraites de Youtube et du *deep web* pour sa trilogie produite entre 2013 et 2015 ; *Still Life (Betamale)*, *Mainsqueeze* et *ERYSICHTHON*. Pour son projet encore en cours, *9-eyes*³, il puise ses photographies du côté de Google Street View, un outil qui permet de visualiser en ligne des images prises par un véhicule surmonté de neuf caméras qui offrent un panorama à 360° de lieux qui juxtaposent des voies urbaines ou rurales partout sur la planète. Sillonnant le monde sans quitter son écran d'ordinateur, Rafman s'inscrit donc dans cette nouvelle démarche décrite par Campeau :

Il ne s'agit plus, disons, pour faire image, de chercher dans la chair du monde, dans le continuum espace-temps de la réalité, ce qui peut paraître intéressant et signifiant à capter en images. Il suffit de s'approprier des photos ready-made que l'on trafique à peine, depuis une position fixe (2015, p. 46).

Autre chef de file dans ce domaine, Mishka Henner, un artiste d'origine belge basé au Royaume-Uni, questionne et repousse lui aussi les limites de la photographie en plus d'élargir le débat à une reconsidération du documentaire. S'il a commencé sa carrière en pratiquant pendant quelques années une photographie documentaire plus traditionnelle, il s'est cependant confronté à une désillusion quant à ce qu'il nomme

³ Ce projet est disponible gratuitement en ligne : <http://9-eyes.com>

un « fantasme d'authenticité » (Shore, 2015, s. p.). Henner détaillera lui-même sa pensée en entrevue :

I no longer really trusted the camera in my hands. I don't think subjects trusted it. It seemed to get in the way of an interaction, an encounter, and change it dramatically. I would be performing and the person in front of it would be performing. It was all a performance. That made the idea of objective truth redundant, so that all that was left was a kind of stylistic exercise that could be applied to any subject: a tow-bar factory, a war in Syria. I started to really distrust that. The world is so much richer than my stylistic cloaking of it⁴ (Shore, 2015, s. p.).

Pour échapper à ce problème, Henner opte pour une solution radicale qui l'éloigne de la pratique classique et repense tout le travail des images en reconsidérant ce qui peut être envisagé comme du matériel documentaire. Il se tourne alors vers les écrans. Incontournables dans la culture occidentale, il lui apparaît impensable de ne pas les intégrer à une pratique artistique qui se veut ancrée dans la société contemporaine (Shore, 2015, s. p.). Ce faisant, il commence à puiser dans les images du monde pour trouver cette authenticité tant convoitée. La saturation sociale par les écrans et les médias numériques fera alors partie prenante de la démarche de Henner, d'abord parce qu'elle permet d'explorer certains fondements culturels, mais aussi parce que l'abondance d'images qui en résulte vient renforcer les questionnements par rapport à la valeur des nouvelles images. Loin de rester cynique, Henner embrasse des avenues novatrices qui enrichissent sa pratique : « *There were incredibly powerful things that*

⁴ « Je n'avais plus vraiment confiance en ma caméra. Je ne crois pas que mes sujets lui faisaient confiance. Elle semblait entraver les interactions, les rencontres et les affecter radicalement. J'étais en train de performer, tout comme la personne en face moi. Tout le processus était une performance. Cela a rendu superflue l'idée de vérité objective, au point où tout ce qui restait était une sorte d'exercice stylistique qui pouvait être appliqué à n'importe quel sujet : une usine de barre de remorquage, la guerre en Syrie. J'ai commencé à vraiment m'en méfier. Le monde est tellement plus riche que son interprétation stylistique. » [Notre traduction]

for the most part were invisible to us but that were only invisible to us because we didn't know where to look⁵ » (Shore, 2015, s. p.).

Loin de s'essouffler, la photographie s'allie donc aux arts numériques dans *No Man's Land*, un livre qui rassemble des images extraites, comme dans le cas du *9-eyes* de Rafman⁶, de Google Street View. Pour ce projet, Henner a rassemblé des images dans lesquelles des travailleuses de sexe, des réfugiées d'après leur apparence, sillonnent des routes isolées d'Espagne et d'Italie. S'il dénonce la situation de ces femmes en leur offrant une vitrine, l'artiste ne se contente cependant pas d'une seule couche de signification. Au-delà des sujets humains, c'est d'abord la technologie et notre rapport à elle qui au cœur de *No Man's Land*. Ne se voulant ni voyeur ni misérabiliste, Henner ne cherche pas à provoquer de l'empathie ou du sentimentalisme, sa motivation première étant de susciter des réflexions tant sur la forme que sur le fond (Brook, 2013, s. p.).

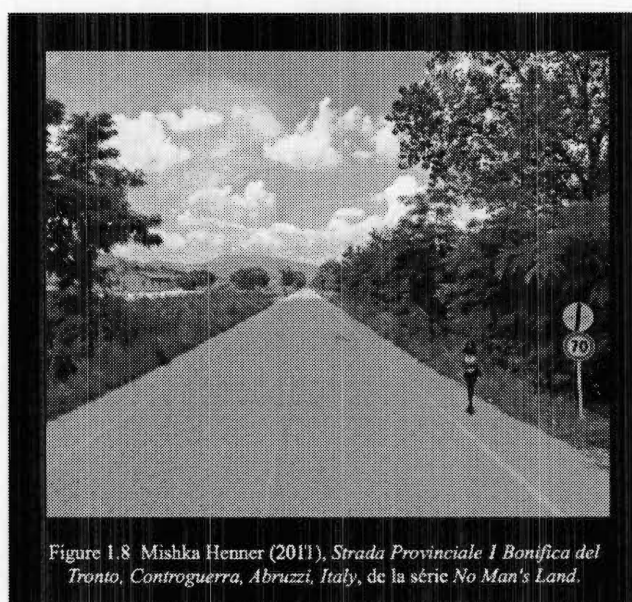


Figure 1.8 Mishka Henner (2011), *Strada Provinciale 1 Bonifica del Trento, Controguerra, Abruzzi, Italy*, de la série *No Man's Land*.

⁵ « Il y avait des choses incroyablement puissantes qui restaient en grande partie invisibles à nos yeux, mais qui n'étaient invisibles que parce que nous ne savions pas où regarder. » [Notre traduction]

⁶ Il y a d'ailleurs une image qui se retrouve à la fois dans *9-eyes* et *No Man's Land*.

Pour garder l'anonymat des personnes surprises par ses caméras, Google masque systématiquement les visages par une zone de flou. Ces quelques pixels embrouillés ne cachent cependant pas la rudesse des images exposées par Henner qui choquent moins par la présentation de l'exploitation sexuelle que par l'invasion des caméras dans tous les recoins la société contemporaine. L'artiste articule en effet sa démarche autour de cette tension entre ce qui est si crument montré et caché dans ces images qui ne se voulaient de prime abord qu'un simple panorama numérique du réseau routier (Vivian, 2015, s. p.).

En optant pour la récupération de clichés en ligne, Henner ne documente pas simplement une réalité, il expose également la façon dont elle a été mise en image. Ratissant des sentiers qui sont, selon lui, trop peu empruntés en documentaire, il confronte alors le spectateur à son propre regard (Blaustein, 2014, s. p.). C'est dans cette perspective qu'il tente de déconstruire les mécanismes de la culture numérique (Vivian, 2015, s. p.). Par la complexité de ses propositions, Henner démontre aussi que la forme documentaire est loin d'être circonscrite à sa conception traditionnelle.

1.6 Appropriation d'images en mouvement

Loin d'être en reste, les images en mouvement ont elles-aussi profité de l'héritage des readymades pour se réinventer. En effet, on peut constater depuis quelques années que les formes de plus en plus éclatées que prend le cinéma documentaire donnent naissance à des pratiques hybrides qui viennent soulever des questionnements similaires à ceux des artistes cités précédemment. En effet, en s'appropriant des contenus amateurs pour produire leurs œuvres, des documentaristes comme Dominic

Gagnon permettent de voir sous un nouveau jour la rhétorique de Duchamp tout en rappelant les notions de récupération chez César et d'accumulation chez Arman. La critique sociale plus ou moins implicite du Nouveau Réalisme, l'appropriation d'images du quotidien du Pop Art et l'hybridation entre art numérique et documentaire chez Mishka Henner sont autant d'éléments qui peuvent traverser les frontières entre les arts et passer d'un cadre sculptural, pictural ou photographique à une pratique filmique et documentaire.

En considérant les vidéos amateurs comme des matériaux préfabriquées au même titre que ceux des readymades, je me propose donc de développer une réflexion sur des pratiques qui revisitent le regard documentaire en faisant entrer des bribes de réel dans l'art par des mécanismes d'appropriation qui exposent et questionnent ces vidéos autoproduites qui font désormais partie du quotidien de plusieurs internautes. C'est dans cette optique que je souhaite interroger tant les fondements que les impacts de cette démarche d'appropriation sur la relation au réel dans des pratiques documentaires où le réel et les individus sont perçus à travers les images qu'ils produisent et partagent en ligne.

1.7 Présentation du corpus

Pour constituer le corpus d'œuvres qui seront analysées dans cette recherche, j'ai ciblé des projets qui mettent de l'avant une forme de création qui s'articule autour d'un acte d'appropriation d'objets produits par autrui, soit, dans le cas qui nous concerne, par l'utilisation de vidéos amateurs dans des pratiques documentaires. Je me propose ainsi d'étudier deux œuvres qui intègrent, chacune à leur façon, cette démarche particulière; *Hoax_Canular* (2013), un long métrage documentaire de

Dominic Gagnon et *Network Effect* (2015), un projet qui reprend certains codes du webdocumentaire dans une plateforme interactive signée Jonathan Harris et Greg Hochmuth. Je m'intéresserai au contenu matériel de ces œuvres et à la manière dont elles s'approprient le réel dans une démarche qui rejoint les codes des pratiques et courants artistiques mettant à profit la rhétorique du readymade.

La technologie nécessaire à la création d'*Hoax_Canular* et de *Network Effect* étant relativement récente, la plateforme YouTube n'ayant été créée qu'en 2005, mon corpus n'est composé que d'œuvres contemporaines. Dans les deux cas, le matériel a été récupéré en ligne et n'a pas été créé à la demande des artistes. Aussi, alors que le documentaire prend des formes de plus en plus éclatées, je me propose d'employer le terme *pratique* documentaire qui me permet d'englober toutes les démarches artistiques qui se servent des images du réel sans considération pour les frontières entre les disciplines. Cette expression a aussi été utilisée par Aline Caillet pour éviter d'enfermer une pratique dans le documentaire compris comme genre, à l'heure où on observe plutôt l'émergence de formats expérimentaux qui échappent à toute catégorie en mêlant cinéma, vidéo ou performance (2014, p. 9).

La pratique documentaire inclut donc la forme plus cinématographique d'*Hoax_Canular* et la nature hybride de *Network Effect*, qui a été présenté tant dans le contexte d'expositions d'art contemporain que de festivals consacrés au cinéma documentaire, notamment aux Rencontres internationales du documentaire de Montréal (RIDM) (2016) et au Festival international de film documentaire d'Amsterdam, à l'IDFA DocLab (2015 et 2017), une section de la programmation consacrée aux nouveaux médias et aux nouvelles formes que prend le documentaire à l'ère de l'interactivité.

1.8 Network Effect

Ce projet a vu le jour en 2015 grâce à la collaboration de deux artistes américains, Jonathan Harris et Greg Hochmuth. Ce dernier a reçu une formation en science informatique et en design à l'université de Stanford avant de se spécialiser à titre d'ingénieur en *data science*. Il a travaillé pour Google et Instagram, mais a réorienté sa carrière en s'installant à New York où il collabore à divers projets de création. Jonathan Harris, né le 27 août 1979, a lui aussi étudié en science informatique. Diplômé de l'université de Princeton, il s'est ensuite dirigé vers le monde des arts multimédias. Son travail a été présenté dans plusieurs grandes villes du monde et il compte dans son palmarès *I Want You To Want Me* (2007) et *We Feel Fine* (2009) qui font partie de la collection du MoMA à New York. Son dernier projet en date est *Network Effect*⁷, un collage interactif qui documente le quotidien et explore les effets psychologiques des usages d'internet. La réalité prend forme à travers des images et des données rassemblées dans une interface web où l'on navigue en sélectionnant un mot clé parmi une centaine de choix qui représentent chacun une émotion ou une activité quotidienne. Ces mots clés, notamment *Play* (jouer) et *Hug* (êtreindre), sont des thématiques qui réunissent simultanément à l'écran des vidéos, des extraits sonores et une multitude d'autres données provenant de divers médias sociaux.

La production a nécessité plusieurs étapes qui vont du choix des mots clés à la collecte et à la mise en forme des 10 000 séquences vidéo et des 10 000 extraits sonores, en plus des actualités, graphiques et statistiques reliés à l'utilisation des mots clés sur Internet. Les artistes ont utilisé Amazon Mechanical Turk, une application web de production participante (*crowdsourcing*) qui leur a permis de confier à des

⁷ Ce projet est disponible gratuitement en ligne : <http://networkeffect.io>

internauts la tâche de rassembler les vidéos et d'enregistrer à voix haute des gazouillis recueillis sur Twitter. Google Ngram, une application linguistique, a aussi été mise à profit pour observer l'évolution de la fréquence d'utilisation des mots clés. Les artistes ont ensuite créé l'interface et encodé les données recueillies pour en arriver au résultat final. Ils ont également pris la décision de ne donner accès au site que pour un temps limité, soit une période de quelques minutes déterminée en fonction de l'espérance de vie moyenne dans le pays de celui qui visionne le projet.

Network Effect a été présenté dans plusieurs contextes, dont PopTech, Future of Storytelling, et, dans le cadre de festivals de cinéma, à Tribeca Storyscapes et IDFA DocLab. Il a aussi reçu plusieurs récompenses. À ce jour, il s'est mérité les prix suivant : ICP Infinity Award : New Media, Adobe Cutting Edge Award, FWA Site of the Month, FWA Site of the Day et Chrome Experiments.

1.9 Hoax_Canular

Ce long métrage documentaire est l'œuvre de Dominic Gagnon, un artiste québécois qui s'est démarqué sur la scène internationale à titre de réalisateur, d'installateur et de performeur. Actif depuis le milieu des années 90, il s'est aventuré dans des projets expérimentaux reliés tant aux sons qu'aux images en mouvement, en plus d'être impliqué comme activiste anonyme sur Internet. En 2005, il fonde le collectif Au travail / At Work, une expérience dont il fera la synthèse avec le film *DATA* (2010). Son travail a été présenté dans diverses galeries, festivals et biennales à travers le monde, notamment à la Biennale d'architecture et des médias de Graz, à la Biennale de l'image en mouvement de Genève et à la 20^e Manifestation internationale d'art vidéo et de nouveaux médias de Clermont-Ferrand.

Avec la naissance de YouTube et la popularisation de la culture du *vlogging*, Gagnon se laisse inspirer par ce phénomène sans cesse en expansion : « la distraction principale dans mon atelier s'est transformée en une série de films » (Montal, 2013). Devant cette masse d'images qui s'offrent à lui, il se donne pour mission de : « sauver de la disparition ces images et ces discours non viraux, ramener à la surface des éléments critiques qui autrement n'existeraient pas, regrouper ces éléments dans un montage et en tirer une trame » (Montal, 2013). Dans la même entrevue, Gagnon revient sur une nuance qu'il considère cruciale dans son travail, soit celle qu'il produit des œuvres non pas sur des sujets, mais sur des sujets qui se filment (Montal, 2013).

De cette démarche naîtra entre autres la Trilogie du Web – *RIP in Pieces America* (2009), *Pieces and Love All To Hell* (2011) et *Big Kiss Goodnight* (2012) –, mais aussi *Hoax_Canular* (2013). Ce film réunit des extraits de vidéos produites par des adolescents qui, devant leur webcam, attendent la prétendue fin du monde qu'une rumeur prévoyait pour la fin de 2012. Sous la forme d'un compte à rebours jusqu'à l'apocalypse annoncée, ce film tantôt ludique, tantôt angoissant porte également un discours étoffé : « son montage tisse une réflexion profonde sur la façon dont la jeunesse se réapproprie l'angoisse que les médias véhiculent et attisent » (Québec Cinéma, 2013). *Hoax_Canular* s'est mérité le Grand Prix de la Compétition nationale longs métrages dans le cadre des RIDM.

1.10 Question de recherche

En prenant en compte ce qui a été énoncé dans les pages précédentes, ma recherche tentera donc de rattacher les œuvres de mon corpus aux problématiques entourant le

readymade dans l'optique plus large de création par appropriation. Pour orienter ma démarche, j'aborderai ce sujet en fonction de la question suivante :

Comment le concept de readymade permet-il d'analyser les relations avec le réel dans *Hoax_Canular* et *Network Effect*, des œuvres de type documentaire construites à partir de vidéos amateurs tirées de plateformes d'autopublication en ligne?

1.11 Hypothèse

Pour tâcher de répondre à cette question de recherche, je prendrai pour point de départ l'hypothèse suivante :

L'emploi de procédés de distanciation associés au readymade permet aux documentaristes de *Hoax_Canular* et de *Network Effect* de prendre un recul critique pour interroger les images du réel.

1.12 Objectifs de la recherche

Afin de soutenir cette hypothèse, mon mémoire sera structuré autour de trois objectifs principaux :

I – Déterminer comment le regard documentaire s'incarne dans une démarche appropriationniste.

II – Examiner comment sont affectés le travail de l'auteur et son rapport au réel dans une démarche où la création se fait à travers l'appropriation d'objets vidéo.

III – Observer de quelle façon le concept de readymade, tant dans sa conception originale par Duchamp que dans ses réactualisations subséquentes, permet de comprendre comment des images récupérées prennent, à travers le regard des artistes, un statut documentaire.

CHAPITRE II

CADRE THÉORIQUE

Si le chapitre précédent a été consacré à tracer les grandes lignes de l'appropriation d'éléments du réel par le champ artistique, les pages suivantes seront mises à profit pour revenir plus en profondeur sur des éléments fondamentaux pour l'élaboration de ce mémoire. Il sera ainsi question de définir les différentes ramifications du concept de readymade et de revenir sur la reconfiguration de l'art et du statut de l'artiste qui résulte de cette démarche particulière. Art du choix, le readymade propose de repenser notre perception d'objets extraits du quotidien. Réactualisées à l'ère des nouvelles technologies, les approches appropriationnistes ont aussi démontré leur capacité à s'adapter à la culture numérique.

2.1 Un concept clé : le readymade

Tout d'abord, c'est autour du readymade que s'articulera le cœur ma recherche. Devant ce concept centenaire et tentaculaire, il m'a semblé particulièrement important de revenir plus en détail sur ses définitions et de circonscrire dans quel ordre il sera ici mobilisé.

Ainsi, j'ai choisi ce vocable dans son sens le plus large pour décrire toute démarche artistique qui exploite des stratégies d'appropriation d'objets préfabriqués. Je rassemble donc sous cette bannière tant les propositions les plus radicales de Marcel

Duchamp – des objets non modifiés auxquels il n’ajoute qu’un titre – que les assemblages dadas ou néoréalistes – des mises en scène d’objets trouvés, récupérés et détournés. Alors que Tita Reut en parle comme d’une rhétorique (2000, p. 22) et que Thierry De Duve tente de le constituer en paradigme (1989, p. 10), ma recherche mobilisera simplement le readymade à travers les nuances et les variations que les artistes lui ont donné depuis plus d’un siècle, chacun ayant adapté sa poésie à sa propre plume. À la base de nombreuses démarches, le concept de readymade sera ainsi employé en tant que pratique qui ouvre de nouvelles interprétations sur un objet prélevé directement dans la réalité quotidienne.

Pour déterrer les racines du readymade, on peut remonter à l’antiquité et à la procédure du remploi, que Jean-Pierre Criqui décrit comme une « pratique très ancienne consistant à faire quelque chose de nouveau à partir d’objets ou de fragments d’objet préexistants » (2013, p. 9). Or, si le remploi suppose lui aussi l’usage d’objets à de nouvelles fins, le readymade revêt quelques spécificités qui auront su faire sa légende. En effet, le remploi englobe plus largement le recyclage architectural ou la réutilisation d’un imaginaire antique par des moines du Moyen Âge (Criqui, 2013, p. 12). De son côté, le readymade se cantonne plutôt à la mise en situation d’un ou de plusieurs objets préexistants, sélectionnés et constitués en œuvres par l’apport d’interventions minimales (Monnier, 2004, p. 14). Dans le même champ lexical, on retrouve également l’appropriation qui, comme le remploi, recouvre dans un spectre assez large « l’ensemble du champ de la transmission et désigne plus particulièrement ses applications irrégulières, forcées ou secondes, comme la conquête, le vol, le plagiat, le détournement, l’adaptation, la citation, le *remix*, etc. » (Gunthert, 2013, p. 141).

En ce qui a trait à une définition du readymade, la tâche s’avère quelque peu compliquée si on prend en compte ces quelques mots de Duchamp à Katherine Kuh au début des années 60 : « ce qui est curieux à propos du readymade, c’est que je n’ai

jamais été capable d'en donner une définition ou une explication qui me satisfasse complètement » (Kuh, 1962, cité dans Danesi, 2012, p. 18).

Dans le doute, on peut cependant se référer à une proposition parmi les plus complètes – et anciennes – qu'a soumises l'artiste, soit celle de 1917 publiée dans la revue satirique *The Blind Man*. Dans un plaidoyer pour *Fountain* (1917), l'artiste offre ainsi un socle au concept qu'il vient à peine d'inventer – à noter que Richard Mutt est le pseudonyme avec lequel l'artiste signe l'œuvre :

*Wheter Mr. Mutt with his own hands made the fountain or not has no importance. He CHOSE it. He took an ordinary article of life, placed it so that its useful significance disappeared under the new title and point of view – created a new thought for that object*⁸ (Duchamp, 1917, p. 5).

En 1938, dans le *Dictionnaire abrégé du surréalisme* – auquel collabore l'artiste –, la définition se précise. Le readymade est alors présenté comme « un objet usuel promu à la dignité d'œuvre d'art par le simple choix de l'artiste », une procédure on ne peut plus succincte que ne respecte cependant pas la majorité des readymades de Duchamp (Davila, 2013, p. 76). Sans revenir sur l'idée de *dignité* – qui peut rester controversée dans la mesure où elle peut être taxée d'un élitisme non quantifiable –, il n'en demeure pas moins que cette définition semble incomplète en regard des travaux qu'a proposés le dadaïste.

En effet, Duchamp fait honneur à sa réputation de polémiste insoumis en rompant avec cette acception de 1938. Il est vrai que certains de ses premiers readymades, notamment *Porte-bouteille* (1914) et *Fountain* (1917), respectent ce principe de

⁸ « Que M. Mutt ait fabriqué ou non *Fountain* de ses propres mains est sans importance. Il l'a CHOISI. Il a pris un article de la vie ordinaire, l'a présenté de façon à ce que son utilité première disparaisse derrière un nouveau titre et un nouveau point de vue – créant ainsi une nouvelle pensée sur cet objet. » [Notre traduction]

stricte transmutation de statut. Il n'ajoute à l'objet usuel qu'une signature et un titre pour la désigner comme œuvre d'art. Or, la plupart de ses créations sont constituées d'objets manufacturés augmentés par une ou plusieurs interventions de sa part. On peut penser au procédé d'assemblage pour *Roue de bicyclette* (1913) ou au dessin de la moustache dans le cas de *L.H.O.O.Q.* (1919). Au cas par cas, Duchamp affuble également ses œuvres de qualificatifs qui dilatent la définition stricte qu'il a proposée. Son catalogue est donc agrémenté de readymades arrangés, corrigés, aidés, rectifiés ou malheureux. Loin de restreindre sa créativité, il se permet ainsi en 1921 l'extravagance d'un assemblage des plus complexes avec *Why Not Sneeze Rose Sélavy?*, une cage à oiseaux en métal remplie de 151 cubes de marbre, un thermomètre, un os de seiche et deux petits récipients ronds en céramique blanche.

On peut donc constater que Duchamp ne semble pas très prompt à tracer des limites. De fait, il encouragera plutôt une acception assez large de son concept lorsque, en poussant sa réflexion jusqu'au bout, il conclut lui-même que toutes les toiles pourraient elles aussi être considérées comme des readymades aidés, les tubes de peinture n'étant que des produits manufacturés assemblés par les peintres (Davila, 2013, p. 76). Au-delà de la satire ou de la provocation, ce renversement de la perception de l'art s'inscrit dans la profonde remise en question qui a marqué l'art moderne et contemporain. À titre d'illustrations, Arman – qui compte parmi les héritiers artistiques de Duchamp – proposera ainsi plusieurs œuvres où les tubes seront littéralement étalés sur la toile.

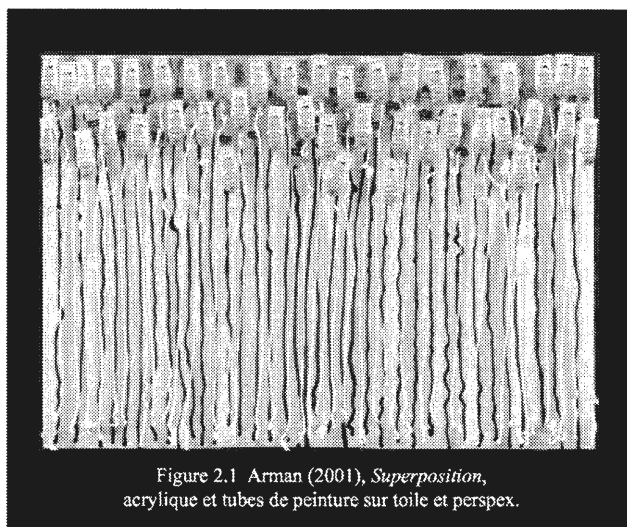


Figure 2.1 Arman (2001), *Superposition*, acrylique et tubes de peinture sur toile et perspex.

Avec le ready-made, Duchamp a assis les bases d'un profond questionnement tant sur la saisie du réel que sur la conception de l'art. Aux prémices de ses réflexions et expérimentations, on sent assez distinctement cet élan dadaïste de renversement des codes et des conventions, voire de l'art en lui-même. Les premiers pas du ready-made sont en effet indissociables et symptomatiques d'une table rase par rapport aux arts bourgeois et institutionnalisés des siècles précédents. Aussi, confrontés à quelque chose de radicalement nouveau, les critiques de l'artiste ne manqueront pas de pointer du doigt un geste essentiellement provocateur et le caractère arbitraire de la transmutation.

En effet, le geste de l'artiste français s'attaque volontairement à l'ordre établi, notamment en déconstruisant la pertinence de notions autrefois centrales comme le beau et l'authentique (Tosatto, 1993, p. 9). Les racines de cette déconstruction remontent au Réalisme du 19^e siècle alors que la volonté de représenter l'ordinaire – voire la laideur – de la vie s'accompagne de la remise en question d'une beauté qui tend davantage vers l'idéalisation. Au 20^e siècle, cette idée sera poussée à l'extrême puisqu'il s'y développe un « art non esthétique » (Binkley, 1992, p. 56), c'est-à-dire

un art où l'appréciation esthétique ne suffit plus à l'appréhension de l'art. Ainsi, le concept de beauté devient carrément obsolète dans l'évaluation artistique des œuvres de Duchamp, qui le remplace par un critère tout à fait dada, soit celui de la « remise en question des limites du champ artistique » et le « souci permanent et de plus en plus utopiste » de repousser toujours plus loin ces limites (Tosatto, 1993, p. 12).

Pour éviter de me perdre dans les méandres du readymade, je me propose cependant de m'imposer quelques limites et de me référer aux balises proposées par Thierry De Duve qui circonscrit la notion d'œuvre d'art. Pour définir le readymade, il faut en effet statuer sur l'art dans sa globalité, ce que fait De Duve lorsqu'il soumet quatre critères fondamentaux, soit une œuvre, un auteur, un public et un lieu institutionnel prêt à enregistrer l'œuvre, à l'attribuer à l'auteur et à la communiquer à un public (1989, p. 18).

D'ailleurs, ce rôle joué par les institutions est à la fois mis de l'avant et dénoncé par Duchamp. Si le fait de faire d'un objet quelconque une œuvre reconnue peut sembler dérisoire, reste que ce geste constitue, selon Guy Tosatto, « une des étapes majeures de l'histoire de l'art moderne » (1993, p. 11). La pratique du readymade souligne en effet « la nature et le rôle de l'espace environnant qui désigne cet objet comme œuvre d'art, c'est-à-dire le musée, et plus globalement la société » (Tosatto, 1993, p. 11). Au-delà de l'objet et de l'artiste, c'est donc tout le milieu de l'art qui doit se positionner par rapport au readymade. Pour cette recherche cependant, il sera plus pertinent de se concentrer sur le processus de création et sur l'objet en tant que tel, bien que la présentation en festival et les nombreux prix accordés aux œuvres de mon corpus soulignent la reconnaissance par les institutions de leur caractère artistique. Pour mieux circonscrire ce caractère justement, je me propose de revenir brièvement sur les principaux éléments de la définition de 1917.

2.2 He CHOSE it

En trois mots, Duchamp résume l'essentiel de la pratique; un artiste fait sien un objet. Au premier abord, le geste est en effet fort simple. En réordonnant des éléments existants, l'action créatrice est réduite à sa plus simple expression (Tosatto, 1993, p. 11). Or, loin d'être simpliste, cette démarche révèle plutôt l'acte fondamental de toutes formes d'art, en readymade comme en peinture : le choix (De Duve, 1989, p. 143). Il n'est donc pas anodin que Duchamp ait décidé d'inscrire ce mot en majuscule.

Aussi, si la prise de décision relève de l'artiste, elle est cependant tributaire des matériaux qu'il travaille puisque le pivot de cette démarche, c'est avant tout une rencontre. Pour Davila, le readymade est en effet un objet temporel, puisque « son choix repose sur une “sorte de rendez-vous” fixé avec un objet après que l'artiste a décidé “d'inscrire un readymade” » (Davila, 2013, p. 78).

2.3 A new thought

Dans son ouvrage *Marcel Duchamp mis à nu* (2004), Marc Decimo présente l'extrait d'un texte sur la peinture paysagiste qui aurait inspiré Duchamp : « On sait combien nous voyons mal les choses au milieu desquelles nous vivons; il faut souvent que quelqu'un vienne de loin pour nous dire ce qui nous entoure » (Rainer Maria Rilke, 1902, cité dans Decimo, 2004, p. 11). En faisant disparaître la fonction utilitaire de l'objet, l'artiste s'inscrit dans cette perspective. Placé dans un cadre artistique, l'objet devenu readymade change d'environnement, de contexte et s'ouvre alors à de

nouvelles interprétations. Que ce soit simplement par l'ajout d'un titre ou à travers le processus d'assemblage, Monnier souligne ainsi que c'est par la recontextualisation de l'objet que s'instaure le sens du travail de l'artiste (2004, p. 14). D'une simple carte à jouer figurant *La Joconde* de DaVinci, *L.H.O.O.Q. rasée* (1965) devient ainsi, après être passée par les mains de Duchamp, une incarnation du questionnement sur la reproductibilité de l'œuvre d'art et fait apparaître « la relation délicate qu'entretiennent les œuvres avec leurs copies » (Judovitz, 2000, p. 138).

2.4 An ordinary article of life

Un des aspects les plus importants de la pratique du ready-made, c'est sans doute ce processus qui permet aux artistes de faire entrer le quotidien dans l'art sans devoir se restreindre à l'imitation (Dagognet, 1989, p. 187). Aussi, comme les matériaux restent riches de leur contenu et de leur histoire (Dachy, 1994, p. 197), ces œuvres tendent à porter en elles une certaine adéquation avec l'époque qui les a vus naître.

Travaillant directement à partir des débris qui jonchaient les rues allemandes, Kurt Schwitters considérait ainsi sa démarche de création comme un moyen de « découper une œuvre d'art dans la nature » (Dachy, 1994, p. 197). Dans son cas, cette nature était marquée par les décombres de la Première Guerre mondiale et son art peut se définir comme « une sorte de compulsion incessante et cumulative de tous les rebuts de la société » (Tosatto, 1993, p. 13). De cette société décimée, les artistes dadaïstes s'amuseront donc à étaler les travers et s'emploieront même à déboulonner ce « vieux monde dévasté » en exhibant sans complexe ses « vestiges tronqués » (Tosatto, 1993, p. 13). S'imprégnant de leur environnement, Schwitters ancrera ainsi sa collecte

d'objets dans une perspective sociale, alors que Duchamp s'attaquera ouvertement aux codes et aux institutions artistiques issues d'une bourgeoisie largement contestée.

Cette propension du readymade à se saisir du quotidien sert donc les artistes qui cherchent à rester en phase avec leur temps. À l'image des dadaïstes, les artistes rattachés au Nouveau Réalisme puiseront dans les objets phares du début de la consommation de masse et les créateurs pop s'attarderont à la banalité de la vie moderne (MacMillan, 2003, p. 120). En ce début de 21^e siècle, c'est cependant vers le web et les écrans que ce tourne le regard des créateurs. Comme on a pu le constater dans le chapitre précédent, la voie défrichée par Duchamp est loin de se tarir. Encore aujourd'hui, l'art contemporain se sert de ce principe de création pour rendre compte et commenter le réel (Robic, 2008).

2.5 Le readymade à l'ère du 2.0

Dans un texte qui décortique le phénomène de l'appropriation à l'ère du numérique, André Gunthert pose cette pratique en nouveau paradigme de la culture postindustrielle (2013, p. 139). Alors qu'au siècle dernier Benjamin soulignait l'opposition entre une culture bourgeoise prônant l'unicité des œuvres et des nouveaux médias imposant la reproductibilité, Gunthert parle aujourd'hui d'une révolution et d'une mutation radicale occasionnées par les outils numériques qui font de la reproduction et de l'appropriation une culture reconnue et un paradigme dominant (2013, p. 149). Instrument fondamental dans la construction et l'assimilation de toute culture, l'appropriation a de longue date été un ressort pour la formation de pratiques constitutives de l'identité d'un groupe (2013, p. 149). En art par exemple, cela se traduit par la reproduction et la réinterprétation de codes esthétiques, thématiques ou autres qui soudent les créateurs autour d'un mouvement

ou d'une école. Ce qu'il y a de particulier avec le web cependant, c'est l'ampleur que prend le phénomène alors que l'écologie numérique « établit l'appropriabilité comme un critère et un caractère des biens culturels, qui ne sont dignes d'attention que s'ils sont partageables » (2013, p. 149).

En ligne, l'écosystème est en effet dominé par les grands moteurs de recherche, les réseaux sociaux et les fameux mots-clics (#). Dans ce contexte, la visibilité des contenus dépend d'une économie de partage qui ne concerne pas seulement leur diffusion, mais aussi leur modification – et par le fait même leur appropriation – puisque les *remixes* et les mèmes⁹ produits par les internautes à partir de ces biens culturels amplifient de façon exponentielle leur dissémination. À l'ère de la viralité, le web se construit donc dans une arborescence qui favorise la mobilité des contenus, que ce soit par leur dématérialisation, leur diffusion universelle ou les lacunes en matière de droit et de contrôle dans cet espace virtuel où l'appropriation collective est encouragée par certains acteurs qui tirent profit d'une économie de l'attention (2013, p. 147).

Outre l'appropriation, ce contexte favorise et encourage également la production – voire la surproduction – de contenus non professionnels. Les technologies du web 2.0 ayant facilité toute la chaîne de production, de publication et de partage des contenus amateurs, elles ont contribué au mouvement de démocratisation des pratiques d'autoreprésentation et permis à une masse d'anonymes de se rendre visible au grand public (Beuscart et Mellet, 2015, p. 84). Ce faisant, on a pu assister à une « mise en marché de l'expression individuelle des internautes ordinaires comme si elle constituait une niche commerciale pour les nouveaux services culturels sur mesure promus par les acteurs de l'industrie des NTIC » (Allard et Vandenberghe, 2003, p. 214).

⁹ Éléments culturels ou phénomènes (très souvent une photographie retouchée) repris et partagés sur les réseaux sociaux.

Or, au-delà des intérêts des grands réseaux sociaux et de la monétarisation de la viralité, il reste dans cette masse de contenus amateurs une richesse que ne manquent pas de prospector certains artistes. En effet, les réseaux sociaux et les plateformes d'autopublication prennent part à de réels enjeux culturels et identitaires. La production et la diffusion de contenus sont aujourd'hui des pratiques de la vie courante pour certains internautes et ces contenus qu'ils produisent et partagent ont pu se faire une place en tant que moyens d'expression à part entière (Wachowich et Scobie, 2010, p. 82). Aussi, à une époque où les technologies numériques tendent à prendre une place de plus en plus importante dans le quotidien des consommateurs, les chercheurs prennent également conscience d'un phénomène d'« hypertrophie de l'expression personnelle » (Allard et Vandenberghe, 2003, p. 204). Alors que se propage une idéologie individualiste, on assiste à une valorisation sans précédent de l'expression et l'exposition de soi (Granjon, 2014, p. 24).

Encouragé par l'économie numérique et les ressources que propose le web 2.0, l'individu est également amené à différencier le soi hors ligne du soi en ligne (Denouël, 2011, p. 80). Aux identités personnelle, sociale et culturelle s'ajoute une identité numérique qui prend forme sur différents supports de communication, dont la vidéo qui a su se démarquer parmi l'éventail des moyens d'expression offerts aux internautes. Si elles peuvent paraître triviales à première vue, ces vidéos amateurs qui relatent le quotidien et l'intimité des usagers des plateformes d'autopublication sont des objets relativement complexes.

À l'ère numérique, les pratiques vidéo ont connu un processus de désacralisation des usages alors que les appareils de captation sont devenus des objets de consommation courante (Bationo et Zouinar, 2009, p. 146). De plus en plus abordables, ces dispositifs ont gagné en souplesse et en maniabilité, ce qui a rendu possibles l'autofilmage et la production d'espace autobiographique (Thély, 2002, p. 163).

Aussi, les individus ne sont aujourd'hui plus représentés uniquement par des professionnels qui ont sur eux un point de vue extérieur. Les pratiques se démocratisent et, en devenant une activité courante et spontanée, la vidéo se tourne vers le moment présent alors que prolifèrent des « chroniques de la vie quotidienne » (Bationo et Zouinar, 2009, p. 147).

Or, si les internautes ont un grand contrôle sur les images qu'ils captent, leurs vidéos sont néanmoins le fruit d'une relation et d'une négociation entre une réalité et celui qui la capte. Leurs images produites sont essentiellement le résultat d'une interaction entre un individu qui ressent le besoin de s'exprimer, un dispositif technique et une masse d'internautes que l'utilisateur fait entrer dans sa pratique en partageant ses images.

En somme, dans un processus complexe, ces individus se servent du médium vidéo pour exposer leur quotidien et leur intimité tout en partageant, en exprimant et en construisant leur identité numérique à travers des images en mouvement (Granjon, 2014, p. 25). Loin d'être quelconques ou anodines, ces images sont donc récupérées par des artistes comme Mishka Henner, Dominic Gagnon, Jonathan Harris et Greg Hochmuth¹⁰ qui reconnaissent et critiquent l'importance qu'elles ont prise dans la société contemporaine. Prenant le pouls de leur époque, ils réactualisent ainsi le concept de Duchamp en s'appropriant les pixels qui envahissent nos écrans.

¹⁰ Et la liste peut s'allonger encore avec Jon Rafman, Natalie Bookchin et bien d'autres.

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE

Dans la gamme des approches qui s'offrent pour aborder une problématique qui se rattache au readymade, force est de constater que les choix sont aussi diversifiés qu'enrichissants :

Selon le point de vue, la méthode, le parti pris théorique, les readymades de Duchamp ont donné lieu à de multiples interprétations qui dévident la pelote de leurs significations possibles, tirent un fil à elles, défont le nœud, croisent le texte, bref, projettent ou décodent ces choses dans divers paradigmes, tantôt esthétiques ou historiques, tantôt psychologiques ou sociologiques, tantôt sémiotiques ou idéologiques (De Duve, 1989, p. 13-14).

Cependant, je me suis ancrée dans la perspective qui m'a semblé la plus appropriée pour aborder la création par l'objet; le matérialisme. Cette approche permet en effet de rester collé à la matière tout en sortant de l'analyse esthétique. Binkley souligne d'ailleurs les limites de l'apparence visuelle pour établir l'identité d'un readymade comme la *L.H.O.O.Q rasée* (1965) de Duchamp, qui n'est dans les faits qu'une reproduction de *La Joconde* au dos d'une carte à jouer (1992, p. 30). De plus, le matérialisme permet d'éviter de réduire l'œuvre à une idée et de contourner la relecture conceptuelle des structuralistes qui tendait à renier l'importance de la matière au profit du concept. Cette relecture sera vivement critiquée, notamment par Pierre Baracca qui dénonce une vision détachée du réel qui condamne « la trivialité des choses, des objets » et prône « la noblesse du niveau idéal » (2013, p. 189).

Fabien Danesi partage ce point de vue quant aux œuvres de Duchamp qu'il place en deçà de l'opposition entre le corps et l'esprit en affirmant que la matière « n'est pas à confronter au concept, comme nous y ont trop souvent habitués les philosophes occidentales » (2012, p. 20). Les exemples sont donc nombreux pour justifier le choix d'une approche matérialiste dans le cadre d'une recherche associée au ready-made.

3.1 Une approche matérialiste

Pour orienter mon analyse, je m'inspirerai principalement d'un ouvrage qui recense les travaux de plusieurs auteurs qui étudient les arts – et notamment le cinéma – à travers le nouveau matérialisme; *Carnal Knowledge: Towards a 'New Materialism' Through the Arts* (2012). Dans la même veine que De Duve (1989, p. 21) ou Davila (2013, p. 78) qui considéraient le ready-made comme une rencontre entre un auteur et un objet, les auteurs réunis dans *Carnal Knowledge* s'inspirent d'Heidegger pour aborder l'art en tant que collaboration entre la matière et l'artiste. Ils estiment que l'œuvre n'est ni réductible à sa matière ni une simple création de l'artiste, elle est plutôt le produit d'une collaboration, d'une négociation entre l'artiste et les matériaux qu'il emploie.

Redistribuant les pouvoirs entre humain et non-humain, cet ouvrage déconstruit la conception d'une matière passive subordonnée au bon vouloir des créateurs. On retrouve plutôt l'idée d'une relation de coresponsabilité et de codépendance entre l'artiste et ses matériaux, l'œuvre – qui n'existe pas sans l'un ou l'autre – étant le résultat de cette relation (Barrett et Bolt, 2012, p. 6). S'émancipant de la vague humaniste qui a placé l'homme au centre du monde social et physique, les auteurs prônent une décentralisation du sujet créateur qui perd alors le privilège de l'omniscience et de l'omnipotence. On délaisse complètement la dichotomie entre

l'homme en action et le matériau passif pour prendre compte les relations négociées entre les différents acteurs et facteurs qui permettent l'émergence de l'art, soit : « *the material bodies of artists and theorists, the matter of the medium, the technologies of production and the immaterial bodies of knowledge that form the discourse around art*¹¹ » (Barrett et Bolt, 2012, p. 7). En transposant ce principe au corpus étudié dans cette recherche, on peut donc avancer que les œuvres sont le fruit de la conjonction entre des artistes, des vidéastes amateurs, des plateformes web qui permettent et encouragent la production de vidéos, les images à proprement parler et des discours théoriques et artistiques qui font sens des œuvres.

L'ouvrage aborde également la spécificité des pratiques cinématographiques qui, en tant qu'assemblages complexes entre une multitude d'acteurs, restent un bon exemple de la complémentarité entre l'homme et la matière :

*Film-making is an intense relationship between a myriad of human and non-human actants – lights, cameras, editing, machines, actors, editors, film-makers and directors, to identify just a few in this complex assemblage*¹² (Barrett et Bolt, 2012, p. 5).

Aussi, dans un texte qui aborde spécifiquement le cinéma de emploi, Dirk de Bruyn aborde la récupération et l'appropriation d'images en considérant les impacts sur leur réception, cette pratique ayant la capacité de transformer le matériel original et de mettre l'emphasis sur des aspects qui seraient restés dans l'ombre (Barrett et Bolt, 2012, p. 90). Ce point ne manque d'ailleurs pas de rappeler la propension du readymade à générer une nouvelle pensée sur un objet. Dans ce chapitre, de Bruyn

¹¹ « Le corps physique des artistes et des théoriciens, la matière propre au médium, les technologies de production et l'entité immatériel de la connaissance qui forme le discours autour de l'art. » [Notre traduction]

¹² « La pratique du cinéma est une relation intense entre une myriade d'acteurs humains et non-humains – lumière, caméras, montage, machines, comédiens, monteurs, cinéastes, réalisateurs, pour n'en nommer que quelques-uns dans cet assemblage complexe. » [Notre traduction]

s'intéresse particulièrement aux films matérialistes et non narratifs dont la structure est sujette à l'expérimentation. Il s'attarde sur cette forme de poésie des images trouvées qui abandonne le contenu narratif au profit de la forme, dans la lignée de certains mouvements picturaux d'après-guerre, notamment l'expressionnisme abstrait où l'on ne représente plus le monde extérieur, mais l'intériorité et l'inconscient du peintre.

L'auteur revient une nouvelle fois sur la notion de poésie lorsqu'il aborde des concepts de Maya Deren sur le montage. Toujours en lien avec des images relevant du domaine des émotions plutôt que de la raison, de Bruyn aborde ainsi le montage horizontal (un agencement linéaire de séquences dans une structure de cause à effet) par opposition au montage vertical qui implique une succession de différentes couches de signification, de différents points de vue sur un même événement (Barrett et Bolt, 2012, p. 94-95). Comme il sera justement question de montage dans le chapitre V, ces concepts pourront être réinvestis en lien avec le corpus à l'étude.

3.2 L'image en tant qu'objet

Cette approche matérialiste sera, entre autres, mise en œuvre dans la façon dont seront considérées les vidéos. Ainsi, les images des documentaires à l'étude seront, au même titre que l'urinoir de Duchamp, considérées comme des objets. D'un point de vue théorique, cette perspective n'est pas nouvelle. En effet, Dagognet estime que, l'art circulant entre la matière et son image, cette dernière peut être perçue comme « l'objet sans l'objet » (1990, p. 234). De son côté Jean-François Robic considère que la nature complexe des images dans leurs dimensions matérielle, sémantique, plastique et technique en font un terrain d'action qui permet de les considérer comme

des objets (2008, p. 15).

Dans une approche très terre à terre, on peut déjà établir que les images se rattachent à un support, qu'il soit de terre, de toile, de verre ou d'électrons (Robic, 2008, p. 33). Hormis les images mentales, elles appartiennent aux temps, à l'espace, à la lumière, à un « continuum matériel, tangible » qui affectent leur définition (Robic, 2008, p. 33).

D'un point de vue artistique, le choix d'un support et d'un médium par rapport à un autre fait partie intégrante de la production de sens d'une image et le réseau d'intentions de l'artiste doit être pris en compte dans son analyse (Robic, 2008, p. 33). De plus, les créateurs ont traité les images avec les mêmes schémas que leurs pendants tridimensionnels, les objets. Robic soulignera à ce sujet que « [t]out l'art de la seconde moitié du 20^e siècle tend à le montrer, sur des fondements mis en place par Dada » (2008, p. 15). On a pu voir dans le chapitre précédent des artistes, notamment associés au Pop art, qui ont adapté aux images la rhétorique de Duchamp et produit des « avatars du readymade » (Robic, 2008, p. 22). Alors que la société industrielle a noyé les consommateurs dans les produits usinés, les nouvelles technologies et le contexte médiatique des dernières décennies ont offert aux artistes une masse infinie d'images.

Dans le cadre de ma recherche, l'aspect le plus pertinent de cette perspective est cependant de pouvoir « s'évader de la philosophie du sujet » (Dagognet, 1989, p. 9) et donc de sortir des propriétés représentationnelles des images pour explorer d'autres avenues. En prenant en compte la matérialité de l'image, on peut concevoir cette dernière nonobstant son contenu. C'est dans cette optique que Philippe Dubois avance que, devant la complexité d'une image, de quelque nature que ce soit, « on ne peut plus aujourd'hui la considérer comme une "donnée" établie, posée, comme une chose transparente » (2011, p. 264). Reprenant le concept de Roland Barthes, Robic écrira quant à lui :

Il n'y a du *punctum* que pour celui qui en a besoin et qui ne voit pas l'image mais le souvenir qu'elle porte éventuellement. Celui qui n'y voit que cela ne voit pas l'*image*. Ce qu'il voit dans l'image qui le "point", c'est lui-même, et son incapacité à voir une image, aveuglé qu'il est par son effet miroir (Robic, 2008, p. 14).

Ayant décidé de m'attarder au processus de création et d'appropriation des images plutôt qu'à leur contenu narratif, cet angle d'approche m'a donc paru adéquat. De plus, j'ai choisi d'utiliser dans l'analyse les termes *objet vidéo* pour rappeler qu'il sera question des images non comme supports transparents, mais bien comme entité matérielle.

Ainsi, l'approche matérialiste tant des images que de la création documentaire sera centrale dans ma recherche, en ce sens qu'elle détermine ma conception des images récupérées tout en m'imposant de prendre en compte l'aptitude des matériaux à influencer sur la forme finale de l'œuvre. Sans renier l'intuition, l'expérience et le travail des artistes, cette perspective me permettra donc de balancer les deux pans d'une démarche associée au ready-made.

3.3 Quelques auteurs clés

Enfin, il convient de faire un court inventaire des principaux auteurs qui seront mobilisés lors de l'analyse, puisqu'on a vu plus tôt dans ce chapitre que, parmi les différents acteurs qui permettent l'émergence de l'art, les discours théoriques sont eux aussi parties prenantes de la construction de sens. Comme cette recherche vise à enrichir l'analyse de pratiques novatrices en mobilisant des réflexions sur de grands

courants de pensée artistiques du 20^e et 21^e siècle pour les mettre en parallèle avec des documentaires contemporains, les réflexions et théories d’auteurs de plusieurs horizons seront donc mises en commun pour tâcher d’établir la façon dont le readymade peut aider à analyser le rapport au réel dans *Network Effect* et *Hoax_Canular*.

En premier lieu, il m’a semblé important de revenir sur le documentaire en tant que tel, afin d’explorer comment cette forme de création permet de se confronter au réel. Pour ce faire, je me propose d’abord de dresser un portrait plus général de ce qu’est le regard documentaire avec François Niney (2009) et Guy Gauthier (2008), qui offrent une vue d’ensemble en décortiquant le cinéma documentaire et ses diverses déclinaisons. Leurs travaux permettront de circonscrire les caractéristiques et les moyens d’expression particuliers que ce cinéma emploie pour rendre compte du réel.

Ensuite, pour mieux définir les spécificités du corpus à l’étude, une attention plus approfondie sera portée à quelques cas particuliers. Je passerai ainsi en revue certains impacts des technologies informatiques sur le cinéma documentaire, en m’appuyant notamment sur une étude de l’Observatoire du documentaire (2011) sur les plateformes numériques. Enfin, un bref retour sur les grandes lignes de la tradition du remontage d’archives me permettra d’introduire les enjeux des pratiques appropriationnistes dans le spectre du documentaire. Le tout sera complété par les théories d’Aline Caillet (2014) et d’Anne Coltelloni (2016) qui seront respectivement mobilisées pour apporter des précisions complémentaires sur les pratiques hybrides et sur la valeur documentaire des archives.

Après avoir circonscrit dans quel cadre s’insère les œuvres de Gagnon, Harris et Hochmuth, il sera ensuite question de passer au crible le processus d’appropriation

afin de retracer comment des objets vidéo prennent, à travers le regard des créateurs, un statut documentaire. En choisissant l'angle du ready-made, il me sera alors possible de puiser dans l'abondante littérature sur la théorie et la philosophie de l'art pour décortiquer les questionnements et enjeux rattachés à la création par appropriation de fragments du réel. Parmi les principaux auteurs qui seront mobilisés, on compte Dalia Judovitz (2000) et Sarah Troche (2012, 2015) qui ont toutes deux analysées le travail de Marcel Duchamp, la première en reprenant en profondeur son parcours créatif et la seconde en revenant sur la place du hasard dans l'œuvre de l'artiste. En ce qui a trait au Nouveau Réalisme et au Pop art, les réflexions de Pierre Baracca (2013, 2004) et d'Itzhak Goldberg (2002) serviront à définir le rapport qu'entretiennent certains artistes appropriationnistes avec les objets qu'ils rassemblent et assemblent. Pour compléter le portrait de cette forme de création, je me référerai à un texte de Chloé Vigneau (2012) qui revient sur les impacts de l'appropriation sur l'objet lui-même, notamment par le remodelage des axes constitutifs des objets. Vigneau aborde également l'importance des informations intrinsèquement portées par les objets, même dans un contexte appropriationniste. En reconnaissant la part de ses informations dans l'œuvre, l'auteur rejoint ainsi la conception matérialiste d'un art qui naît à la conjonction de plusieurs acteurs et éléments.

L'analyse sera également ponctuée de plusieurs références au livre de Jean-François Robic, *Copier-crée, essais sur la reproductibilité dans l'art* (2008), qui contient des réflexions autant sur le regard documentaire que sur différentes périodes dans l'art du remploi. À partir des premières briques posées par Duchamp, Robic étoffe une pensée sur les pratiques anciennes et nouvelles, les courants qui ont traversé le 20^e siècle, la photographie et ses dérivés optico-indiciels (le cinéma et la vidéo).

Finalement, quelques références à des raisonnements d'artistes qui ont eux aussi réfléchi à différents enjeux rattachés à leur pratique. Sans surprise, Dominic Gagnon

(P.-Rodriguez et Garneau, 2015) sera du nombre, mais aussi Arman (1992) qui a longuement partagé sa conception de l'art en plus de revenir sur son propre travail. Faisant le pont entre le documentaire et les arts visuels, Mishka Henner (Major, 2012 ; Shaw, 2014 ; Shore, 2015) apportera également quelques pierres pour édifier cette analyse. En rassemblant ces différentes sources, il me sera alors possible de démontrer comment les documentaristes, à travers le processus d'appropriation, interrogent les images du réel.

CHAPITRE IV

REGARD DOCUMENTAIRE

Si la démarche de récupération d'objets vidéo de *Hoax_Canular* et de *Network Effect* tend à les distinguer d'une conception plus traditionnelle du documentaire, ces œuvres n'en restent pas moins ancrées dans cette approche particulière du réel. En effet, au-delà de sa forme cinématographique classique, le regard documentaire tient plus largement d'une proposition pour voir le monde autrement (Robic, 2008, p. 13). Si pratiquer un art, quel qu'il soit, revient d'une façon ou d'une autre à « se confronter au réel » (Robic, 2008, p. 10), le documentaire, en tant que moyen d'expression, a ses propres spécificités quant aux modalités de cette confrontation. Aussi, il m'a semblé important de prendre le temps d'adresser brièvement cette forme d'appréhension du réel pour mieux définir le cadre dans lequel s'inscrivent les pratiques appropriationnistes. Il sera donc question dans ce chapitre de circonscrire ce qui définit le documentaire dans une optique plus large avant d'aborder plus spécifiquement les enjeux du web et de l'appropriation, qui se sont tous deux invités dans la palette d'expression de cet art.

4.1 Tentatives de définition

On a pu voir dans le deuxième chapitre de ce mémoire à quel point le readymade peut être ardu à enclaver dans une définition stricte et définitive. Devant les réflexions de quelques théoriciens du cinéma documentaire, force est de constater que cet art se

refuse lui aussi à toute conception monolithique. Malléable selon les points de vue et les époques, le documentaire se doit d'être pris en compte à travers sa complexité. C'est du moins ce que souligne Guy Gauthier lorsqu'il mentionne qu'on ne peut enfermer le documentaire dans une définition posée : « C'est le contraire, puisqu'il se construit au fil de son expérience, tributaire qu'il est d'une technique utilisée, du contexte sociologique, et de l'apport des auteurs qui l'ont fécondé » (2004, p. 16). Pour situer dans cet éventail les démarches appropriationnistes mobilisées dans le corpus à l'étude, il convient donc de revenir sur quelques fondements théoriques du documentaire.

D'abord, en reprenant la définition proposée en 1947 par l'Union mondiale du documentaire, on peut asseoir sur une base historique la conception traditionnellement didactique de ce cinéma :

Tout film qui par des moyens rationnels ou émotionnels et à l'aide des prises de vue de phénomènes réels ou de leur reconstitution sincère et justifiée a pour but d'accroître consciemment les connaissances humaines ainsi que d'exposer les problèmes et leurs solutions au point de vue économique, social et culturel (Union mondiale du documentaire, 1947, citée dans G. Gauthier, 2004, p. 11).

On peut déjà se prêter à l'exercice d'essayer d'accoler ces préceptes à *Network Effect* et *Hoax_Canular*. Dans les deux cas, on retrouve des prises de vues de phénomènes réels qui exposent – sans toutefois prétendre y apporter une solution – une problématique socioculturelle. En effet, alors que *Network Effect* se penche sur les problèmes d'aliénation et de dépendance liés au web, *Hoax_Canular* explore, à travers l'usage des technologies par les adolescents, un « changement du rapport à la parole et au discours » (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 3). Bien qu'elles s'écartent

de la forme historique du documentaire didactique, ces œuvres n'en seraient donc fondamentalement pas si éloignées.

Or, comme l'a souligné François Niney, on ne peut pas uniquement prendre en compte le didactisme pour circonscrire le documentaire, puisque l'idée d'un cinéma qui nous apprend quelque chose sur le monde peut tout autant concerner la fiction (2009, p. 16). Les définitions fermées ou pointues sont donc à prendre avec une certaine réserve, surtout lorsqu'il est question, comme c'est le cas avec les deux œuvres à l'étude, de documentaires d'auteur – aussi appelés documentaires artistiques (Caillet) ou documentaires de création (Niney). Ce cinéma se plie à des approches plus personnelles, tant par des cinéastes qui tâchent de « réinventer une relation au réel en s'ouvrant à l'art » que par des artistes plasticiens qui cherchent « à régénérer les formes artistiques et à relancer un certain processus d'expérimentation en s'ouvrant au réel » (Caillet, 2014, p. 10).

Les influences diverses et les formes innovantes résultant de ces expérimentations ont donné lieu à des pratiques hybrides qui mettent à mal certaines conceptions plus orthodoxes du documentaire et demandent donc de circonscrire des fondements au-delà du genre, du format ou du didactisme. Les prochaines pages tâcheront de démontrer que le documentaire ne relève ni d'une catégorie de contenu ni d'une prétention de vérité, mais plutôt d'une approche, d'un rapport au réel qui lui est propre.

4.2 L'approche documentaire

Il est avant tout important d'établir que, peu importe la nature du contenu avec lequel travaille un créateur, c'est l'usage que ce dernier choisit d'en faire et le sens qu'il lui assigne qui sont susceptibles d'assigner à ce contenu un rôle documentaire (Niney,

2009, p. 145). Les images en elles-mêmes – qu'on parle de prises de vue de phénomènes réels, de reconstitutions, d'archives ou même d'extraits de films de fiction – ne sont donc pas garantes du genre. Ce serait plutôt la façon dont elles sont traitées et l'angle avec lequel elles sont présentées qui seront à même d'établir le type d'approche. C'est ce que développe Niney lorsqu'il affirme :

Ce n'est pas seulement la nature (supposément réelle ou imaginaire en soi) de ce qui est filmé qui va déterminer le caractère documentaire ou fictionnel du film, c'est tout autant la relation du filmeur au filmé, la tournure de la mise en scène, sa façon de s'adresser au spectateur, de l'entraîner à y voir notre monde commun ou un monde ajouté (« inventé »), à faire comprendre comme une énonciation sérieuse (documentaire) ou feinte (fictive), l'usage que l'on fait du film (le même film de fiction commenté par le chef décorateur par exemple, comme dans certains bonus de DVD, devient *ipso facto* un documentaire), etc. (Niney, 2009, p. 19).

Conséquemment, l'émergence du documentaire n'est donc pas non plus rattachée au degré de vérité des images proposées, puisqu'elles peuvent autant être extraites de scènes de fiction que prises par des caméras de surveillance. Quelque peu utopiste, l'idée d'une vérité objective est d'ailleurs ouvertement rejetée par plusieurs, notamment par Mishka Henner qui se dit désillusionné par cette notion en documentaire : « *It has little to do with truth. Positions are constantly negotiated and shifting, it's something you carve out as you go along, employing all sorts of tricks and devices to search for or convey authenticity*¹³ » (Major, 2012, s. p.). Ce que souligne Henner, c'est donc que, même si elle se veut documentaire et authentique, une image ne saurait être *vraie*, car elle découle d'un processus négocié. Dans une

¹³ « Ça a très peu à voir avec la vérité. Les positions sont constamment négociées et remodelées, c'est quelque chose qu'on construit au fur et à mesure, en employant toutes sortes de méthodes et d'outils pour chercher ou transmettre de l'authenticité. » [Notre traduction]

perspective goffmanienne, cette position ne concerne pas la dichotomie vérité contre mensonge, mais renvoie plutôt à l'idée qu'une image est une représentation affectée tant par les circonstances que les intervenants. Par ce qu'elles montrent ou ne montrent pas, par leur cadre, leur style et même par leur existence, les images portent « les stigmates de la vision qui les a ordonnées et de la mémoire (...) qui les a enregistrées » (Niney, 2009, p. 52). Entre le réel et ses images, il faut donc tenir compte de la nuance de la représentation.

De plus, les limites de la notion de vérité ne concernent pas seulement les images, mais aussi les personnages. Dominic Gagnon rejette d'ailleurs lui-même l'idée de vérité : « je documente des réalités. "Documentaire" c'est tout ce que ça veut dire pour moi, ça ne veut pas dire "vrai"! (...) Le réel est fait de mensonges aussi, de supercheries, il faut documenter ça aussi! » (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 39). Dans cette optique, il importe donc peu que les jeunes dans les vidéos d'*Hoax_Canular* soient authentiques ou vrais à l'écran – tout comme les sujets de *Network Effect* d'ailleurs. Que leurs images soient fidèles ou non à leur véritable personnalité, là n'est pas la question, puisque c'est plutôt leurs façons de se représenter en ligne qui est mise en perspective.

Par ailleurs, cette nuance entre vérité et représentation est d'autant plus importante que les vidéos récupérées font partie d'un nouveau régime d'images qui s'est récemment ajouté dans le paysage audiovisuel. Aline Caillet parle en effet d'une « diversité de formes brutes, *low tech*, tant amateurs que professionnelles, instantanément mises en ligne et qui renforcent le sentiment que le réel est bien par essence visible et défile sous nos yeux » (2014, p. 81). Or, quel que soit le sentiment de réel qu'elles peuvent évoquer, ces images restent dans l'ordre des représentations. Aussi, elles se doivent, dans un contexte documentaire, d'être critiquées, interrogées par le regard de l'auteur. Selon Valérie Jouve, le propre de l'esthétique documentaire, par rapport au reportage, est en effet de prendre du recul face au réel

pour « penser l'image en tant que représentation et non comme une simple présentation d'une réalité » (Jouve, s. d., citée dans Caillet, 2014, p. 78).

Les considérations matérielles, esthétiques et narratives qui structurent la production d'une représentation occasionnant un décalage avec le réel, ce décalage doit être pris en compte par l'auteur pour éviter le piège de prétendre que le réel pourrait être donné à voir tel quel. Cette considération est encore plus importante si l'on se fie à Jean-François Robic qui affirme que « le réel lui-même, en tant qu'il existe dans la conscience, est aussi une construction qui passe par le regard » (Robic, 2008, p. 12-13). Il serait donc utopiste de prétendre pouvoir objectivement montrer le réel.

Ainsi, il conviendrait de considérer le documentaire non pas comme une présentation du réel, mais plutôt comme le regard d'un auteur sur le réel. L'importance de tenir compte de son propre point de vue est d'ailleurs abordée par Niney qui se réfère aux idées que Theodor Adorno a mentionnées dans *Minima Moralia* comme quoi se prétendre objectif reviendrait à ne pas tenir compte de ses idées préconçues, à ne pas remettre en question sa propre perspective contrairement à une approche ouvertement subjective (Niney, 2009, p. 121). La notion de subjectivité ne renvoie donc pas ici à une approche tendancieuse, mais, au contraire, à une reconnaissance du fait qu'il y a, tant à travers le processus que le dispositif documentaire, l'empreinte du regard de l'auteur (Niney, 2009, p. 20).

Bref, le regard documentaire ne tient ni de la nature ni du degré de vérité du contenu, mais d'une interrogation du réel par un sujet créateur. À travers l'expression de son point de vue, l'auteur peut prendre un recul critique face aux images et éviter le piège d'aspirer à exposer le réel à travers des représentations inéluctablement construites. Ainsi, le caractère documentaire d'une œuvre relève de la façon dont l'auteur développe sa relation aux images et transmet à travers elles sa perception du monde qui l'entoure.

4.3 Les apports du web

Après avoir circonscrit le regard documentaire, il convient maintenant de voir comment il s'est adapté aux nouvelles technologies. Pour comprendre un tant soit peu les enjeux développés dans *Hoax_Canular* et *Network Effect*, il faut en effet s'intéresser à l'influence du web sur les pratiques contemporaines. Depuis ses débuts, le documentaire s'est affirmé comme « domaine cinématographique à l'identité évolutive » (G. Gauthier, 2004, p. 11) et les innovations technologiques ont contribué à alimenter cette évolution. Dans les années 60, les caméras légères, le son synchrone et la pellicule 16 mm avaient contribué au développement du cinéma direct en donnant plus de liberté et de souplesse aux équipes de tournage qui pouvaient désormais capter des événements sur le vif. Dans les dernières années, c'est le web qui, en bouleversant autant nos modes de vie que nos modes de communication, a à son tour des impacts tant sur le contenu que sur la forme documentaire.

Ce phénomène est abordé par Henner qui souligne que, puisque les nouvelles technologies ont transformé notre rapport au monde, les artistes gagnent grandement à en tenir compte dans leur travail :

*Developments in drone imaging, data aggregation, and networking have revolutionised the way we look at and interact with the world. (...) All the greats that I admire embraced new optics and perspectives to develop a concerned visual language fit for the age they lived in*¹⁴ (Shaw, 2014, s. p.).

¹⁴ « Les développements dans les prises de vues par drones, l'agrégation de données et la mise en réseaux ont révolutionné la façon dont nous regardons et interagissons avec le monde. (...) Tous les grands que j'admire ont embrassé de nouvelles optiques et perspectives pour développer un langage visuel engagé et adapté à l'ère dans lequel nous vivons. » [Notre traduction]

Cet intérêt d'inscrire ses œuvres dans l'armature et les préoccupations du monde contemporain est partagé par Dominic Gagnon : « Beaucoup d'activités humaines ont migré vers le Web : flirter, dater, travailler, se prostituer, etc. Pour les documenter, il faut être sur le Web » (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 17). En plus de glaner ses matériaux en ligne, Gagnon adresse également un enjeu spécifique à l'espace numérique contemporain. Avec *Hoax_Canular*, l'attention de Gagnon s'est en effet portée sur la façon dont une génération d'internautes se sert des technologies informatiques pour partager sa parole et ses images.

En ce qui a trait à *Network Effect*, Hochmuth et Harris ne se sont pas contentés d'utiliser le web comme source de matière première, ils ont également mis à profit ses fonctionnalités pour insérer leur matériel dans une plateforme numérique conçue spécifiquement pour un visionnement en ligne. Par son caractère interactif, non linéaire et multimédia, ce type de plateformes documentaire « pose le défi de penser différemment le rapport au réel » (Observatoire du documentaire, 2011, p. 2). Bien que l'on reste dans un « écosystème fermé », c'est-à-dire dans un « espace défini par l'auteur » (Observatoire du documentaire, 2011, p. 19), le rapport à l'œuvre est tributaire de l'investissement et de l'expérience que chacun se construit. De plus, la narration n'est pas uniquement le fait des vidéos, puisque l'ensemble des différents modes de navigation contribue à la production de sens (Observatoire du documentaire, 2011, p. 18).

Pour illustrer cette idée, on peut prendre l'exemple de la limite de temps imposée par Hochmuth et Harris. Malgré la surabondance de contenus, ils ont choisi de restreindre l'accessibilité à la plateforme à quelques minutes, la durée exacte variant selon l'espérance de vie moyenne dans chaque pays. D'un côté, cette restriction de temps tend à augmenter le caractère anxiogène de l'œuvre en renforçant l'urgence d'en voir le plus possible avant que le couperet ne tombe. Or, le fait d'intégrer la notion

d'espérance de vie renvoie aussi à un autre couperet – beaucoup plus définitif – ce qui remet en perspective la quantité de temps qu'on peut passer – voire qu'on peut perdre – en ligne. Par ailleurs, conjugué à l'interactivité, le fait que chaque spectateur n'a accès qu'à une fraction de l'œuvre rend unique le visionnement de chacun. Le point de vue des auteurs ne découle donc pas de l'enchaînement linéaire de séquences, mais de l'expérience globale que propose la plateforme.

En somme, internet n'a pas seulement donné au documentaire une nouvelle source d'approvisionnement en matériau, c'est une variété d'enjeux, de modes d'expression et de façons de rendre compte du regard des artistes sur le réel qui sont entrés dans sa palette.

4.4 Les particularités d'une démarche appropriationniste

Enfin, puisque cette recherche se penche sur la récupération d'images, il me semble incontournable d'en retracer au moins sommairement les origines dans la pratique documentaire. À la base, cette démarche n'est à priori ni nouvelle ni marginale, puisque le remontage d'archives, qui se développe depuis les années 1920, est déjà considéré comme une « grande tournure documentaire » (Niney, 2009, p. 51). Ces films d'archives sont caractérisés par des images « retournées au sens de creusées, détournées, analysées, rejouées et déjouées par la voix, le montage, la musique, les sons » (Niney, 2009, p. 152).

Les premières manifestations de cette approche sont principalement le fait de relectures historiques d'archives commentées. Certains arriveront cependant à insuffler de l'originalité au genre, notamment Chris Marker qui, par son travail de remontage, a su donner sens à un fonds d'archives en assemblant des images

disparates « au sein d'un film qui les interroge et les réfléchit » (Caillet, 2014, p. 76). Ce faisant, Marker a également poussé le remontage dans une voie plus personnelle, proche de la philosophie de Walter Benjamin. Oliver Mayer revient sur cette proximité intellectuelle entre l'approche historiographique des deux hommes qui rejettent tous deux la construction téléologique d'une Histoire écrite par les vainqueurs dans une linéarité narrative (2001, p. 4-5). Mayer cite en exemple *Le fond de l'air est rouge* (1977) et *Le tombeau d'Alexandre* (1992), deux films de Marker dans lesquels l'utilisation de matériel d'archive permet de prendre en compte la complexité de l'Histoire en la déclinant selon une multitude de sources et de perspectives (Mayer, 2001, p. 5).

Au Québec, Arthur Lipsett – que Gagnon considère comme l'un de ses mentors (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 24) – récupère dans les chutiers de l'Office national du film (ONF) les matériaux de *Very Nice, Very Nice* (1961), un collage expérimental où des images sont détournées pour susciter un sentiment d'anxiété (ONF, s. d.). Par la succession frénétique de séquences disparates et l'utilisation saccadée d'extraits sonores, *Very Nice, Very Nice* préfigure d'ailleurs le style de montage de *Network Effect*.

Plus récemment, le contexte d'une démocratisation médiatique qui multiplie la production d'images donne au remontage d'archives un nouvel essor. En effet, la surabondance d'images tend à dévaluer ces dernières au point où leur fabrication peut être considérée comme non pertinente (Robic, 2008, p. 21), d'où l'intérêt de travailler sur la masse de matériel déjà produit. Toutefois, quelles que soient l'époque et la méthode, l'intérêt documentaire de la collection d'archives n'est pas négligeable. Pour Anne Coltelloni, l'archivage d'images photographiques est en effet l'occasion de « conserver un certain regard sur une société ou une interrogation sur celle-ci »

(2016, p. 88). Dans cette optique, rassembler ces images permet donc de documenter le portrait qu'une société laisse d'elle-même (Coltelloni, 2016, p. 21). Le concept d'« interroger l'agir humain à travers ses représentations » (Coltelloni, 2016, p. 75) nous ramène ici à la démarche de *Hoax_Canular* et de *Network Effect* qui appréhendent le réel à travers des vidéos déjà produites.

Anciennes ou récentes, documentaires ou fictionnelles, toutes les images peuvent figurer comme archives dans la mesure où elles sont réactualisées par une « lecture documentaristante » (Niney, 2009, p. 145). On a vu tout au long de ce chapitre que cette lecture tient du regard de l'auteur qui prend un certain recul pour interroger ses images. Dans l'histoire du remontage d'archives, cette interrogation s'est fréquemment incarnée dans un commentaire qui traduisait directement la direction dans laquelle l'auteur voulait orienter la lecture. Or, ce n'est qu'un des moyens possibles dans la palette d'expression des documentaristes. Dans les cas de *Hoax_Canular* et de *Network Effect*, l'absence de commentaire appelle à chercher ailleurs pour dénicher les procédés utilisés par les artistes pour questionner les images du réel.

Dans le prochain chapitre, je me propose d'aller chercher du côté du readymade pour tenter de mieux comprendre les divers procédés que Gagnon, Harris et Hochmuth ont mobilisé afin de prendre un recul critique face aux objets vidéo.

CHAPITRE V

REGARD READYMADE

Nous croyons que la capacité du cinéma à se mouvoir partout pour observer et faire des choix à même la vie peut donner lieu à une forme artistique vivante et nouvelle.

— John Grierson, 1932¹⁵

Écrite aux prémices du cinéma documentaire, cette citation d'un pionnier du genre offre une perspective intéressante sur cet art qui fait « des choix à même la vie ». Pris séparément, ces quelques mots pourraient aussi bien s'appliquer au readymade, qui partage cet intérêt à réfléchir aux relations entre le réel et l'art et aux méthodes pour faire entrer l'un dans l'autre. Grierson nous montre que les arts plastiques ne sont pas les seuls à vouloir exploiter le potentiel de la vie comme source de matière première pour composer des œuvres. En cherchant toutes deux à développer des procédés qui interrogent le monde en y prélevant des fragments, qu'ils soient captés par une caméra ou extraits du quotidien sous formes d'images ou d'objets, ces formes artistiques prennent racine à la même enseigne. Même s'ils usent de méthodes et de médiums différents, tant le documentaire que le readymade ont articulé leur démarche de création autour d'un intérêt similaire pour le réel.

¹⁵ (Grierson, 1932, cité dans G. Gauthier, 2004, p. 19)

En ce qui a trait à *Network Effect* et *Hoax_Canular*, les comparaisons vont cependant encore plus loin, puisqu'on peut rajouter à la liste de comparatifs la récupération d'éléments préfabriqués. En effet, les diverses étapes dans le processus d'appropriation des vidéos rejoignent la pratique du readymade en ce qui a trait au choix des objets et à leur intégration dans le champ artistique. Ces parallèles, qui seront établis plus en détail dans le présent chapitre, permettront d'utiliser le bagage théorique du concept artistique pour analyser, du côté des pratiques documentaires, les relations avec le réel. Cette dissection de la démarche de création m'aidera aussi à établir les divers procédés menant à la transmutation de statut. De l'objet à l'œuvre documentaire, la distance ainsi créée servira à interroger les vidéos et, à travers elles, le réel.

Si cette analyse sera principalement structurée autour des interventions faites par Gagnon, Hochmuth et Harris, je prendrai en compte les autres facteurs qui ont influé sur leurs œuvres. En gardant en tête une perspective matérialiste, je considérerai les différents éléments qui sont entrés en conjonction, puisque *Network Effect* et *Hoax_Canular* ont émergé de la confluence entre les imaginaires des artistes et des vidéastes, eux-mêmes influencés par la culture et les entreprises du web. À cela s'ajoute aussi le poids des informations intrinsèquement portées par les objets vidéo et les éventuels spectateurs destinés à recevoir et à percevoir les œuvres.

Dans un premier temps, il sera question du rapport que les documentaristes développent avec les images. En revenant sur les particularités d'une démarche qui ne passe pas par la fabrication, mais par la récupération de représentations, il me sera également possible de démontrer comment les artistes, en tant que sujet créateur, se servent des objets vidéo pour aborder le réel. Après m'être attardée sur la sélection des matériaux, je reviendrai sur le processus qui transforme ces derniers en objets documentaires. Pour ce faire je m'appuierai sur un principe dans la pratique du readymade qui veut que ce ne soit pas tant les objets qui changent, mais le regard

qu'on porte sur eux. Dans les œuvres à l'étude, c'est par une nouvelle plateforme de diffusion et de nouveaux liens créés entre les vidéos que sont réorientés les regards portés sur elles. De ce changement perceptuel découle aussi un recul critique qui permet de présenter et de questionner le réel dans un même mouvement, sans dénaturer les matériaux.

5.1 Créer sans fabriquer

En optant pour l'appropriation de vidéos, Gagnon, Harris et Hochmuth se sont positionnés dans une relation particulière face au réel, puisqu'elle s'est construite à travers les images des internautes. Contrairement aux documentaires produits avec des images originales, les pratiques appropriationnistes mettent les artistes dans une posture où leur regard n'est pas transmis par l'intermédiaire d'une caméra qu'ils pointent sur leurs sujets, mais par des objets empruntés, créés en dehors de leur subjectivité. Or, s'ils choisissent de ne pas s'impliquer dans la fabrication des images, les documentaristes n'en demeurent pas moins des sujets créateurs qui s'expriment sur le réel à travers le choix et l'assemblage d'images, le tout arrimé pour produire une œuvre qui se veut artistiquement cohérente.

S'appuyant sur un siècle de réflexion artistique et théorique, le readymade est un concept clé pour mieux comprendre comment se configure le travail de l'artiste dans une création par appropriation. Comme on a pu le constater au début de cette recherche, plusieurs générations se sont succédées pour démontrer que « la place accordée à la trouvaille déstabilise la position du sujet créateur, de l'artiste démiurge » (Mourey, 1999, p. 22). En extirpant des objets de la vie quotidienne pour les mettre en lumière par le biais de leurs œuvres, les adeptes du readymade ont en effet redéfini la position de l'artiste par rapport à l'objet et repensé la création qui

était jusque-là essentiellement articulée autour de la production de contenu. L'acte créateur change alors radicalement de registre et devient une mouvance pour provoquer une rencontre entre l'artiste et ses matériaux dans un premier temps, mais aussi entre le matériau et le spectateur. Ils ont ainsi revendiqué une position de charnière entre la vie et l'art.

Ces réflexions auront un essor important au milieu de siècle dernier, en réaction à la conception de l'art proposée par l'expressionnisme abstrait. Ce courant a marqué la peinture américaine des années 40 et 50 en reprenant du surréalisme un intérêt pour le subconscient comme source d'inspiration. La peinture s'est alors soumise à des gestes automatiques exprimant les émotions, l'inconscient ou la spiritualité des artistes américains. Remettant en question la nécessité de représenter le réel par la figuration, l'expressionnisme abstrait a mis de l'avant un art centré sur des réflexions sur la forme, la couleur et la matière picturale. Devant cet art essentiellement formaliste et autoréflexif où la main transmet une subjectivité intérieure, la prochaine génération répliquera en y opposant des démarches prenant source dans le monde extérieur. Au lieu de délaisser le réel, c'est la représentation qui sera laissée de côté par le Pop Art et le Nouveau Réalisme, deux courants qui s'ouvrent à la culture populaire et à la consommation de masse.

Poursuivant cette réflexion, Gerhard Richter, un peintre qui prenait pour modèle des photographies trouvées, s'est lui aussi servi de l'image readymade pour se tourner vers l'extérieur. Dans son cas, il réinvestit l'impératif d'indifférence prôné par Duchamp. Ce dernier a ouvert la voie à un rapport à l'art qui ne serait plus régi par des considérations plastiques en cherchant une « absence d'émotion esthétique » (Judovitz, 2000, p. 94), pour que l'œuvre ne soit pas subséquentement appréciable selon des critères esthétiques. De son côté, Richter évite l'approche plasticienne pour se soustraire à une interprétation du réel qui soit trop imprégnée de ses expériences personnelles (Davila, 2013, p. 59). Richter démontre ainsi qu'en allant au-delà de leur

appréhension esthétique, les images trouvées peuvent ouvrir une porte vers d'autres perspectives en offrant un regard singulier sur le monde, un regard qui naît en dehors de la subjectivité de l'artiste.

Dans un contexte documentaire, cet intérêt pour le regard de l'autre s'avère particulièrement intéressant dans la mesure où les images ne sont pas produites avec le biais d'un regard extérieur à une réalité. Opter pour une démarche appropriationniste permet donc aux documentaristes de nouveaux angles d'approche sur le réel, car leur matériel émerge directement de l'univers et de l'imaginaire que ces derniers choisissent d'interroger.

En abordant une réalité par ses artefacts, Gagnon, Hochmuth et Harris perpétuent ainsi des adages de la pratique du readymade. Ils s'inscrivent dans la continuité d'artistes comme Andy Warhol qui, pour interroger la consommation et la culture de masse, en reprenaient les images phares. Si cet artiste a façonné une « allégorie d'un monde dominé par la prolifération des images » (M. Gauthier, 2007, s. p.), c'est essentiellement en reprenant et en multipliant ces mêmes images publicitaires qui envahissaient l'espace public. Actualisant cette approche dans l'espace numérique, *Hoax_Canular* donne accès à un portrait de la façon dont les jeunes se représentent en ligne et ce portrait est exclusivement composé des représentations qu'ils ont eux-mêmes composées. Dans la même veine, *Network Effect* aborde une problématique sur les usages d'internet en mobilisant les images qui y ont été publiées par le biais des réseaux sociaux et autres plateformes de partage de contenus.

Ces deux œuvres proposent, chacune à leur manière, une incursion dans le regard que les gens posent et proposent d'eux-mêmes. Néanmoins, ce n'est pas parce qu'elle donne accès à un autre point de vue que l'appropriation exclut celui de l'artiste. Si elle n'agit pas dans la production de contenu, la subjectivité des artistes est bel et bien présente, notamment dans l'agrégation des objets vidéo. Ayant renoncé à démontrer

ce qu'ils auraient pu produire en employant une caméra et une équipe de tournage, les artistes ont pris le parti d'explorer et de révéler le potentiel de ce qui se cache dans la marginalité du rebut ou dans le choix du hasard.

5.2 Archivage du rebut

En prenant le cas d'*Hoax_Canular*, on peut constater que Dominic Gagnon est en continuité avec les artistes cités précédemment, en ce sens que sa démarche appropriationniste s'articule autour de la sélection et l'organisation d'objets qui ne sont pas issus du champ artistique. Comme ses prédécesseurs, Gagnon a jeté son dévolu sur un matériau bien particulier, dans son cas des vidéos déterrées des abysses du web. Aussi, mettant au jour ce qui se cache dans les méandres de l'espace numérique, le documentariste révèle dans le même geste la pertinence artistique du rebut.

Il est ici important de préciser que l'idée de rebut est déployée sans connotation négative, puisqu'elle ne concerne pas la nature de l'objet, mais son état. Le terme désigne donc simplement des matériaux qui ne font pas l'objet d'un effort de conservation ou de valorisation sociale. Ainsi qu'on a pu le voir dans le premier chapitre, l'intérêt pour les objets dévalorisés a d'ailleurs marqué un grand nombre d'artistes. Tant les dadas des années 20 que les néodadas des années 60 ont arpenté les ruelles et les dépotoirs pour donner une nouvelle vie à des objets laissés de côté, abandonnés ou oubliés. L'approche de Gagnon s'inscrit dans cette filiation tout en l'adaptant au web. Très peu vues, parfois censurées et souvent supprimées par leur propre créateur, les vidéos amateurs qui intéressent Gagnon tendent à se perdre dans la profusion de contenu qui alimente les réseaux sociaux et les plateformes de

partage. Marginalisé par l'abondance, ce type d'images n'est pourtant pas inintéressant, puisqu'elles permettent d'explorer le réel avec un angle singulier.

Par sa pratique, Gagnon rejoint donc les préoccupations de Kurt Schwitters qui, dès les débuts du 20^e siècle, tâchait d'« abolir définitivement les limites entre matériaux nobles et impurs » (Goldberg, 2002, p. 58). Abolissant les hiérarchies, cette approche permet d'établir que le potentiel des matériaux n'est pas défini par leur nature ou leur provenance, mais par les possibilités qu'ils offrent aux artistes. En effet, l'intérêt du rebut repose aussi sur l'idée qu'il sert, dans une certaine mesure, à prendre le pouls de la société qui l'a produit.

C'est du moins ce qu'on a pu constater avec le discours de Schwitters sur les décombres de l'Europe post Première Guerre mondiale, ainsi que le travail critique d'Arman sur le système contemporain de production et de surconsommation de masse. Dans *Hoax_Canular* cependant, l'archéologie du rebut ne concerne plus le papier qui jonche les pavés d'après-guerre ou l'objet manufacturé, c'est un mode d'expression et de communication, une prise de parole censurée, marginalisée, ignorée ou noyée dans le flux. Meticuleusement sauvegardées, triées et montées par Gagnon, les vidéos sont archivées dans ce que le cinéaste appelle un « effort de conservation » (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 12). Par son travail, l'artiste offre donc une nouvelle plateforme aux vidéos d'une multitude d'internautes anonymes qui n'ont qu'un accès modeste à l'espace public.

En s'intéressant au rebut, cette approche donne ainsi une visibilité et une lisibilité artistique à des objets dont l'intérêt vient du fait qu'ils n'ont pas émergé de la subjectivité extérieure d'un artiste, mais de l'initiative d'individus dont le point de vue est souvent relégué aux tréfonds de l'espace numérique. Mettant à l'avant-plan un regard marginalisé, Gagnon actualise à sa manière une démarche centenaire qui a vu les artistes passés de producteurs à révélateurs.

5.3 Le choix du hasard

Si Gagnon prend le temps d'archiver et de sélectionner lui-même les objets vidéo qui se retrouveront dans le montage final, Hochmuth et Harris ont opté pour une tout autre approche en faisant appel à des tiers pour collecter le contenu de *Network Effect*. En effet, ils n'ont pas eux-mêmes sélectionné une par une les 10 000 séquences vidéos, mais ont plutôt utilisé une application de production participante (*crowdsourcing*) afin de mobiliser des volontaires pour rassembler les images selon les thèmes prédéterminés. Ainsi, le travail des auteurs ne se trouve plus dans la sélection de l'objet individuel, puisqu'ils se distancient des vidéos au point de ne plus directement les choisir.

Faire appel à autrui pour certaines étapes de création n'est pas inhabituel dans le domaine des arts, on n'a qu'à penser aux assistants d'Andy Warhol qui tiraient pour lui ses sérigraphies. Plus récemment, Mishka Henner a lui aussi mobilisé des internautes pour glaner dans l'abondance de contenu numérique. Le photographe s'appuie en partie sur les trouvailles de tierce personne pour dénicher ce qui sort de l'ordinaire. Or, si Henner cherche la perle rare – des images qui frappent par leur composition ou leur sujet –, Hochmuth et Harris ne sont pas dans la recherche du singulier, mais du pluriel. Ils ont ainsi délégué la sélection des objets, faisant alors place à une forme de hasard.

Précisons d'abord que ce hasard, introduit dans l'art occidental par Duchamp dès 1913, n'est pas incompatible avec l'art du choix qu'est le *readymade*. Le hasard relève en effet d'un processus volontaire, comme l'explique Sarah Troche : « il n'y a pas lieu d'opposer hasard et choix [...] le rôle accordé au hasard est indissociable d'un ensemble de décisions qui ont permis à l'artiste de se placer dans une relation

d'imprévisibilité structurelle quant au résultat de son geste » (Troche, 2015, p. 24). On en revient donc à cette nouvelle posture de l'artiste qui s'ouvre aux possibilités des matériaux en abandonnant une partie de son contrôle, évitant ainsi de faire entrer en ligne de compte son appréciation esthétique dans la sélection des objets. En effet, depuis Duchamp, le hasard « permet de s'affranchir de la subjectivité en suspendant méthodiquement la norme du goût » (Troche, 2012, p. 19). Conséquemment, les vidéos ne sont pas seulement créées, mais aussi sélectionnées indépendamment de la subjectivité des créateurs.

Cependant, le choix du hasard ne bouscule pas fondamentalement le rôle des artistes par rapport aux vidéos. Quel que soit leur degré d'implication dans le choix direct des objets, les documentaristes d'*Hoax_Canular* et de *Network Effect* se positionnent en effet comme charnières entre des objets communs et le domaine des arts. Collecteurs et révélateurs, ils rendent compte du réel en mettant de l'avant un autre regard que le leur. Par rapport à la fabrication d'images, l'auteur prend ainsi une place différente entre le réel et l'œuvre. En se confrontant à des objets porteurs d'un regard marginalisé dans l'espace public ou en laissant place au hasard de la trouvaille d'autrui, les artistes ont défini leur position de sujet créateur. Sans contrôle sur la mise en images du réel, ils ont établi certains schémas décisionnels quant à la sélection ou l'agrégation des objets vidéo. Ce faisant, ils ont également fait entrer ces matériaux dans leur propre champ d'expression. Les étapes subséquentes du processus d'appropriation, qui transmutent l'objet en œuvre, imprégneront les images d'un regard documentaire.

5.4 De l'objet à l'œuvre

En se référant au ready-made, on peut constater que l'appropriation n'est pas un simple relais objectif qui laisse tels quels les objets trouvés. Cette démarche consiste en effet en une opération complexe lors de laquelle l'artiste se confronte à ses matériaux. Chloé Vigneau mentionne en ce sens que le processus de récupération où les objets deviennent des œuvres d'art consiste à « remodeler les trois axes constitutifs de la définition de l'objet » (Vigneau, 2012, para. 10). Les prochaines pages tâcheront de détailler comment se configure ce remodelage des axes culturel, matériel et historique des images du réel. Il sera aussi question de démontrer de quelle manière les artistes sont à même, à travers ces différentes étapes, de laisser leur empreinte et donc d'imprimer leur propre regard dans leurs œuvres.

Dans un premier temps, c'est par la redéfinition de l'axe matériel des vidéos que Gagnon, Harris et Hochmuth se les approprient. Intégrées à de nouveaux dispositifs, elles s'adaptent aux modalités de diffusion établies par les documentaristes. Après avoir été extraits de leur contexte d'origine, les matériaux entrent ainsi dans une phase de reterritorialisation. Les choix d'un lieu d'exposition et d'un médium s'avèrent alors tout sauf anodin, puisque ces éléments affecteront le rapport du spectateur aux objets.

Il convient ici de préciser que, dans le répertoire des objets, les images ont la particularité d'être reproductibles et de s'incarner dans une multitude de dispositifs « qui en conditionne[nt] la vision et l'interprétation » (Robic, 2008, p. 14). Robic précisera cette réflexion en revenant sur les modes de reproduction qui ont un grand impact sur la perception :

[U]ne même image photographique peut être ainsi tirée sur du papier photo, encadrée (...) ou encore imprimée en offset dans un livre, photocopiée, éditée en carte postale, sérigraphiée et effacée à l'essence

(Vostell)... Elle ne sera dès lors *jamais la même image*, voire elle ne *représentera* pas la même chose, car elle ne le fera pas de la même façon dans le même contexte, elle ne tissera pas un réseau de sens identique à chaque fois, et, suivant la dimension du tirage, vous n’y verrez pas les mêmes choses, vous ne prendrez pas conscience de la part technique ou plastique de la même façon (Robic, 2008, p. 14).

Ainsi, en déterritorialisant les vidéos pour les insérer dans un nouvel écran, les artistes affectent le regard qui sera porté sur elles, que ce soit en les transposant sur un écran de cinéma ou dans une plateforme interactive.

Dans le cas d’*Hoax_Canular*, Gagnon a fait de la salle de cinéma son médium. De l’écran d’ordinateur à l’écran géant, il revalorise ses trouvailles en leur donnant l’occasion de prendre de l’ampleur : « des images de basses résolutions d’Internet, projetés sur un gros écran, c’est riche, ça vibre! Il y a quelque chose d’hypnotique dans le mouvement des pixels » (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 32).

Par ailleurs, au-delà de la perception plastique, c’est toute l’expérience de mise en présence des images qui change. En effet, la salle a la propension d’offrir un visionnement collectif et de « prendre en otage » le spectateur, pour reprendre une expression de Gagnon qui dira aussi : « Avec Internet, tu es tout le temps en train de surfer. Après deux minutes, tu passes à autre chose (...). Au cinéma, tu es pogné pour être assis et regarder. Tu as une réflexion sur quelque chose. Ça ramène l’idée de temps, de la temporalité » (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 27-28). En offrant une expérience partagée qui s’inscrit dans la durée, le changement d’échelle et de contexte permet ainsi de voir sous un œil contemplatif et réflexif des vidéos qui, dans l’espace numérique, n’auraient pas eu le même impact.

En ce qui a trait à *Network Effect*, on constate encore une fois une toute autre approche. Alors que Gagnon cherchait à contrecarrer les aléas du visionnement en

ligne, Harris et Hochmuth ont volontairement accentué au montage le flux rapide d'enchaînement de contenu, favorisé les pérégrinations grâce à l'interactivité et empêché une longue écoute réflexive en limitant le temps de visionnement à quelques minutes. Leur plateforme est ainsi configurée pour reproduire certains codes de la navigation en ligne.

On peut retrouver un équivalent de cette posture chez quelques artistes pop qui ont donné sens à leurs œuvres en les rattachant au milieu d'où ont été extraits leurs matériaux (Goldberg, 2002, p. 61). Avec ses *combine painting*, Robert Rauschenberg s'appropriait ainsi non seulement des objets, mais le caractère de leur lieu d'origine en mimant des espaces urbains où s'incarnait le rythme de la ville (Goldberg, 2002, p. 61). Brian O'Doherty apporte aussi l'hypothèse que la surcharge d'informations dans les installations de Rauschenberg encourageait le regard rapide du citadin qui déambule sans s'attarder, de sorte que ce n'est plus seulement l'objet quotidien qui entre dans l'espace d'exposition, mais aussi le regard quotidien (O'Doherty, 1973, p. 197-198).

Après le regard du flâneur urbain, c'est celui du flâneur numérique qui est introduit dans l'art par Harris et Hochmuth. Cependant, *Network Effect* ne propose pas une simple imitation, mais une amplification de l'expérience web qui met en évidence le caractère dissipé et expéditif du visionnement en ligne. Dans une formule hyperbolique, tout est poussé à l'extrême avec une surcharge boulimique de séquences très courtes.

En jouant sur l'expérience de perception et de réception, le nouvel environnement choisi ou conçu par les artistes affecte donc le rapport qui se crée avec les images du réel. Par contre, contrairement au *Perfect Film* (1986) de Ken Jacobs – une bobine trouvée et projetée telle quelle – les deux œuvres de ce corpus proposent un

assemblage de plusieurs vidéos, de sorte qu'il faut également tenir compte de la fragmentation et de la confrontation des éléments entre eux.

5.5 Lier les morceaux de réel

Dans le cas d'assemblage d'objets multiples, c'est aussi par les liens qui sont tissés entre les différents éléments que les artistes sont à même d'opérer un changement perceptuel. Duchamp et ses readymades avaient marqué un tournant en reconfiguration la création non plus comme une invention, mais comme la formation d'un « champ d'associations » (Judovitz, 2000, p. 145). Dans le cas des objets uniques, ce champ concernait surtout les impacts de la défonctionnalisation et de la reterritorialisation dans un espace d'exposition, mais la récupération de plusieurs matériaux implique une confrontation des objets les uns avec les autres alors que ces derniers sont reclassés dans une nouvelle rationalité (Vigneau, 2012, para. 8).

Certes, les arts plastiques ne sont pas les seuls à avoir valorisé, en tant qu'opération de création, le maillage entre différents éléments. Jean-François Robic parle en effet du regard documentaire comme d'un outil pour se confronter au réel en échafaudant « une structure de relation poétique entre les objets » (Robic, 2008, p. 13). En ce qui a trait au cinéma, Robert Bresson a quant à lui souligné l'importance du montage lors duquel sont noués les liens « entre les divers morceaux de réel saisis » (Bresson, 1975, p. 75).

Ainsi, dans les pratiques documentaires à l'étude, le remontage de plusieurs vidéos donne aux artistes les moyens de « faire du sens de la combinaison d'éléments qui ne le contiennent pas séparément » (Niney, 2009, p. 96). En plus de leur permettre de

s'affirmer en tant que sujet créateur, cette étape oriente également la prise de contact et ultimement la lecture qui sera faite des objets vidéo.

Certes, la question peut se poser à savoir si cette manœuvre altère ou corrompt le sens de l'objet original, qui est découpé et intégré à un ensemble. Les vidéos n'étant pas présentées dans leur intégralité, seul des segments plus ou moins courts ont été réassemblés au bon vouloir des auteurs. Dans ce cas, est-ce que redéfinir la forme de l'objet reviendrait du même coup à trahir son sens?

Pas nécessairement si l'on se fie à Gagnon. Pour réaliser un long métrage de 92 minutes, il a condensé environ 70 heures de matériel trouvé pour reconstituer un enchaînement chronologique amenant à l'heure prévue de l'apocalypse. Gagnon reconnaît lui-même l'ampleur de ses manipulations, mais apporte aussi une nuance importante : « C'est hautement manipulé, mais ça ne dénature pas, je crois, les originaux » (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 13). En fonction des procédés et de l'approche utilisés, il est en effet possible pour l'auteur de réutiliser un objet sans le travestir au profit de ce qu'il cherche à raconter. La fragmentation peut en effet permettre de souligner certains aspects en isolant des extraits pour les mettre en évidence. Ainsi, les vidéos ne sont pas projetées dans une dimension extérieure à leur réalité, mais disséqués par les artistes qui les interrogent.

Néanmoins, on ne peut occulter que certains déforment ou réorientent arbitrairement le sens des images. Sans que l'objectif soit nécessairement tendancieux, il y a dans l'histoire du documentaire une longue tradition du commentaire qui impose une voix et donc une narrativité spécifique aux images. C'est du moins ce que souligne ici Aline Caillet : « L'incursion d'une voix-off à teneur narrative, subjective et réflexive, comme modalités de retour critique sur l'image, revient in fine à faire entrer un regard dans les images, à affaiblir leur valeur expressive en tant que matériau brut » (Caillet, 2014, p. 77). Se privant de commentaire, les auteurs de *Hoax_Canular* et

Network Effect ont plutôt opté pour un autre procédé, l'accumulation verticale, qui, tout en ne reniant pas leur regard, laisse une plus grande place à la valeur expressive des matériaux.

5.6 Accumulation verticale

On ne saurait analyser les montages de Gagnon, Harris et Hochmuth sans aborder l'aspect de la sérialité des objets vidéo. Ces auteurs ont en effet sélectionné et assemblé des composants similaires par leur nature et leur sujet. Entre alors en jeu le remodelage d'un deuxième axe, l'historicité de l'objet. L'accumulation d'une multitude de déclinaisons d'un même thème permet en effet de retracer une filiation des objets, ce qui, ultimement, les remet en perspective. Ce faisant, les documentaristes orientent une nouvelle façon de voir les images qui relève moins de la modification des éléments singuliers que de leur mise en commun.

D'abord, je me permets ici, pour circonscrire le type de montage employé dans *Hoax_Canular* et *Network Effect*, d'emprunter à Maya Deren le concept de montage vertical. Dirk de Bruyn y a fait référence pour analyser *Dreamwork* (2001), un film de remploi dont le réalisateur, Peter Tscherkassky, s'était lui-même inspiré de Deren pour remonter et investiguer des images sans avoir recourt à la narrativité (Barrett et Bolt, 2012, p. 94-95). L'enchaînement narratif des séquences n'est en effet pas le seul procédé pour faire émerger du sens.

Par opposition au montage vertical, la structure horizontale concerne une succession de séquences dans une progression narrative linéaire où les plans suivent une logique de cause à effet (Barrett et Bolt, 2012, p. 94). On comprend aisément que cette structure n'est pas particulièrement pertinente pour analyser une œuvre comme

Network Effect, où le montage est non narratif et où l'interactivité rend aléatoire l'enchaînement des séquences. De son côté, *Hoax_Canular* présente une certaine trame narrative avec l'anticipation d'une fin du monde annoncée. Cependant, la progression relève moins d'une relation de causalité que de la succession des vidéos de différents individus. En ce sens, le film rejoint davantage la structure verticale de Deren qui touche à l'exploration d'une situation par les différents points de vue et les différentes couches de signification que la répétition permet d'explorer (Barrett et Bolt, 2012, p. 94).

En multipliant des vidéos de diverses sources qui traitent d'un thème, d'une action ou d'un phénomène en particulier, *Network Effect* et *Hoax_Canular* offrent une structure d'accumulation verticale où se succèdent les perspectives d'une multitude d'internautes. L'emploi du terme accumulation n'est ici pas anodin, car il renvoie aux œuvres d'Arman, qui l'a utilisé à partir de 1959 pour décrire un pan de sa pratique. Des souliers aux masques à gaz, une foule d'outils, ustensile ou babioles en tout genre ont été accumulés dans des œuvres constituées uniquement d'objets analogues.

Si le parallèle entre les documentaires à l'étude et les Accumulations d'Arman est intéressant, c'est que cet « artiste du quantitativisme » (Reut, 2000, p. 98) est un parfait exemple du fait que le sens d'une œuvre peut se révéler par la multiplication d'un même motif. En effet, si ses œuvres évoquent un regard critique sur la société de consommation de masse, c'est par l'amoncellement d'objets produits en série. Aussi, la portée suggestive des Accumulations ne naît pas dans la singularité, mais dans l'addition des éléments.

Dans le même ordre d'idée, le discours critique de *Network Effect* sur les usages d'internet naît de la multiplication des images montrant des actions comme cligner des yeux, souffler, fixer ou tousser. Une seule séquence de clignement d'œil n'aurait en effet pas le même impact ni la même portée que la succession de centaines

d'images les unes après les autres. Intégrés à un ensemble, les objets singuliers sont relativisés par la confrontation à leur identité générique. D'une curiosité somme toute assez banale, le clignement tombe dans le domaine du phénomène social lorsqu'il est accompagné d'une quantité faramineuse de séquences analogues. En recomposant la poésie dissonante du web, Harris et Hochmuth ont du même coup dressé un portrait condensé de certains usages de cette technologie.

Dans le cas d'*Hoax_Canular* également, le nombre offre un nouveau regard sur le caractère extravagant de certaines images. Il aurait été facile de simplement s'attarder au caractère loufoque de jeunes divaguant sur l'apocalypse. Or, encore une fois, l'accumulation contrebalance l'aspect anecdotique du thème. L'œuvre traite en effet davantage d'une problématique collective que de délires individuels. En multipliant les sources, on se retrouve face à une « anthropologie de l'imaginaire contemporain » (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 7). L'accumulation verticale permet ainsi de remettre en perspective l'objet singulier. La quantité de vidéos qui s'enchainent dressent un portrait générationnel en révélant comment un échantillon d'adolescents, dans un contexte donné, s'approprie un mode de communication et de représentation.

Des plus anodines (les individus fixant la caméra) aux plus viscérales (les internautes qui se servent du web comme laboratoire identitaire ou comme exutoire d'une hystérie collective), ces pratiques témoignent de la volonté d'une masse d'anonymes d'être présent dans l'univers des images même s'ils sont exclus des médias traditionnels. La quantité importante des vidéos démontre aussi qu'ils sont parties prenantes d'un phénomène qui se mesure à l'échelle d'une société.

En outre, l'accumulation présente, dans un contexte documentaire, l'intérêt d'offrir « le rapport le moins déformé à l'objet (pas plus neutre et moins subjectif pour autant) » (Baracca, 2004, p. 139). Certains affirmeront que : « Le nombre change la qualité de l'objet, crée une masse, un seuil critique d'objets qui altère et l'identité et

la signification de l'objet » (Reut, 2000, p. 129). Cependant, si l'accumulation peut relativiser la signification de l'objet en l'intégrant à une nouvelle rationalité, son identité ne s'en trouve pas pour autant modifiée.

Pour illustrer cette distinction, on peut se référer à la différence entre les approches sculpturales de Pablo Picasso et d'Arman. S'ils utilisaient tous deux des objets trouvés, le premier s'en servait pour recomposer une forme figurative sans lien avec la réalité de l'objet. Avec *Tête de taureau* (1942), Picasso a ainsi assemblé un guidon et une selle de bicyclette pour évoquer une tête de bovin. Ce faisant, il détourne la spécificité et l'identité des matériaux au profit de leurs seules qualités formelles. Indépendamment de la nature de l'objet, c'est l'abstraction de la forme qui prime dans cette œuvre. Aussi, cette approche favorise des opérations qui « transforment les objets en matériaux complémentaires de la peinture ou de la sculpture, diminuant ainsi leur présentation et leur signification pour eux-mêmes » (Baracca, 2004, p. 139).

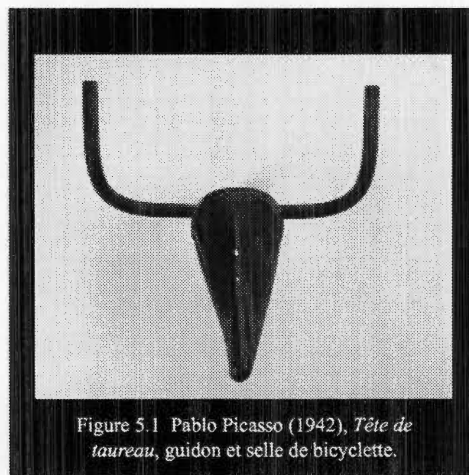


Figure 5.1 Pablo Picasso (1942), *Tête de taureau*, guidon et selle de bicyclette.

À l'inverse, les Accumulations d'Arman sont composées d'« éléments plastiques autonomes » (Goldberg, 2002, p. 55). Dans *Madison Avenue* (1962)¹⁶, les chaussures, même réassemblées dans une composition, ne figurent pas autre chose qu'elles-mêmes. Un amas de talons hauts reste un amas de talons hauts. Leur portée symbolique n'est pas rattachée à une perte d'identité, mais au champ d'associations créé par l'artiste.

Dans la création documentaire, le parallèle s'incarne dans la place plus ou moins importante qui est laissée à la valeur expressive des matériaux. Caillet citait l'exemple du commentaire qui altère cette valeur en forçant les images dans une nouvelle narrativité. Dans une perspective plus formaliste, on peut aussi penser à cette hypothèse de René Clair sur laquelle est revenu Gauthier :

Les images, fussent-elles «prises sur le vif», filmées sans apprêt, n'ont pas la belle innocence qu'on leur prête quand on prend le terme «documentaire» au pied de la lettre. En continuité, elles peuvent avoir la force du fantastique. Par fragments assemblés par le montage, elles peuvent devenir pure abstraction et se détacher de leur origine (G. Gauthier, 2008, p. 21).

Sans prétendre que le traitement réservé aux vidéos de *Network Effect* et d'*Hoax_Canular* n'altère aucunement leur sens par rapport aux objets non assemblés et non fragmentés, les séquences ne tombent pas non plus dans une nouvelle narrativité et encore moins dans l'abstraction formelle. En effet, les images ne sont pas réorganisées pour simplement illustrer un discours préalablement établi par l'artiste, c'est plutôt la confrontation de fragments qui fait naître une nouvelle rationalité. Ainsi, les auteurs ne transforment pas les images indépendamment de leur

¹⁶ Voir la figure 1.3 à la page 14.

identité. C'est dans cet ordre que Gagnon peut prétendre ne pas dénaturer ses matériaux malgré les manipulations inhérentes au remontage. En respectant leur sens premier, du moins ce qu'il croit de bonne foi être le sens des images, il est possible pour l'auteur de réutiliser des objets tout en respectant leur identité.

Entre l'abstraction formelle et la recomposition narrative, il y a donc ce procédé d'accumulation d'objets autonomes qui interroge les vidéos de l'intérieur. En effet, cette interrogation ne concerne pas seulement la partie visible de l'objet, mais la valeur expressive des informations qu'il porte. Ayant étudié la réutilisation des déchets en art, Chloé Vigneau souligne que « L'information portée par les objets l'est à deux titres, individuel (les mains qui l'ont façonnée et déplacée) et collectif (la société qui la produit » (Vigneau, 2012, para. 9). Aussi, même à travers le processus d'appropriation, les objets conservent ces informations, puisque « les objets n'existent pas in abstracto, isolément par et pour eux-mêmes. » (Baracca, 2004, p. 141). En s'arrêtant à la surface des images, à leur contenu ou leurs qualités formelles, on oublie qu'elles sont également des objets « socialement produits et historiquement datés » (Baracca, 2004, p. 141). Ainsi, les vidéos portent en elles les empreintes des internautes qui les ont produites et de l'écosystème numérique qui leur a permis d'être partagées.

En analysant le discours tant d'*Hoax_Canular* que de *Network Effect*, on peut justement constater que les auteurs ne se sont pas arrêtés au sujet des vidéos, leur nature et leur provenance participent également à la production de sens. Ces œuvres ne documentent pas seulement l'anticipation d'une fin du monde ou les internautes qui baillent devant leur webcam. Elles abordent avant tout des enjeux rattachés aux usages d'internet et à l'autoreprésentation des individus dans l'espace numérique. En

prenant en compte les informations portées par les objets, les artistes ont non seulement pris en considération, ils se sont aussi servis de l'aptitude des matériaux à influencer sur le sens de leur œuvre. Dans ces cas, l'appropriation n'est donc pas un processus qui renie l'identité des vidéos. C'est plutôt une façon de « transformer la part de hasard de la récupération en un message, donc en une forme ayant du sens, réunissant le passé de l'objet et son potentiel usage » (Vigneau, 2012, para. 29). Ainsi, le sens des deux œuvres tient à la fois des informations intrinsèques aux objets vidéo (leur passé) et de la lecture documentaire proposée par les créateurs (leur nouvel usage).

Par contre, il ne faut pas non plus oublier que les images sont présentées à travers le regard des artistes. La plateforme et le montage anxigène de *Network Effect* teintent en effet la mise en présence des vidéos et orientent une certaine interprétation critique. Cependant, comme on a pu le constater dans le chapitre précédent, le documentaire n'a pas à prétendre être objectif ou transparent. En tant que regard subjectif, le documentaire reste la perception d'un auteur sur le réel. Or, s'il est une interrogation, ce regard n'est pas non plus une dénaturation. Le défi de cette forme de création consiste à faire entrer l'objet dans son propre champ d'expression tout en tenant compte de l'intégrité identitaire du matériau. Pour garder un équilibre entre interrogation subjective et présentation, l'emploi de procédé comme l'accumulation verticale peut permettre de créer du sens en faisant usage de la valeur expressive des matériaux.

Bref, ici comme ailleurs, le tout vaut plus que la somme de ses parties. De la confrontation des objets entre eux émerge un champ d'associations qui forme une nouvelle rationalité. L'accumulation verticale de vidéos analogues par leur sujet et leur nature permet aux auteurs d'interroger les objets singuliers en les remettant en

perspective. Aussi, ce procédé, contrairement au commentaire et à l'abstraction formelle, altère dans une moins grande mesure la valeur expressive des matériaux. En prenant en compte les informations inhérentes aux objets vidéo dans la construction de leur discours, les artistes ne travestissent pas l'identité de leur matériau. Au contraire, ils s'en servent pour révéler le potentiel documentaire de ce qui se cache dans le quotidien.

5.7 Revoir le quotidien

En définitive, au fil du processus d'appropriation, c'est le troisième et dernier axe constitutif de l'objet qui se trouve redéfini, soit sa fonction culturelle. Quels qu'aient été les usages voulus par les vidéastes, les auteurs qui les extirpent de l'espace numérique réorientent les images vers une fonction artistique et documentaire. De l'objet à l'œuvre documentaire, les diverses étapes par lesquelles ils s'approprient leurs matériaux viennent à modifier la perception des vidéos et donc, à créer un recul qui permet une approche critique des éléments récupérés. De leur mise en lumière à leur assemblage en passant par leur insertion dans un nouvel écrin, les vidéos passent par une série de manipulations qui offrent de nouvelles façons les percevoir. Extirpées de leur cadre quotidien et intégrées dans une composition artistique qui les interroge, les images du réel sont ainsi reconsidérées à travers le regard des artistes.

La déterritorialisation, la défonctionnalisation, le changement d'échelle et l'accumulation sont autant de procédés de distanciation qui, dans le readymade, ont permis aux artistes de reconfigurer le regard qu'on porte sur les objets qui peuplent notre quotidien. Cette posture a été revendiquée par plusieurs, notamment Arman qui en a fait un aspect central de sa pratique : « Mon discours portait sur le regard, (...) je montrais une portion de réalité. (...) Vous ne l'avez jamais vu comme ça » (Arman,

1992, p. 42). Cette volonté de révéler ce nous entoure a aussi été saluée avec enthousiasme par Allan Kaprow alors qu'il recommandait de :

s'intéresser à l'espace et aux objets de notre vie quotidienne, d'être ébloui par eux... Nous montrerons, comme si c'était pour la première fois, le monde qui nous entoure depuis toujours mais que nous avons ignoré... [Nous] révélerons des événements inouïs trouvés dans des poubelles, des boîtes de conserve (Kaprow, 1958, p. 56-57, cité dans Goldberg, 2002).

Comme le souhaitait Kaprow, l'intérêt pour le quotidien a permis un examen approfondi de ce qui se camoufle dans les replis de la banalité. Judovitz décrit en effet les readymades de Marcel Duchamp comme des « gestes critiques sous l'apparence d'objets anodins » (2000, p. 76). On peut repenser au cas déjà énoncé de *L.H.O.O.Q. rasée* (1965) où Mona Lisa n'est plus figuré sur un tableau de maître, mais sur un objet de consommation bon marché. S'il peut passer inaperçu dans son contexte d'origine, comme une simple carte à jouer parmi d'autres, l'objet devenu readymade s'accompagne quant à lui d'un discours sur la reproductibilité et la marchandisation de l'œuvre d'art.

C'est dans cette optique que les objets les plus communs, ceux qui abondent dans notre environnement sans qu'on les remarque, peuvent devenir des portes d'entrée vers des réflexions et des prises de conscience. La transmutation de statut d'objet à œuvre d'art s'accompagne d'un champ d'associations où il se confronte tant avec son nouveau support de présentation qu'avec les nouveaux éléments qui l'entourent. Tout ce processus crée alors une distance avec le cadre quotidien, un recul qui permet de voir sous un nouveau jour ce qui se camoufle dans le traintrain quotidien.

On assiste alors à une forme de transfiguration du banal. Si, pour entrer dans le registre de la banalité, les objets sont normalisés et s'effacent dans le quotidien, le ready-made renverse le phénomène en mettant à l'avant-plan ce qu'on voit tous les jours sans y porter attention. Ainsi, des images publicitaires peuvent évoquer l'effervescence de la société de consommation, une carte à jouer peut matérialiser le détournement de l'art à des fins mercantiles et des vidéos amateurs peuvent incarner des enjeux reliés à la représentation des individus – et plus largement de la société – dans l'écosystème numérique.

Avec *Hoax_Canular*, c'est l'imaginaire d'une génération d'internaute qui se révèle à travers les vidéos récupérées. Comme le rappelle Gagnon, « l'adolescence des jeunes est faite de jeux vidéo de zombie, d'invasion extraterrestre, de références apocalyptiques » (P.-Rodriguez et Garneau, 2015, p. 19). Aussi le prétexte d'une supposée fin du monde permet d'accéder à un univers qui imprègne autant leur quotidien que leurs représentations. En reprenant et en rassemblant leurs images, l'artiste met donc en lumière des séquences qui constituent autant d'occasions pour les adolescents d'extérioriser et de partager par leurs propres moyens une partie de leur imaginaire.

De plus en plus courantes avec la démocratisation des technologies, les vidéos amateurs se sont fait une place dans le quotidien des usagers d'internet. Parmi le flot massif de production audiovisuel, ces chroniques du quotidien peuvent paraître anodines, or, comme il a été mentionné dans le deuxième chapitre, ces vidéos participent activement au développement identitaire des internautes qui évoluent dans l'écologie et l'économie numérique. En les compilant dans une pratique artistique, les documentaristes offrent une occasion d'aller à l'encontre de la normalisation et de s'intéresser de plus près à ces images.

C'est dans cet ordre que la démarche derrière *Network Effect* permet de déconstruire la banalité des images. Hochmuth et Harris ont collecté par milliers des vidéos où figurent des actions aussi triviales que bailler ou cligner des yeux. De cette banalité découpée, amassée et réorganisée s'amorce alors une critique de la vacuité de certains usages du web où la profondeur n'est pas toujours au rendez-vous. Si l'outil est prometteur, les vidéos autoproduites ne sont pas toujours des prises de parole où se revendique une appartenance générationnelle ou une construction identitaire. Internet est également le théâtre de pratiques dont l'intérêt est plus questionnable, mais qui sont néanmoins encouragées par les grands acteurs du numérique qui tirent profit de la « mise en marché de l'expression individuelle » (Allard et Vandenberghe, 2003, p. 214). En accumulant les images, *Network Effect* présente ainsi, par l'intermédiaire du regard de ses créateurs, un constat de la multiplication des objets issus de cet écosystème.

En somme, l'appropriation de fragments du quotidien et les divers procédés de distanciation qui s'y rattachent ont permis aux artistes de prendre un recul critique face aux images du réel. Loin d'être une transposition objective, cette démarche documentarise le regard des auteurs en leur permettant de partager leur point de vue et donc d'interroger les vidéos récupérées. Enfin, le bagage théorique du readymade permet de comprendre la complexité d'un processus qu'il serait facile de caricaturer. S'il peut sembler fort simple de transposer un urinoir dans un musée, le readymade cache en définitive des mécanismes beaucoup plus complexes. En partant du principe matérialiste qui considère l'art comme une rencontre entre différents acteurs et éléments, il faut prendre en compte l'ensemble des composants qui permettent à l'œuvre d'émerger. De l'espace numérique qui rend possible la création des vidéos à l'espace de diffusion qui permet au public d'entrer en contact avec les documentaires, il y a toute une démarche d'appropriation balisée par les différents choix des créateurs.

En s'exprimant par la récupération de fragments du monde qui les entoure, les artistes nous font redécouvrir à travers leurs yeux ce qui se cache sous notre nez. Ils partagent leur regard sur le réel dans un mouvement qui caractérise non seulement le documentaire, mais aussi l'art en général :

L'artiste apporte un point de vue esthétique, poétique, philosophique qu'on n'avait pas encore envisagé ou pas envisagé complètement. Tout à coup, il y a une adaptation entre les choses et l'idée, et cela, grâce à un film, un tableau. L'art est une machine à penser plus loin, une machine à partager la pensée du monde (Arman, 1992, p. 184-185).

CONCLUSION

Si l'intention première de cette recherche était de tisser des liens entre les arts plastiques et le documentaire, un constat s'est rapidement imposé comme quoi les similitudes étaient marquées entre les fondements de deux pratiques appropriationnistes relevant pourtant de médiums différents. En les considérant dans une perspective d'ensemble, il m'a été possible d'établir des points communs entre les démarches d'artistes d'horizons variés. Au-delà des divergences apparentes, certaines stratégies de création dépassent en effet le cadre des frontières préétablies entre les arts.

Au premier abord, l'idée de faire des ponts entre le readymade et le cinéma aurait pu sembler saugrenue, ces deux formes artistiques relevant de bagages théoriques différents. Or, si l'on considère le cinéma, comme le fait Niney, comme un moyen d'associer et d'interpréter des « bouts de réalité » (2009, p. 39), on comprend que ces deux formes artistiques partagent une certaine filiation dans leur rapport au réel. En m'intéressant à des documentaires qui reprennent des images déjà produites, la filiation se consolide puisqu'on ne parle plus seulement de représenter ou de capter la réalité, mais d'extraire de cette même réalité des éléments préfabriqués qui sont récupérés et intégrés à des œuvres. L'aspect appropriationniste de cette démarche de création m'a incitée à aller puiser du côté du readymade qui, riche d'un siècle de réflexions théoriques, a été central dans la compréhension de la volonté artistique de questionner et de redéfinir les relations entre l'art et le réel.

Il y a certes de nombreuses études sur le cinéma de remploi qui mobilisent les acquis théoriques du 7^e art. Si certains – notamment Nicole Brenez (2002) – vont jusqu'à reconnaître directement la filiation entre des formes de remploi et le readymade, ces recherches ne sont pas allées en profondeur dans les ramifications de la démarche appropriationniste propre au readymade. De plus, ces écrits semblent davantage axés sur des pratiques expérimentales et ne font pas nécessairement le lien vers les composants documentaires que peuvent développer certaines pratiques hybrides. Certes, les théoriciens spécialisés dans le cinéma documentaire ont eux-mêmes couvert le remploi en se penchant sur la tradition des films d'archives.

Ainsi, je n'ai pas la prétention de dire que le readymade peut remplacer la théorie du cinéma. Mon but n'était pas de prouver qu'un champ théorique serait plus pertinent qu'un autre, mais simplement qu'ils pouvaient se compléter, surtout dans un contexte d'hybridation des pratiques et des influences. Je cherchais à démontrer que le concept et la pratique du readymade pouvait permettre de mieux comprendre le rôle et le travail de l'artiste appropriationniste en décortiquant une démarche qui, si elle peut sembler fort simple, recèle finalement de nombreuses subtilités qui méritent d'être prises en considération.

De plus, en choisissant de m'éloigner du contenu narratif ou esthétique des vidéos pour prioriser l'analyse du processus d'appropriation et son impact sur les rapports avec les images et avec la réalité qu'elles documentent, l'emploi du bagage théorique du readymade devenait d'autant plus pertinent puisque, comme on a pu le constater au fil de cette recherche, ces aspects ont été amplement creusés par les auteurs qui se sont intéressés à ce concept.

Aussi, j'ai tenté de voir comment le readymade pourrait permettre d'enrichir l'étude des relations avec le réel dans *Hoax_Canular* et *Network Effect*. Pour faire le lien avec les questionnements se rattachant au documentaire, j'ai axé cette réflexion

autour du recul critique qui permet aux auteurs d'interroger le réel à travers les images en mouvement. Dans les films de remploi, ce recul peut prendre une variété de formes. Blümlinger mentionne à ce sujet que, dans le cas des films artistiques d'archives, « il se développe une distance historique, critique ou archéologique, à partir d'une différence radicale avec le matériau de départ » (2013, p. 13). Or, le readymade et les procédés de distanciation qu'il mobilise offrent un parfait exemple comme quoi ce recul peut dépendre non pas de la modification des matériaux, mais du regard. La différence radicale concerne alors le changement de perspective.

En appliquant cette idée, je suis partie de l'hypothèse que les procédés de distanciation que partageaient les œuvres de mon corpus et le readymade pouvaient constituer un moyen pour les documentaristes de prendre un recul critique afin d'interroger les images du réel.

Considérant l'angle avec lequel j'ai abordé les œuvres et les images, j'ai opté pour une approche matérialiste qui tient compte de l'importance de l'objet dans le processus créateur et de l'ensemble des facteurs qui entrent en ligne de compte dans l'émergence de l'art, de la culture web aux vidéos en passant par les internautes, les artistes et les théoriciens. Or, s'ils ne sont pas seuls maîtres à bord, les artistes n'en demeurent pas moins des sujets créateurs. En revenant sur leur démarche d'appropriation et en tenant compte des particularités de chaque œuvre, il m'a été possible de rattacher plus concrètement ces pratiques documentaires au readymade. C'est à partir des liens ainsi tissés que j'ai pu mobilisé les idées développées par les théoriciens de l'art pour appréhender *Hoax_Canular* et *Network Effect*.

La première étape de l'analyse a servi à situer ces œuvres dans le contexte du documentaire, à la fois dans une perspective plus générale et en lien avec l'intégration des nouvelles technologies et des archives. Malgré un caractère hybride et appropriationniste, les deux œuvres restent des incarnations d'un regard documentaire

qui s'incarne dans leur façon d'aborder le réel. En transmettant subjectivement leur point de vue, les auteurs ont ainsi proposé une interrogation à la fois des images récupérées et des réalités dont elles rendent compte. L'étape suivante était de puiser dans le readymade pour établir plus en détail les procédés utilisés pour composer cette interrogation.

En s'inscrivant dans la continuité des artistes qui ont reconfiguré le rôle et le travail de création, les documentaristes se sont positionnés comme relais entre la vie et l'art. S'ouvrant au regard de l'autre, ils se sont volontairement mis dans une position pour provoquer une rencontre avec leurs matériaux. Si l'appropriation leur a permis de documenter une réalité en y extrayant des images qui en étaient directement issues, elle leur a également donné l'occasion de prendre du recul sur ces mêmes images. En effet, après l'agrégation des vidéos, ils les ont soumises à une phase de déterritorialisation. Le changement de support et de contexte de diffusion a ainsi occasionné une modification dans les modalités de réception et de perception des images.

Après avoir revu l'axe matériel des objets, c'est leur dimension généalogique que les artistes ont retravaillée. Traçant un champ d'association entre des objets similaires par leur nature et leur contenu, ils ont remis en contexte la singularité des vidéos. L'accumulation verticale leur a donc permis de souligner la portée sociale et documentaire des images. Or, s'ils relativisent leur signification, ils ne les dénaturent pas pour autant. En effet, les images demeurent des éléments plastiques autonomes qui conservent leur identité et leur valeur expressive, même dans leur nouvelle fonction documentaire.

À travers leur regard, les artistes nous amènent donc à reconsidérer des images qui, dans un autre contexte, pourraient sembler tout à fait banales. La déterritorialisation, la défonctionnalisation, le changement d'échelle et l'accumulation verticale sont

autant de procédés de distanciation qui, en plus de modifier les trois axes constitutifs de l'objet, change notre perception du quotidien en créant un recul critique tant avec les images qu'avec le réel.

Bien que cette recherche ne concerne qu'un corpus limité à deux œuvres, elle démontre tout de même qu'il est possible de se servir du readymade pour comprendre un peu mieux la façon dont se crée une distance critique dans des pratiques appropriationnistes.

Cependant, si cette forme d'appropriation s'accompagne d'un rapport particulier avec le réel, il ne faudrait pas non plus prétendre qu'elle en est plus proche. On pourrait penser que l'absence d'intervention d'équipe de tournage à l'étape de la mise en image offrirait un contact plus direct avec une réalité. Or, comme on a pu le voir tout au long de cette recherche, le réel ne nous apparaît qu'à travers une succession de filtre. En plus de l'influence des technologies du contexte socio-économique propre au web, les autoreprésentations sont teintées par le propre regard des internautes qui impriment leur subjectivité sur des vidéos qui sont ensuite réinterprétés par le point de vue des artistes. Les critiques, les théoriciens et les institutions conditionnent ensuite la mise en présence des images qui sont finalement perçues par les spectateurs, eux-mêmes soumis au biais de leur perception. Leur conscience se réapproprie alors l'œuvre qu'ils ont sous les yeux.

Si on le compare à des courants comme l'expressionnisme abstrait, la pratique du readymade se focalise davantage sur la vie en y puisant directement son inspiration et ses matériaux, mais, paradoxalement, elle la met aussi à distance. Tant les procédés de distanciation que les filtres de perception éloignent l'œuvre du réel. On pourrait alors se demander si l'art peut vraiment tenter de se rapprocher du réel. Cette quête serait-elle perdue d'avance? S'il ne peut contourner le décalage entre le monde et notre perception de ce dernier, peut-être l'art pourrait-il s'en servir? C'est du moins

ce que propose Robic lorsqu'il mentionne qu'il y a dans ce décalage matière à développer une nouvelle forme d'art, le regard porté sur le monde servant de médium (2008, p. 13). La conscience du réel est donc un sujet que les arts – et la recherche – n'ont pas fini de creuser.

RÉFÉRENCES

Allard, L. et Vandenberghe F., (2003), Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer, *Réseaux*, 117, 191-219.

Arman, (1992). *Mémoires accumulés, Entretiens avec Otto Hahn*. Paris : Belfond.

Baracca, P. (2004). Nouveau réalisme, accumulations d'Arman : des représentations et des œuvres, *Sociologie de l'Art*, 2 (4), p. 125-154.  DOI : 10.3917/soart.004.0123

Baracca, P. (2013). *Arman, quand les objets ont remplacé la peinture (1954-1962)*. Paris : L'Harmattan.

Barrett, E. et Bolt, B. (2012). *Carnal Knowledge, Towards a 'New Materialism' through the Arts*. Londres : I. B. Taurus.

Bashkoff, T. (2003). Plate 14. [Chapitre de livre]. Dans Guggenheim Heritage Museum, *American Pop Icons* (p.100). New York : The Solomon R. Guggenheim Foundation.

Bationo, A. et Zouinar, M. (2009). Les usages amateurs de la vidéo sur téléphone mobile, *Réseaux*, 156, 141-164.

Beuscart, J. - S. et Mellet, K. (2015). La conversion de la notoriété en ligne. Une étude des trajectoires de vidéastes pro-am, *Terrains & travaux*, 26, 83-104.

Binkley, T. (1992). *Esthétique et poétique*. Paris : Éditions du Seuil.

Blaustein, J. (2014). Mishka Henner Interview. *A photo Editor*. Récupéré de <http://aphotoeditor.com/2014/06/27/mishka-henner-interview-part-1/>

Blessing, J. (2003). Plate 27. Chapitre de livre]. Dans Guggenheim Heritage Museum, *American Pop Icons* (p.119). New York : The Solomon R. Guggenheim Foundation.

Blümlinger, C. (2013). *Cinéma de seconde main : esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias*. Paris : Klincksieck.

Bourriaud, N. (2007). Formes usagées, actualité du nouveau réalisme. *Art press*, 4, 21-30.

Brenez, N. (2002). Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental, *Cinémas*, 13, 49-67. DOI : 10.7202/007956ar

Bresson, R. (1975). *Notes sur le cinématographe*. Paris : Gallimard.

Brook, P. (2013). A Conversation with Mishka Henner. *Prison Photographie*. Récupéré de <http://prisonphotography.org/2012/04/23/a-conversation-with-mishka-henner>

Caillet, A. (2014). *Dispositifs critiques : le documentaire, du cinéma aux arts visuels*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.

Campeau, S. (2015). La photographie avalée par le numérique. *ETC MEDIA*, 106, 44-47.

Centre Pompidou. [s. d.]. *Raoul Hausmann (1886 - 1971), Mechanischer Kopf*. Récupéré le 25 septembre 2016^[1] de <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cGzAKG/rBAMyB5>

Charles, B. (2012). Sherrie Levine et l'appropriation : imposture ou acte créateur ?, *Sociétés & Représentations*, 33, 129-142.^[11]DOI : 10.3917/sr.033.0129

Coltelloni, A. (2016). *Un objet culturel : le documentaire*. Paris : L'Harmattan.

Criqui, J.-P. (2013). L'image déjà là, un préambule. [Chapitre de livre]. Dans J.-P. Criqui (dir.), *L'image déjà là - usages de l'objet trouvé, photographique et cinématographique* (p. 8-15). Paris : Le Bal.

Danesi, F. (2012). *La beauté de l'indifférence ou le pat de Marcel Duchamp*. Paris : Sens & Tonka.

Dachy, M. (1994). *Dada et les dadaïsmes, rapport sur l'anéantissement de l'ancienne beauté*. Paris : Gallimard.

Dagognet, F. (1989). *Éloge de l'objet, pour une philosophie de la marchandise*. Paris : Librairie Philosophique J. VRIN.

Dagognet, F. (1990). *Corps réfléchis*. Paris : Éditions Odile Jacob.

Davidson, S. (2003). Shaping Pop : From Objects to Icons at the Guggenheim. [Chapitre de livre]. Dans Guggenheim Heritage Museum, *American Pop Icons* (p. 10-21). New York : The Solomon R. Guggenheim Foundation.

Davila, T. (2013). La condition photographique. Usage de la photographie, du déjà-là et du readymade chez Gerhard Richter. [Chapitre de livre]. Dans J.-P. Criqui (dir.), *L'image déjà là - usages de l'objet trouvé, photographique et cinématographique* (p. 54-81). Paris : Le Bal.

Decimo, M. (2004). *Marcel Ducamp mis à nu : à propos du processus créatif*. Dijon : Les Presses du réel.

De Duve, T. (1989). *Résonances du readymade, Duchamp entre avant-garde et tradition*. Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon.

Denouël, J. (2011). Identité, *Communications*, 88, 75-82.

Readymade. 1938. Dans Breton, A. et Éluard, P. *Dictionnaire abrégé du surréalisme* (p. 55). Paris: Galerie Beaux-Arts.

Dominguez Leiva, A. (2014). Youtube Théorie, un vertige néobaroque. [s. l.] : Les Éditions de ta mère.

Dubois, P. (2011). La question vidéo : entre cinéma et art contemporain. Crisnée : Yellow Now.

Duchamp, M. (1917). The Richard Mutt Case, *The Blind Man*, 2, 5.

Gauthier, G. (2008). *Le documentaire, un autre cinéma*. (3e éd.). Paris : Armand Colin.

Gauthier, M. (2007). *Ten Lizes*. Récupéré de <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cKabAA7/rajKxr9>

Gauthier, M. (2014). D'un remake à l'autre. [Chapitre de livre]. Dans G. Le Gall (dir.), *La persistance des images* (p. 52-76). Paris : Le Bal.

Georges, F. (2009). Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0, *Réseaux*, 154 (2), 165-193.

Goldberg, I. (2002). Installation matière, *Rue Descartes*, 4(38), p. 54-64. DOI :10.3917/rdes.038.0054

Granjon, F. (2014). Du (dé)contrôle de l'exposition de soi sur les sites de réseaux sociaux, *Les Cahiers du numérique*, 10, 19-44.

Gunthert, A. (2013). L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique. [Chapitre de livre]. Dans J.-P. Criqui (dir.), *L'image déjà là - usages de l'objet trouvé, photographique et cinématographique* (p. 138-151). Paris : Le Bal.

Habib, A. (2006). Les stases de l'histoire, *Hors-champs*, Récupéré le 9 septembre 2017 de <https://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article226>

Haidu, R. (2003). Plate 25. [Chapitre de livre]. Dans Guggenheim Heritage Museum, *American Pop Icons* (p.118). New York : The Solomon R. Guggenheim Foundation.

IDFA. (2016). *IDFA DocLab*. Récupéré de <http://www.doclab.org/about/>

Judovitz, D. (2000). Déplier Duchamp : Passages de l'Art. (A. Delahèque et F. Joseph Trad.). Villeneuve : Presses universitaires du Septentrion.

Major, E. (2012). Letting the JPEGs Degrade. *Abcoop*. Récupéré de <http://abcoop.tumblr.com/TEXT>

Mayer, O. (2001). Chris Marker and the Audiovisual Archive, *Scope : An Online Journal of Film and Television Studies*, 20. Récupéré de <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2011/june-2011/mayer.pdf>

MacMillan, L. (2003). Plate 23. [Chapitre de livre]. Dans Guggenheim Heritage Museum, *American Pop Icons* (p.120). New York : The Solomon R. Guggenheim Foundation.

MoMA. [s. d.]. *Bicycle Wheel*. Récupéré de https://www.moma.org/learn/moma_learning/marcel-duchamp-bicycle-wheel-new-york-1951-third-version-after-lost-original-of-1913

Monnier, J.-C. (2004). Aux origines du dés-œuvrement : la question de l'objet, entre le ready-made et l'objet constructiviste, *Marges*, 2, 1-18. DOI : 10.4000/marges.799

Montal, F. (2013). *Entrevue avec Dominic Gagnon*. Récupéré de <http://cinematheque.qc.ca/fr/programmation/projections/cycle/dominic-gagnon-data-et-la-trilogie-du-web>

Mourey, J.-P. (1999). Pratiques du rebut et matériologies dans l'Art du XXe siècle. [Chapitre de livre]. Dans J.-C. Beaune, *Le déchet, le rebut, le rien* (p. 21-36). Seyssel : Champ Vallon.

Niney, F. (2009). *Le documentaire et ses faux-semblants*. Paris : Klincksieck.

Observatoire du documentaire. (2011). *Le documentaire et les plateformes numériques, un écosystème en transformation*. Récupéré de http://obsdoc.ca/wp-content/uploads/pdf/2011_02_03_Observ_Etude.pdf

Office national du film. (s. d.). *Very Nice, Very Nice*. Récupéré de https://www.onf.ca/film/very_nice_very_nice_fr/

O'Doherty, B. (1973). *American Masters : The Voice and the Myth*. New York : Random House.

Parenteau-Rodriguez, D. et Garneau, M. (2015). Entretien avec Dominic Gagnon. *Imagination*, 6(1), 122-140.

Reut, T. (2000). *Arman, la traversée des objets*. [s. l.] : Hazan.

Robic, J.-F. (2008). *Copier-créer, essais sur la reproductibilité dans l'art*. Paris : L'Harmattan.

Shaw, J. (2014). Encounter : Mishka Henner. *Newfotoscapes*. Récupéré de <http://newfotoscapes.org/portfolio/mishka-henner/#comm>

Shore, R. (2015). Mishka Henner : art as Geospatial Intelligence Gathering. *Elephant*. Récupéré de <https://elephant.art/mishka-henner-art-as-geospatial-intelligence-gathering/>

Scobie, W. (2011). Youtube Review, An Anthropological Introduction to Youtube. *American Anthropologist*, 113 (4), 661.

Thély, N. (2002). *Vu à la webcam, essai sur la web-intimité*. [s. l.] : les presses du réel.

Tosatto, G. (1993). L'ivresse du réel. [Chapitre de livre]. Dans Carré d'art / Musée d'art contemporain de Nîmes. *L'ivresse du réel : l'objet dans l'art du XXe siècle* (p. 8-21. Paris : Éditions de la Réunion des musées nationaux.

Troche, S. (2012). Marcel Duchamp : trois méthodes pour mettre le hasard en conserve, *Cahiers philosophiques*, 4(131), p. 18-36. DOI 10.3917/caph.131.0018

Troche, S. (2015). *Le hasard comme méthode*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.

Vancheri, L. (2009). *Cinémas contemporains: du film à l'installation*. Paris : Aléas.

Vigneau, C. (2012). Des objets et des hommes: La seconde vie des objets « déchets » dans l'art, *Material Culture Review / Revue de la culture matérielle*, 74. Récupéré de <https://journals.lib.unb.ca/index.php/MCR/article/view/20457/23623>.

Vivian, H. (2015). Blurring the Boundaries of Space-time: interview with Mishka Henner. *10th Mildura Palimpsest Biennale*. Récupéré de

<http://mildurabiennale.com/blurring-the-boundaries-of-space-time-interview-with-mishka-henner/>

Wachowich, N. et Scobie, W. (2010). Uploading selves: Inuit digital storytelling on YouTube, *Études/Inuit/Studies*, 34 (2), 81-105.

FILMOGRAPHIE

Harris, J. (artiste) et Hochmuth, G. (artiste). (2015). *Network Effect*. [Œuvre interactive]. Récupéré de <http://networkeffect.io>

Gagnon, D. (2013). *Hoax_Canular*. [Support numérique]. Montréal : Film 900.

Fiche technique

Network Effect (2015)

(Plateforme interactive, durée variable, couleur, anglais)

Conception et programmation : Jonathan Harris et Greg Hochmuth

Hoax_Canular (2013)

(Long métrage documentaire, 92 minutes, couleur, anglais)

Réalisation : Dominic Gagnon

Montage : Dominic Gagnon et Sylvain Cossette

Mixage sonore : Claude Gladu-Pilon et Bruno Bélanger

Production : Dominic Gagnon (Film 900)