

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-17 14:02 GMT+02:00
Subject: Making Contact, 1-10 - Introduction
To:



MAKING CONTACT

Une exposition en 10 emails avec les œuvres de :

Marion Balac, Caroline Delieutraz, Arnaud Dezoteux, Paul Heintz, (LA)HORDE, Reija Meriläinen

Making Contact est une exposition en ligne qui présente des œuvres nées de la collaboration entre un artiste et une personne ayant une pratique créative - amateur ou professionnelle - pour laquelle elle est identifiée ou identifiable voire même reconnue en ligne par une communauté plus ou moins étendue.

L'exposition rassemble les œuvres de six artistes qui ont en commun d'avoir été négociées avec des créatifs aux profils très variés : un fan de Keanu Reeves pour **Arnaud Dezoteux**, une spécialiste de l'ASMR pour **Caroline Delieutraz**, une petite communauté de *jumpstylers* pour **(LA)HORDE**, un couple de youtubeurs qui détruit tout à l'aide de sa presse hydraulique pour **Reija Meriläinen**, des écrivains publics 2.0 pour **Marion Balac** et un peintre copiste chinois pour **Paul Heintz**.

L'histoire des arts est jalonnée d'œuvres conçues en collaboration avec des professionnels du monde de l'art, avec des personnes ou des publics « extérieurs » à ce domaine et, plus récemment, de pièces réalisées grâce à l'assemblage de contenus produits par des internautes.

Making Contact propose de montrer des collaborations qui, pour faire œuvre, s'éloignent de ces modalités. Elles se distinguent de la simple, ou de la seule, prestation. Si l'artiste est à l'origine de la collaboration, il propose un cadre souple au sein duquel l'œuvre qui adviendra pourra être perçue comme le résultat d'une négociation.

En sollicitant l'autre pour ses compétences créatives, l'artiste prend le risque d'intégrer dans sa démarche personnelle la possibilité d'un inconnu, inconnu au sens d'aléatoire et au sens d'altérité. Il s'agit donc non pas de faire comme, ni de faire faire mais de faire avec ; c'est-à-dire d'accepter une marge de manœuvre, une part d'erreur, un coup de dés qui peut réorienter la direction vers laquelle on pensait se diriger.

From: **KoProjects** <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-17 14:02 GMT+02:00
Subject: Making Contact, 1-10 - Introduction
To:

Pour chaque œuvre de l'exposition, nous nous sommes intéressées à trois moments de la relation nouée entre les collaborateurs. Le premier contact nous a d'abord paru important car l'artiste se présente et explique, en quelques mots, sa première intention, puis la manière dont s'est ensuite négociée la réalisation de l'œuvre ; enfin, sa réception dans les univers respectifs. Ces trois étapes sont constitutives et les œuvres elles-mêmes en témoignent.

Ces œuvres « négociées » nous invitent à regarder autrement les rapports de porosité, de proximité et de distance entre des domaines dont les frontières ne cessent de se redessiner. Making Contact se conçoit comme une exploration de territoires en extension ; elle ne cherche pas tant à qualifier des pratiques qu'à montrer des réalités qui débordent du champ de l'art.

Attention : certaines des pièces présentées ne seront accessibles en ligne que pendant la durée de l'exposition



Crédit image : (LA)HORDE

Making Contact est une curation en ligne de **Caroline Delieutraz** et **Stephanie Vidal** pour la première édition de **Slowly10**, un projet impulsé par **KoProjects**. Caroline Delieutraz s'intéresse à la circulation des images, leur capture et leur collection dans un monde d'écrans. Stephanie Vidal s'intéresse à l'intersection entre l'art, la technologie et l'information. Elle écrit, enseigne et conçoit des expositions autour de ces sujets. Elles sont nées dans les années 80, vivent et travaillent à Paris, France.

Table des matières

Arnaud Dezoteux	p. 3	Paul Heintz	p. 17
(LA)HORDE	p. 5	Marion Balac	p. 20
Reija Meriläinen	p. 8	Conclusion	p. 23
Caroline Delieutraz	p. 11	Liens	p. 26
Transition	p. 14		

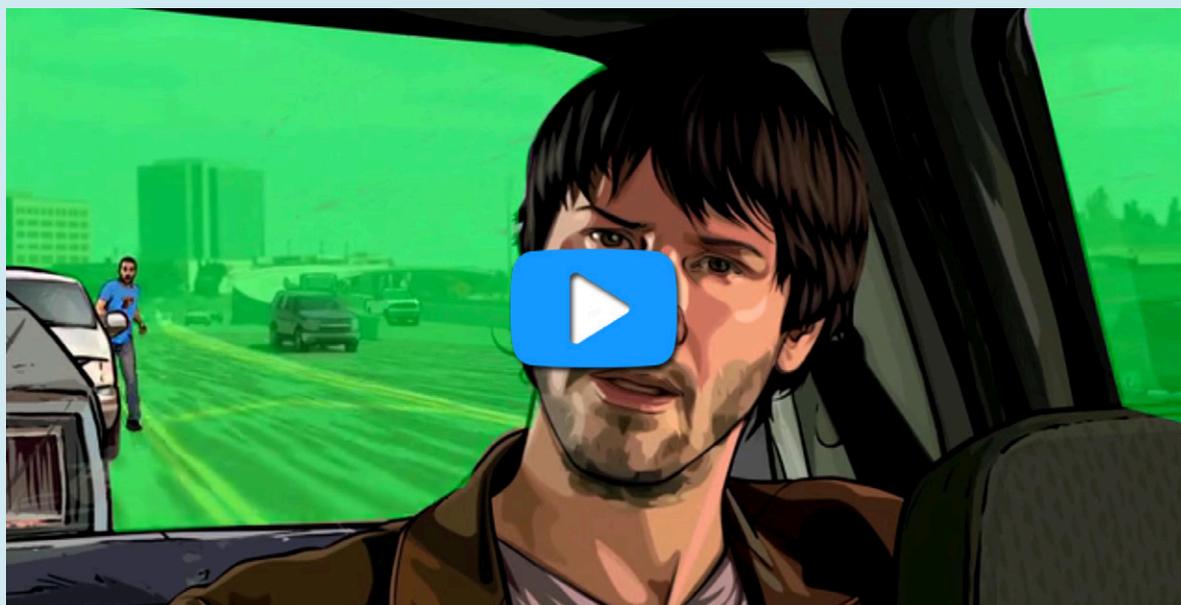
From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-18 15:53 GMT+02:00
Subject: Making Contact 2 - 10, Arnaud Dezoteux
To:

MAKING CONTACT #2

ARNAUD DEZOTEUX

DARK META REEVES

2016, vidéo HD, 29 min



<https://vimeo.com/153400983>

MOT DE PASSE VIMEO : brise

Arnaud Dezoteux s'intéresse aux cultures *mainstream* et aux films américains qui les façonnent. Des lettres blanches aux salles obscures, Hollywood génère autour de ses productions des écosystèmes, des imaginaires voire même des cultes populaires autour de personnages ou d'acteurs portés à l'écran. Parmi l'ensemble des stars qu'il est possible d'adorer, la personnalité et la carrière de Keanu Reeves l'ont distingué. L'acteur mythique et discret égrène les rôles mystiques et marquants et règne, sans le vouloir, sur un puissant *fandom*.

La star inspire, sujet d'intérêt jusqu'à la dévotion, elle est aussi un « objet théorique ». En effet, en 2016, Arnaud Dezoteux a choisi Keanu Reeves comme thématique principale de son exposition à la galerie Édouard Manet de l'École municipale des Beaux-Arts de Gennevilliers. Intitulée « Brise fraîche au dessus des montagnes », la signification du prénom Keanu en hawaïen, elle avait pour pièce principale le film *Dark Meta Reeves*.

Dans *Dark Meta Reeves*, l'acteur principal est Gavin, un fan américain ; ce spécialiste de Keanu Reeves se retrouve incrusté dans des extraits de films avec son idole. Arnaud Dezoteux l'a convaincu de se lancer avec lui dans ce projet de film. Devenu acteur principal et co-créateur, Gavin a eu le choix des scènes dans lesquelles il allait apparaître et improvisait ses répliques.

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-18 15:53 GMT+02:00
Subject: Making Contact 2 - 10, Arnaud Dezoteux
To:

Arnaud Dezoteux : « Je ne m'attendais pas à ce que Gavin choisisse la scène de l'interrogatoire dans *Le Jour où la Terre s'arrêta*, c'est très puissant symboliquement. J'étais aussi étonné car au début il posait des questions très spécifiques ; je l'ai encouragé à se livrer un peu plus mais il était récalcitrant. Il avait peur que le spectateur ne comprenne pas la différence entre ce qui était réel et ce qui était fictionnel. Il ne lui semblait pas possible de changer de registre ; tandis que moi, en tant qu'artiste, je m'avance sur des terrains plus fragiles et, en tant que réalisateur, j'essaie de creuser des situations. »

« Keanu Reeves est un anti Tom Cruise.
C'est une personne qui s'efface et qui laisse
beaucoup de place à ses fans. C'est un
acteur qui disparaît, même dans ses films, sa
présence a une forme de virtualité. »

Quand bien même Gavin se retrouve, grâce au fond vert, au même niveau que Keanu Reeves, les questions qu'il lui adresse n'apportent pas de réponses. Paradoxalement, les positions se trouvent ré-affirmées : le fan est celui dont les actions s'inscrivent dans le prolongement de celles de la star afin de créer une proximité, la star est celle qui, même omniprésente toujours se dérobe et reste inaccessible. Le véritable dialogue s'est opéré entre l'artiste et le fan, qui d'après Arnaud Dezoteux partageraient beaucoup : ils seraient tous deux à la fois obsessionnels, créatifs et membres d'une communauté interprétative aux codes stricts.



Arnaud Dezoteux vit et travaille à Paris, France.

<https://vimeo.com/arnauddezoteux>

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-19 15:08 GMT+02:00
Subject: Making Contact 3 - 10, Novaciéries by (LA)HORDE
To:

MAKING CONTACT #3

(LA)HORDE

NOVACIÉRIES

2015, film, 16 min 43 s



<https://vimeo.com/130755101>

MOT DE PASSE VIMEO : (LA)HORDE

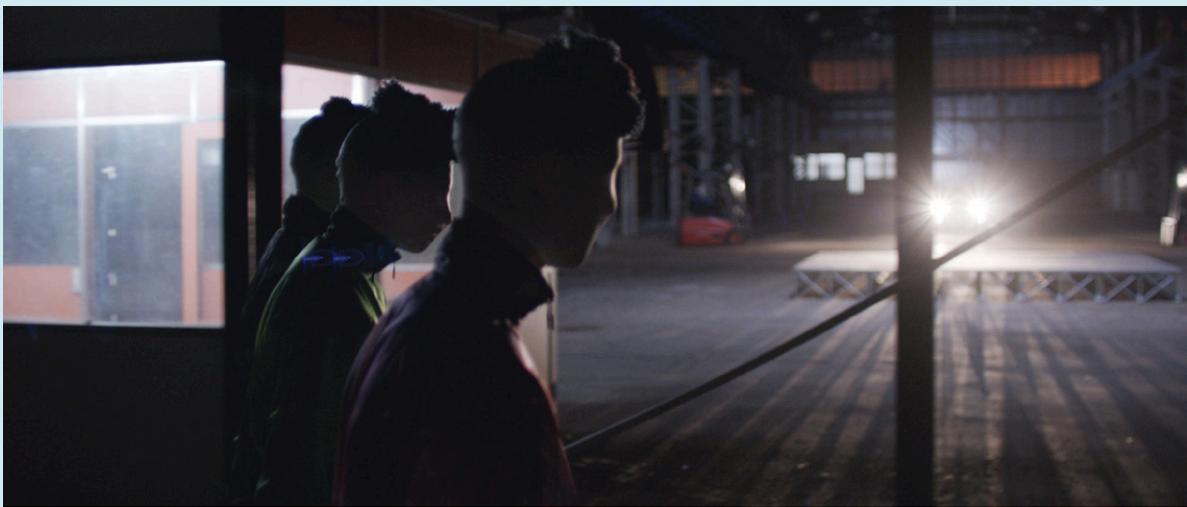
(LA)HORDE est un collectif formé par Marine Brutti, Jonathan Debrouwer et Arthur Harel en 2013 qui s'intéresse aux vidéos de danse vernaculaires et aux communautés qui les produisent.

Au cours de leurs recherches en ligne, une vidéo YouTube les interpelle, ils découvrent les images d'une *Kid's Rave Party* à Zandaam aux Pays-Bas. Guidés par l'algorithme, de vidéos similaires en vidéos similaires, ils finissent par découvrir le *jumpstyle*, une forme dansée-filmée qui apparaît en Belgique à la fin des années 90. Via Internet le *jumpstyle* s'est propagé en développant des variations stylistiques en fonction des pays qui l'ont adopté et adapté. Il mute également au gré des innovations technologiques. Capturées à la webcam, les premières vidéos montraient des adolescents dansant de profil dans leur chambre. Aujourd'hui, les dispositifs de captation mobiles, comme les smartphones et les reflex numériques, ont modifié les qualités d'images et ouvert les arrière-plans, replaçant la danse dans un contexte plus urbain et social.

Invités, en 2014, par L'École de Danse Contemporaine de Montréal pour travailler avec des futurs diplômés, les membres de (LA)HORDE ont construit avec quinze d'entre eux un spectacle sur les *hard-dances*. Pour ce faire, ils les ont initiés en leur faisant regarder des tutoriels en ligne, exactement comme l'aurait fait n'importe quel autodidacte voulant apprendre ces mouvements.

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-19 15:08 GMT+02:00
Subject: Making Contact 3 - 10, Novaciéries by (LA)HORDE
To:

(LA)HORDE : « En rentrant en France, nous avons éprouvé un réel besoin de rencontrer la communauté. Nous avons transformé un exercice, une envie, en un spectacle potentiel, et, pour nous, toutes les bonnes questions n'avaient pas encore eu le temps d'être posées. Nous ne voulions pas nous attribuer la culture d'une communauté qui n'était pas la nôtre, et nous voulions entamer une vraie collaboration en rencontrant ses auteurs. Quand Benjamin Loyauté nous a invités à proposer une œuvre dans la Biennale Internationale du Design de Saint-Étienne en 2015, nous avons tout de suite pensé au groupe de *jumpers* de l'Ain. Il y avait une évidence géographique pour commencer et, enfin, un prétexte pour faire œuvre ensemble et se rencontrer pour la première fois *offline*. C'est comme ça qu'est née notre première collaboration avec la communauté : le film *Novaciéries*. »



Dans *Novaciéries*, la danse des machines et la danse des humains se confrontent puis se confondent quand leurs corps, indistinctement, viennent frapper le sol d'un hangar délaissé. Dans ces espaces vides, un monde étrange et synchrétique cherche à émerger. La pièce oscille entre des figures du double : une chanteuse lyrique reprend l'hymne *Hardcore to the bone* de Néophyte, les cagoules customisés anonymisent ceux, comme MrCovin et EDX, qui sont reconnus en ligne pour leurs *kicks* et leurs blazes, le réel intervient en gilet jaune pour monter la mise en scène tandis que le fantasma rode et lutte contre l'essoufflement.

(LA)HORDE : « Travailler avec des artistes auteurs autodidactes nous pousse à encore plus de rigueur. Leur enjeu n'est pas de jouer dans les plus grands théâtres du monde ou que le film participe aux plus grands festivals. Ils se moquent un peu de la notoriété de niche que ça pourrait leur apporter, car pour eux, leur public est *online*, c'est celui de leur communauté, leurs pairs. Et il se compte en milliers de vues sur YouTube. Cette indépendance les rend très libres. Cela nous mène à une collaboration saine ou en aucun cas ils doivent se sentir redevables d'une « opportunité » qu'on leur aurait apportée. C'est important pour nous, c'est important pour eux. Et c'est central dans nos créations. Nous nous réjouissons ensemble que nos œuvres touchent de plus en plus de monde. »

From: **KoProjects** <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-19 15:08 GMT+02:00
Subject: Making Contact 3 - 10, Novaciéries by (LA)HORDE
To:

MrCovin (danseur) : « C'était un challenge pour moi car danser sans musique a failli me faire arrêter la collaboration au moment de *Novaciéries*. La tenue vestimentaire ne collait pas avec ce que je mettais dans mes vidéos => principalement la cagoule. Au final on a pris le temps de discuter, malgré le rush et l'organisation, et j'ai fini par comprendre le processus artistique. Du coup, étant curieux, j'ai accepté de jouer le jeu. »



EDX (danseur) : « Cette collaboration était un challenge pour moi, étant autodidacte et pratiquant dans la rue, c'était la première fois que des chorégraphes et artistes professionnels sont venus à moi. Mais l'ambiance chaleureuse de l'équipe et les rôles qui nous ont été attribués nous ont rapidement mis à l'aise. Nous avons pris goût à jouer un personnage tout en pratiquant notre discipline. (LA)HORDE souhaitait travailler avec des danseurs de *jumpstyle* authentiques, et le tournage s'est déroulé sans encombres. A la fin le pari était réussi, ils ont fait appel à nous par la suite pour d'autres projets, notamment *To Da Bone* une pièce de danse contemporaine autour du *jumpstyle* interprétée par 15 *jumpers*. »

A travers ses dispositifs faits pour être visionnés en ligne ou en salle ou même vus en live, (LA)HORDE semble proposer une définition de ce qu'est la danse *post-internet* : des propositions chorégraphiques dont les mouvements sont pensés en fonction des dispositifs technologiques de captation et de diffusion accessibles, c'est à dire qui sont conditionnés par le point de vue de l'outil qui filme et par le cadre de l'écran qui permet de visionner.

Le collectif (LA)HORDE vit et travaille à Paris, France.

www.collectiflahorde.com

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-20 13:54 GMT+02:00
Subject: Making Contact 4 - 10, Crush by Reija Meriläinen
To:

MAKING CONTACT #4

REIJA MERILÄINEN

CRUSH

2016, vidéo et installation



Crush (ft. Hydraulic Press Channel)



Reija Meriläinen

S'abonner 6

265 vues

+ Ajouter à Partager ... Plus

7 1

<https://www.youtube.com/watch?v=y1ehXYDAtAI>

Reija Meriläinen est une artiste finlandaise qui éprouve la matière afin de questionner les violences faites aux corps et les fascinations ambivalentes que peuvent susciter certaines vidéos postées en ligne par des internautes. Pour réaliser la vidéo *Crush*, elle a rencontré Lauri et Anni Vuohensilta, deux compatriotes dont la chaîne Hydraulic Press Channel est suivie par près de 1 748 758 personnes sur YouTube. Quand elle découvre la chaîne en 2016, l'artiste décèle dans les vidéos postées par le couple un rapport corporel, voire organique, à la matière, très similaire à ce qu'elle développe dans son propre travail. Elle emploie d'ailleurs du gel balistique, une matière proche de la chair humaine, pour réaliser des objets qu'elle poignarde ou dans lesquels elle tire.

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-20 13:54 GMT+02:00
Subject: Making Contact 4 - 10, Crush by Reija Meriläinen
To:



Reija Meriläinen : « J'ai employé ce matériau pour produire des sculptures pendant plusieurs années et je voulais vraiment voir cette matière écrasée par une presse hydraulique. J'ai ainsi contacté HPC pour lui demander si je pouvais concevoir des sculptures en gel balistique afin qu'elles soient pressées. Comme nous habitons dans le même pays je lui ai demandé si je pouvais venir filmer pour moi même en 4K pour une exposition personnelle qui se profilait en septembre 2016. Je lui ai aussi envoyé des photos et des vidéos de sculptures que j'avais précédemment réalisées en gel balistique, l'une d'entre elles était constituée d'un ensemble de doigts de pieds (qui figurent dans la vidéo *Crush*). Ils m'ont répondu qu'une des requêtes les plus populaires était de voir une fausse main se faire écraser. J'ai donc décidé de répondre à cette demande en réalisant des faux membres, des mains et des pieds. »

De cette expérience résultera deux vidéos. Reija Meriläinen présente les deux versions sur son site : leur montage, leur monstration et même leur conservation sont tout à fait différentes. La vidéo de l'artiste, aux effets hypnotisants, est accompagnée d'une reprise du morceau *Crush* de Jennifer Paige. Cette bande son a été spécialement commandée à la musicienne Maria Korkeila.

Ajoutée le 17 mai 2016

This video was bit too much for my other channel so I moved it here
Fake limbs were made by artist Reija Meriläinen <http://www.reijamerilainen.com>

Catégorie People et blogs
Licence Licence YouTube standard

MOINS

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-20 13:54 GMT+02:00
Subject: Making Contact 4 - 10, Crush by Reija Meriläinen
To:

La vidéo de HPC, dont le montage est moins sophistiqué, ne figure pas sur le compte Hydraulic Press Channel mais a été postée sur une autre chaîne intitulée Beyond The Press dont la ligne éditoriale est dédiée à des destructions « plus créatives ». Même s'il s'agit d'une chaîne alternative, la vidéo de destruction des sculptures de Reija Meriläinen sur BTP a récolté à ce jour plus de 400 000 vues ; la vidéo postée sur le compte YouTube de l'artiste a quant à elle été visionnée quelques centaines de fois. Ces chiffres montrent que les notions de visibilité et de notoriété se définissent différemment pour les artistes et les youtubeurs. Ces définitions sont liées à des enjeux de lieux : aux caractéristiques des espaces (en ligne ou dans un site physique) et à la pluralité des endroits qui peuvent être investis.

Reija Meriläinen : « Lauri et Anni de la chaîne YouTube Hydraulic Press sont venus au vernissage de mon exposition où *Crush* était présentée pour la première fois. Ils étaient heureux et amusés de voir leur travail présenté de cette manière et dans un contexte si différent, celui de la galerie. La vidéo *Crush* a été récemment achetée par un grand musée d'art contemporain finlandais afin d'en rejoindre les collections. Lauri et Anni on eu l'air assez excités quand je leur ai annoncé la nouvelle, mais évidemment je ne peux pas parler en leur noms. »



Reija Meriläinen vit et travaille à Helsinki, Finlande.
<http://reijamerilainen.com>

From: KoProjects <info@koprojects.com>

Date: 2017-07-21 10:52 GMT+02:00

Subject: Making Contact 5 - 10, ✨ Unboxing + tapping + whisper ✨ with Rikita ASMR (Embedded Files) by Caroline Delieutraz

To:

MAKING CONTACT #5

CAROLINE DELIEUTRAZ

✨ UNBOXING + TAPPING + WHISPER ✨ WITH RIKITA ASMR (EMBEDDED FILES)

2017, vidéo, 48 min 55 s



<https://vimeo.com/206461983>

MOT DE PASSE VIMEO : unnamed feelings

N'oubliez pas de mettre des écouteurs pour regarder la vidéo

La circulation des images, leur capture et leur collection dans un monde d'écrans sont des thématiques qui apparaissent de manière récurrente dans la pratique de Caroline Delieutraz. Pour réaliser ✨ *Unboxing + tapping + whisper* ✨ with Rikita ASMR (Embedded Files) elle a collaboré avec Rikita, une jeune youtubeuse qui pratique l'ASMR, sigle pour *Autonomous Sensory Meridian Response*. L'ASMR est un phénomène né autour de 2008 sur internet et qui s'est développé grâce à YouTube. Au départ, l'ASMR est pratiqué par une petite communauté d'amateur·e-s qui se sont rendu·e-s compte qu'ils-elles ressentaient tou·te-s une sensation de bien-être lorsqu'ils-elles étaient confrontés à certains stimuli auditifs et visuels, bien-être qui peut aller jusqu'à une forme d'orgasme non sexuel. Le fait de voir et d'entendre quelqu'un manipuler un objet avec attention peut par exemple déclencher cet effet tant recherché qui se caractérise par des frissons le long de la nuque. Au fur et à mesure des expérimentations, de nombreux *triggers* (déclencheurs en français) ont été identifiés : tapotements (*tapping*), chuchotements (*whisper*) et autres craquements, menant à autant de sous-pratiques.

From: KoProjects <info@koprojects.com>

Date: 2017-07-21 10:52 GMT+02:00

Subject: Making Contact 5 - 10, ✨ Unboxing + tapping + whisper ✨ with Rikita ASMR (Embedded Files) by Caroline Delieutraz

To:



Caroline Delieutraz : « C'est le potentiel 'déclencheur' d'un objet qui en détermine l'intérêt. Un objet sans qualité apparente - un emballage par exemple - peut avoir une grande valeur d'un point de vue de l'ASMR. Ce retournement m'intéresse beaucoup. Dans un premier temps, j'ai réalisé moi-même une vidéo d'ASMR que j'ai postée sur YouTube afin de voir comment cela fonctionne, et pour en comprendre les codes. Mais mon objectif n'était pas de rejouer la pratique mais plutôt de l'infiltrer, c'est pour cette raison que j'ai confié une série d'œuvres : les *Embedded Files* à Rikita afin qu'elle les 'active' en révélant leur 'potentiel ASMR'. »

Les *Embedded Files* sont des œuvres qui évoquent des supports low-tech d'enregistrement. Il s'agit d'objets et d'images collectés pour leur propension à circuler, pris dans de fins blocs de paraffine. La jeune femme qui, sous pseudonyme, chuchote en binaural dans les oreilles de dizaines de milliers d'internautes francophones se plie à l'exercice de l'*unboxing*, un autre anglicisme qui caractérise une typologie vernaculaire dans laquelle on classe les vidéos d'internautes qui se filment en train de déballer un colis. Elle décrit les *Embedded Files* tandis qu'elle les ouvre et les découvre, les faisant passer un par un sur un caisson lumineux qui permet d'en révéler le contenu.

Caroline Delieutraz : « J'ai choisi de collaborer avec Rikita car elle maîtrise son image - elle ne dévoile que le bas de son visage dans ses vidéos - tout en conservant un côté un peu amateur qui laisse apparaître une certaine sensibilité. Je lui ai proposé un dispositif un peu éloigné de ses vidéos habituelles mais assez ouvert pour qu'elle puisse se l'approprier. Je pense qu'elle a abordé notre collaboration assez naturellement, comme quelque chose faisant partie de sa pratique. Elle partage avec les autres membres de la communauté une volonté farouche de faire connaître et de promouvoir l'ASMR. »

From: KoProjects <info@koprojects.com>

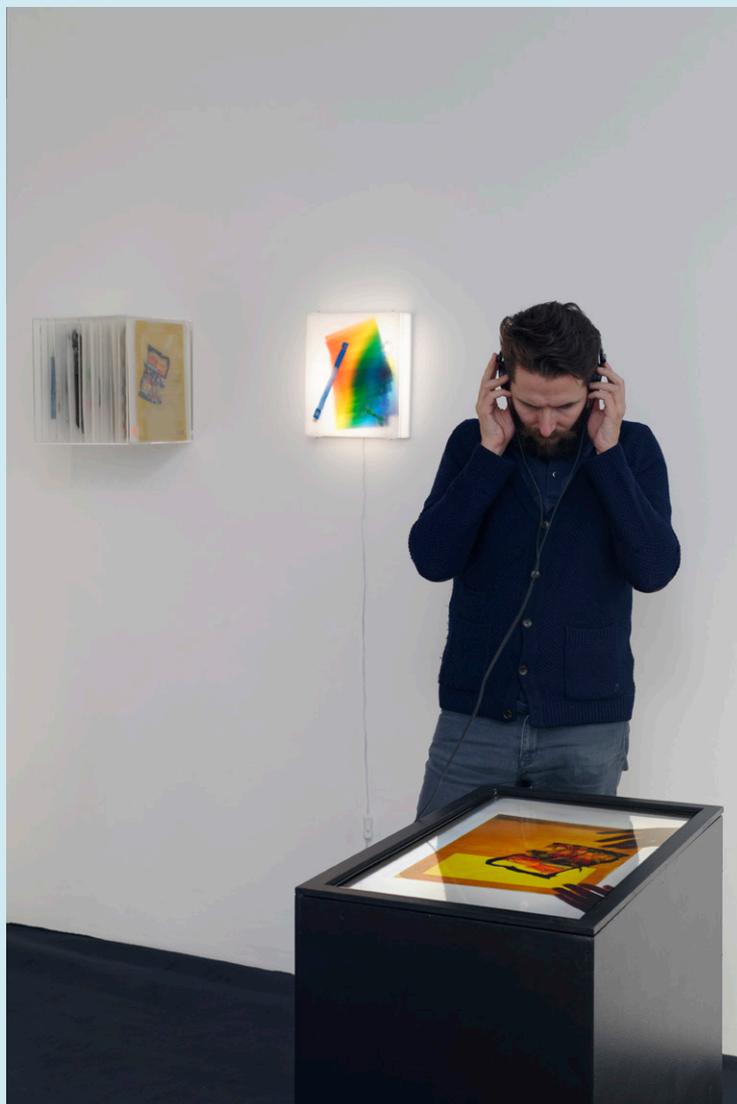
Date: 2017-07-21 10:52 GMT+02:00

Subject: Making Contact 5 - 10, ✨ Unboxing + tapping + whisper ✨ with Rikita ASMR (Embedded Files) by Caroline Delieutraz

To:

En manipulant les œuvres de Caroline Delieutraz, Rikita les fait sensuellement basculer dans le champ de l'ASMR : les *Embedded Files* deviennent, comme n'importe quel objet présent dans une vidéo ASMR, des outils permettant de provoquer des sensations relaxantes et non esthétiques. Les œuvres se retrouvent donc aspirées dans un nouveau champ, de la même façon que l'art a aspiré des objets dans son champ depuis les ready-made de Duchamp, leur attribuant de nouvelles grilles de lecture.

L'œuvre est accessible en ligne sur la chaîne YouTube de Rikita sous le titre *ASMR Unboxing artistique - Tapping - Whispering - Ear to ear - EXPO sur Paris*. Sous cette URL, l'œuvre rencontre une autre communauté que celle de l'art et change de régime d'existence.



Vue d'installation (photo : Aurélien Mole)

Caroline Delieutraz vit et travaille à Paris, France.

www.delieutraz.net



Avec Making Contact, il nous intéresse d'observer un phénomène émergent : les collaborations entre artistes et créatifs. De ces rencontres désirées entre alliés occasionnels naissent des *œuvres négociées*, sommes de volontés qui ont surpassé les incompréhensions, les aléas et les difficultés inhérentes à tout projet. Le mot est dit : projet ! En effet, ces œuvres ne résultent pas uniquement d'un processus créatif ou d'un protocole artistique ; elles sont le fruit d'un agencement qui implique des contraintes et des coordinations non pas pour mettre en œuvre mais pour faire œuvre.

Ainsi les pièces de Arnaud Dezoteux, LA(HORDE), Reija Meriläinen et Caroline Delieutraz, dévoilent, par leur diversité et dans leur similitude, des enjeux et des défis propres aux sociabilités en ligne.

Elles abordent des communautés qui se développent, grâce à Internet, autour d'activités culturelles « traditionnelles » telles que le cinéma et la danse ou autour de pratiques vernaculaires comme l'ASMR ou le simple fait d'être sur Internet... En effet, en se connectant chacun peut prendre part à l'élaboration toujours en cours de folklores propres au réseau, certains vont contribuer en créant des gifs, en déclinant des mèmes, en postant des vidéos étranges d'objets écrabouillés, d'autres se contenteront de les consommer.

Puisque les *œuvres négociées* se situent à l'intersection entre deux communautés - l'une étant celle de l'art des nouveaux médias - elles nécessitent l'engagement sincère d'un ou de plusieurs de leurs membres pour advenir. Transparentes sur la manière dont elles ont été produites, les *œuvres négociées* révèlent des caractéristiques substantielles aux deux communautés et soulignent ce qui rassemble les individus impliqués. En effet, elles témoignent d'un désir de contact, d'une réelle curiosité, parfois d'une volonté d'infiltration. Dans la tension vers l'autre, qui prend ici cette forme inédite, on peut percevoir le besoin de se découvrir et de se redéfinir mais aussi la sensation d'une proximité et la joie d'une reconnaissance.

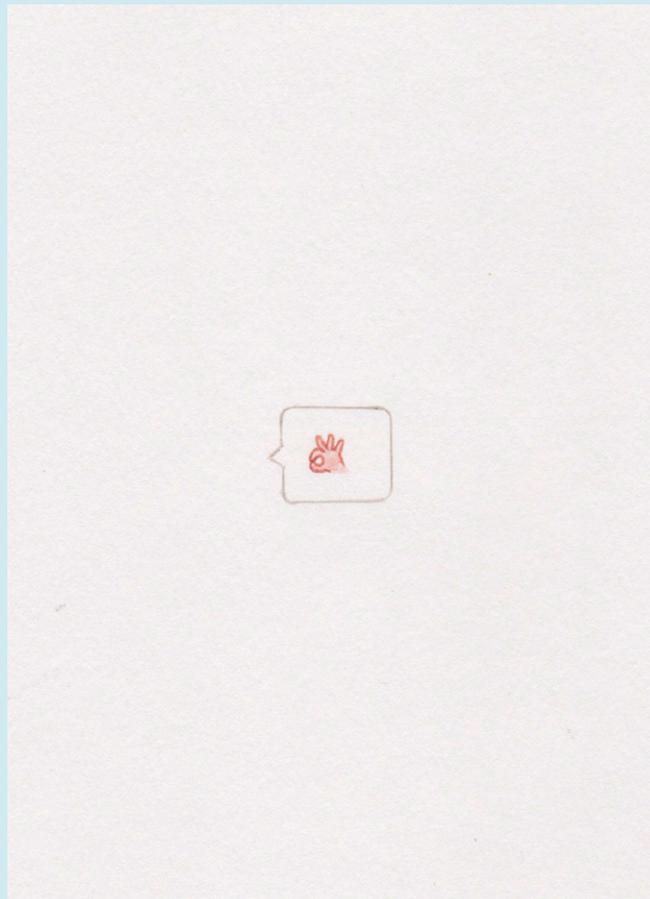
From: KoProjects <info@koprojects.com>

Date: 2017-07-24 11:06 GMT+02:00

Subject: Making Contact 6 - 10, Part 2

To:

En rapprochant des mondes, qui sans elles ne se seraient pas aisément côtoyés, les *œuvres négociées* soulèvent les problématiques liées aux notions de visibilité et de notoriété. Les témoignages recueillis expliquent les différences : les artistes et ceux avec qui ils collaborent ne comptent et content pas de la même façon leur réputation, ils ne portent pas les mêmes regards sur leur co-création, ils ne les restituent pas dans les mêmes genres d'endroits. Ainsi, collaborer n'est ni confondre les points de vues, ni forcément dédoubler le nombre de regards.



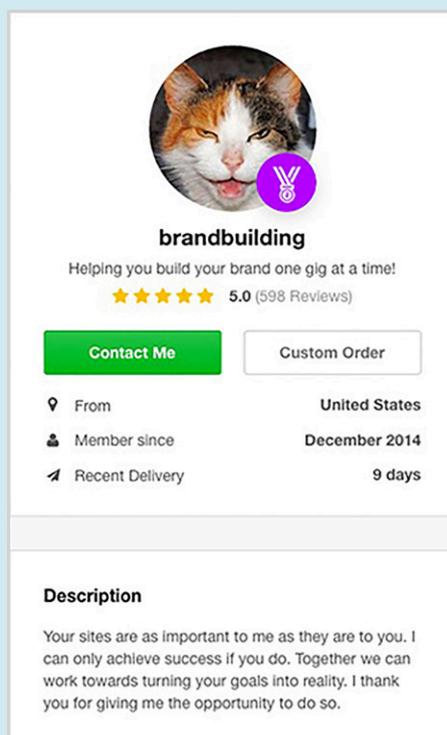
Un autre point commun, plus subtil, rapprochent les quatre œuvres présentées au cours de la semaine passée ; elles entretiennent toutes un certain rapport avec la machine. À chaque fois, la machine apparaît ou se devine, inexplicablement menaçante, qu'elle prenne la forme d'un engin industriel qui pilonne ou qui transporte ou celle d'une technologie qui interroge ou stocke la mémoire. Ces mises en scène nous invitent à questionner la nature des relations entretenues avec la machine. Est-ce un rapport de supériorité qui apparaît quand la voilà manipulée par la main ou la pensée ? Est-ce l'expression d'une affection ou celle d'une défiance ? Aussi, quand l'humain et la machine dansent ensemble, observe-t-on la création d'un rapport d'égalité ou celle d'un rapport d'équivalence ? Il semble en tout cas que la machine s'impose, aujourd'hui, comme une extension de l'être, un lien vers l'autre, voire peut-être même, une nouvelle altérité intrinsèque.

From: **KoProjects** <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-24 11:06 GMT+02:00
Subject: Making Contact 6 - 10, Part 2
To:

Aussi, les réflexions sur le fait collaboratif et sur les figures de la machine déclinées dans des *œuvres négociées* orientent la deuxième partie de Making Contact vers la notion du travail à l'ère digitale. Il va sans dire que le réseau a permis des changements révolutionnaires dans la façon dont est pensé, effectué, perçu le travail. Making Contact en est un parfait exemple : fruit de la collaboration de trois personnes entre deux pays, l'exposition est née, produite et diffusée en ligne en trois langues.

Aux incroyables bénéfices que le web apporte dans l'ensemble des domaines se font échos des réalités plus sombres telles que des conditions plus précaires pour des travailleurs plus paupérisés, un travail en potentiel flux tendu puisque les outils de production se confondent avec les outils de communication et de divertissement, un travail invisible qui parfois n'est même pas plus conscient quand il est performé. En effet, l'expression *Digital Labour* sert à décrire le fait que l'utilisation au quotidien des réseaux sociaux, des applications ou des objets intelligents quotidiennes génère de la valeur : de précieuses informations sont recueillies au cours de ces tâches non gratifiées.

Les artistes présentés dans cette seconde partie explorent les conditions du travail dans les bordures de l'art. En échangeant avec un peintre copiste chinois Paul Heintz s'intéresse à la façon dont ce business renseigne sur une époque mondialisée et les imaginaires qui la traversent. Marion Balac, elle, observe l'uberisation d'un nombre croissant de services et la manière dont ce phénomène initie une concurrence inédite entre amateurs et professionnels, jusque dans l'univers créatif.



The image shows a screenshot of a Fiverr profile for a user named 'brandbuilding'. At the top is a circular profile picture of a cat with a purple Fiverr logo. Below the name, the tagline reads 'Helping you build your brand one gig at a time!' followed by a 5.0 star rating from 598 reviews. There are two buttons: a green 'Contact Me' button and a white 'Custom Order' button. The profile details include: 'From United States', 'Member since December 2014', and 'Recent Delivery 9 days'. A 'Description' section at the bottom contains the text: 'Your sites are as important to me as they are to you. I can only achieve success if you do. Together we can work towards turning your goals into reality. I thank you for giving me the opportunity to do so.'

Crédits :

Détail de *The Factory*, Paul Heintz, 2017

Fiverr (capture d'écran), *Ruta for por España*, Marion Balac, 2015

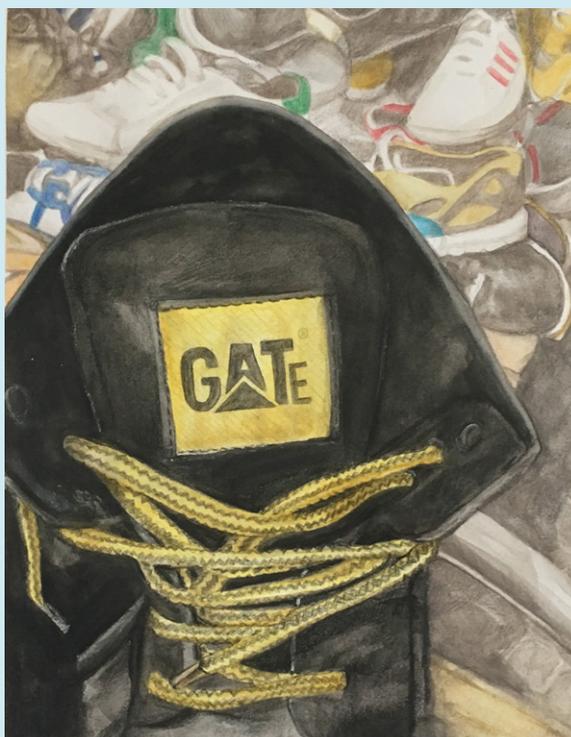
From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-25 11:26 GMT+02:00
Subject: Making Contact 7 - 10, The Factory by Paul Heintz
To:

MAKING CONTACT #7

PAUL HEINTZ

THE FACTORY

2017, installation (peintures, dessins)



Paul Heintz est un artiste français qui cherche à révéler la puissance narrative de divers éléments qui composent la réalité. Les phénomènes de contrefaçon l'intéressent particulièrement. Lors d'un voyage à Tétouan, au nord du Maroc, il porte son attention sur une paire de chaussures dont l'étiquette figurait GATE au lieu de CAT, tout en reprenant l'identité graphique de la marque originale. Si le port d'un objet de marque dénote une volonté de s'inscrire dans le processus fictionnel qu'elle propose, celui d'un objet contrefait semble préserver, et même convoquer, l'imaginaire conçu par la marque tout en négociant avec le réel. Le pont, ce GATE, l'amènera du Maghreb jusqu'en Chine à la recherche des histoires qui se cachent derrière les images.

En effet, tandis qu'il effectuait des recherches sur internet pour le film *Non contractuel*, dont les thèmes principaux sont le travail et la simulation, Paul Heintz découvre l'existence de Dafen, une ville dans la banlieue chinoise de Shenzhen. Dafen est reconnue de part le monde pour son étonnante industrie, la copie de tableaux peints à la main produits en série dans les ateliers, entreprises et usines de la ville.

From: KoProjects <info@koprojects.com>

Date: 2017-07-25 11:26 GMT+02:00

Subject: Making Contact 7 - 10, The Factory by Paul Heintz

To:



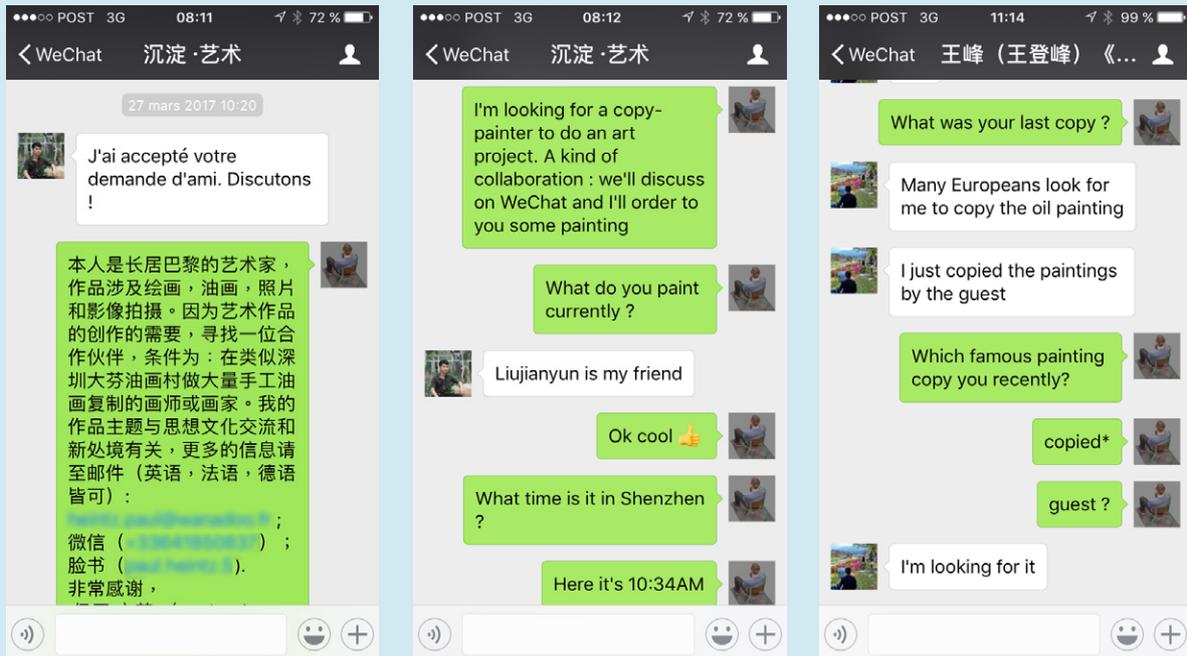
Vue d'installation, *Jet Lag / Out Of Sync*, 4e Triennale Jeune Création, Luxembourg et Grande Région

Paul Heintz : « Comme pour d'autres produits de consommation, la mondialisation ne permet aucun contact avec les ouvriers copistes à l'autre bout de la chaîne. J'ai donc décidé de nouer un contact et d'utiliser ce dispositif marchand, de l'infiltrer pour le transformer en un échange plastique. »

De la relation qu'ils parviennent à tisser et de leurs échanges naîtra une installation dans laquelle Heintz met en scène leurs travaux. *The factory* confronte le travail de l'artiste à celui du copiste et présente des traces de la relation épistolaire que ces deux jeunes hommes ont bâtie. Les éléments qui composent l'installation questionnent le rapport que Heintz et Shiping entretiennent à leur profession respective et à la manière dont ce qui les rapproche, à savoir l'utilisation des mêmes moyens de production - matière, support et technique - est aussi ce qui les différencie. En effet, comme sur une ligne de montage, Wang Shiping peint généralement entre dix et vingt fois le même motif de manière très méthodique et s'inquiète du développement de son business.

Paul Heintz : « Habituellement Wang Shiping ne discute pas avec les commanditaires des images qu'il doit répliquer. Là, ce qui l'a intéressé c'étaient les échanges par messageries instantanées et le fait de confronter nos deux conceptions si différentes du travail, de l'art et du commerce mondialisé. Au fil de nos discussions, il découvre quelque chose de moi, de mon contexte de vie et de travail. Nous étions tous les deux remplis de clichés au début de notre conversation : lui idéalisant la France, moi ayant des idées préconçues sur le monde du travail en Chine. Ces données se déplacent et nous apprenons que les lectures sont multiples. »

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-25 11:26 GMT+02:00
Subject: Making Contact 7 - 10, The Factory by Paul Heintz
To:



Paul Heintz, prise de contact via WeChat (captures d'écran, documentation de l'artiste)

Paul Heintz et Wang Shiping ont conversé via Wechat, une application mobile de messagerie instantanée très populaire en Chine, en utilisant les fonctions de traduction automatique de l'anglais au mandarin - dont les erreurs conçoivent parfois de poétiques et infortunés messages. Le projet *The factory* prenant forme, les deux hommes ont fait chacun un pas de côté, un pas vers l'autre. Wang Shiping a pu, quand il l'avait, prendre le temps de réfléchir aux images avec Paul Heintz. Paul Heintz, lui, qui n'est pas peintre a décidé de répliquer des images à l'aquarelle, la technique qui lui semblait la plus abordable. Ainsi l'artiste a appris à peindre pour le copiste et le copiste a peint pour l'installation tout en étant informé des processus de création qui y conduisaient.

Paul Heintz : « Ce qui m'a intéressé c'est aussi l'organisation d'une méthode de travail particulière et ne pas savoir ce qui allait advenir. L'ouverture à l'inconnu, à l'aléatoire de nos rythmes de vie respectifs dans le cas présent. Un travail artistique, pour moi, c'est aussi le moment d'une rencontre, que ce soit avec quelqu'un mais aussi avec un lieu, un document, un dispositif particulier ou une situation... »

Dans *The factory* est aussi envisagé le thème du cliché, de l'image persistante de l'idée préconçue. Or, il nous semble que, finalement, ce qui a véritablement rapproché Paul Heintz et Wang Shiping c'est de confronter leurs clichés sur des situations lointaines et d'avoir re-négocié au contact de l'autre leurs propres images mentales.

Paul Heintz vit et travaille à Paris, France.
paulheintz.fr

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-26 11:43 GMT+02:00
Subject: Making Contact 8 - 10, Ruta por España by Marion Balac
To:

MAKING CONTACT #8

MARION
BALAC

RUTA POR ESPAÑA

2015, journal de voyage sous-traité



[Téléchargez le PDF de](#)
[Ruta por España](#)

Marion Balac transforme des étonnements provoqués par des données, des situations ou des objets en dispositifs fictionnels qui révèlent les paysages et horizons d'un monde globalisé. Ses pièces, à la fois tendres et grinçantes, montrent comment des récits issus de la culture ultra-contemporaine et connectée s'inscrivent dans des lieux physiques ou en ligne.

En 2015, l'artiste décide de se lancer dans un tour d'Espagne par procuration. Non seulement elle ne quittera pas la Casa de Velázquez à Madrid où elle est alors en résidence mais elle n'écrira pas elle-même cette histoire, seulement le protocole pour qu'elle puisse se constituer sous la plume d'autrui. En effet Marion Balac a externalisé la rédaction de cette fiction intitulée *Ruta por España* en utilisant Fiverr, une plateforme qui permet à tous, amateur ou professionnel, de proposer ses services à partir d'un 1 *fiver*, c'est à dire 5 dollars.

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-26 11:43 GMT+02:00
Subject: Making Contact 8 - 10, Ruta por España by Marion Balac
To:

Pour lui concevoir un périple, elle engagera une vingtaine d'auteurs. Chacun sera responsable d'écrire, pour 1 *fiver*, un texte à propos d'une ville qui constitue une étape de ce voyage imaginaire et aura, en guise d'inspiration, une carte postale issue d'un lot chiné à Madrid par l'artiste. Le protocole qui leur est envoyé est le suivant : « Je (Marion) serai le personnage principal de ce récit écrit à la première personne : une française de 31 ans qui parle à peine espagnol et qui voyage seule pendant l'été 2015. Pour conserver la cohérence entre les chapitres, le personnage ne pourra pas changer physiquement ni mourir. » Aussi, les auteurs engagés doivent donner leur accord pour que leur texte puisse être utilisé par l'artiste dans des ouvrages, publications et expositions.

Dear *marionbalac*,
sbmusic vous a envoyé un message:

« Désolé, ma connexion à Fiverr a été très mauvaise récemment, je n'ai pas pu charger quoi que ce soit sur mon ordinateur, je ne sais pas pourquoi. J'utilise un autre ordinateur en ce moment, mais je vais bientôt faire diagnostiquer le mien pour comprendre le message d'erreur que me renvoie le site web (l'écriture est mon domaine, pas le dépannage d'internet !) A part cela, j'ai quelques questions sur votre personnage : est-elle célibataire ? Voulez-vous qu'elle rencontre des gens là-bas ? Des préférences concernant ses loisirs personnels ? (l'histoire pourrait tourner autour de quelque chose comme ça). N'hésitez pas à m'envoyer les idées qui vous viendraient à l'esprit et me dire si vous avez une préférence sur la longueur du texte, mais je suppose que vous êtes plus intéressée par ce qui concerne le voyage lui-même. Sean »

Venant des USA, du Canada, d'Australie, du Nigeria, du Royaume-Uni, de Bosnie-Herzégovine, du Mexique ou des Pays-Bas, les auteurs ont, sans se connaître, contribué à l'élaboration d'une narration commune ; tous se mettant à la place d'une touriste française voyageant dans des villes où aucun d'eux n'est peut-être jamais allé. La fiction, tantôt plate, tantôt instructive, tantôt romantique rassemble de nombreux clichés. Des informations sans doute inspirées par Wikipédia, comme les descriptions de monuments ou les spécialités culinaires qui jalonnent le circuit, font écho aux images touristiques qui perdurent.

Marion Balac : « Une fois le protocole établi, il s'agissait simplement de recadrer les écrivains quand ils ne respectaient pas les consignes (écrire à la première personne par exemple). Mon seul challenge a été de jouer le jeu, et d'accepter les résultats tels qu'ils étaient, très courts ou très longs, parfois assez mauvais, parfois clairement préécrits (que peut-on espérer pour une somme aussi basse ?) et cela faisait partie de l'expérience. »

From: KoProjects <info@koprojects.com>

Date: 2017-07-26 11:43 GMT+02:00

Subject: Making Contact 8 - 10, Ruta por España by Marion Balac

To:



Ainsi le road-trip en Espagne bascule en un récit globalisé qui en dit plus sur l'époque et sur les auteurs eux-mêmes que sur l'artiste ; en parlant pour Marion Balac et à travers les images mentales qu'ils convoquent, leur style et leur profil Fiverr, ils racontent un peu de leur propre vie. La construction bancaire de *Ruta por España* devient poétique dès lors que l'on re-parcourt l'histoire en pensant aux personnes qui derrière leur écran se sont prêtées au jeu. Les failles de la narration ne font alors que mettre en avant la collaboration dissymétrique entre l'artiste, devenant un entrepreneur 2.0, et des prestataires sous-payés. À travers cette œuvre, Marion Balac pointe avec humour les incongruités, voire les dérives de la nouvelle économie collaborative. Elle nous fait aussi peut-être entrevoir les modes de travail et de collaboration auxquels les artistes devront eux-mêmes faire face dans un futur proche.

Marion Balac vit et travaille entre Paris, France et Barcelone, Espagne.

www.marionbalac.com

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-27 20:22 GMT+02:00
Subject: Making Contact 9 - 10, Conclusion
To:

MAKING CONTACT #9



En se concentrant sur les collaborations entre des artistes et des créatifs en ligne, Making Contact a observé les régimes de visibilité en fonction des communautés puis a abordé la notion de travail dans un environnement connecté et globalisé. Nous allons conclure cette aventure épistolaire en questionnant la façon dont les artistes se positionnent dans une société globalisée se basant sur le partage instantané des images.

Fin 2010 est lancée une nouvelle application permettant aux internautes de poster des images et des vidéos, de façon publique ou privée ; moins d'une décennie plus tard, Instagram a bouleversé les codes de la société du visuel. L'interface a fait apparaître un écosystème virtuel inédit avec des nouveaux mots, des nouveaux codes, des nouvelles unités de sens et de valeurs, des nouvelles figures sociales, en somme une #nouvellement. Dans le format carré se sont développées des professions et des personnalités. En scrollant sa timeline on peut voir s'afficher les photos postées par : des stars inaccessibles qui le restent malgré leur stratégie de dévoilement du quotidien, la majorité de la population qui uploadent les images de leurs belles heures contre quelques petits cœurs, enfin il y a ceux qui cherchent à partager ou à accroître des activités professionnelles via la plateforme.

Instagram, comme le reste du web s'est professionnalisé : les annonceurs monnaient pour se glisser entre deux photos de vos ami-e-s en vacances, les entrepreneurs communiquent sur leurs projets, les administrateurs de comptes et les influenceurs cherchent à développer leurs *followers* afin d'être repérés par des marques et placer leurs produits. Être suivi c'est donc être visible et cette visibilité s'apparente désormais à un capital. Le nombre de vues bâtit des notoriétés et génère des audiences ciblées par leurs intérêts. Captiver les regards est une valeur dans une période où l'économie se base sur une écologie de l'attention et où le *tracking*, peut-être, s'améliore grâce à des formes de travail dissimulé. En effet que faisons-nous exactement en taguant quelqu'un sur une photo ? En appliquant un filtre ? En associant un hashtag ? Participons-nous à l'amélioration d'un logiciel de reconnaissance faciale ou à l'augmentation d'une base de données ?

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-27 20:22 GMT+02:00
Subject: Making Contact 9 - 10, Conclusion
To:



Capture d'écran du compte Instagram de l'artiste Gregory Chatonsky

Ce qui est certain c'est que nous contribuons tous désormais à créer et à partager du visible ; et les artistes, à qui avant incombait cette tâche, doivent eux aussi se positionner dans un système où leur posture par rapport aux images est à re-négocier. Devenant également des entrepreneurs, diffusant projets et avancées, leur habileté à manier leur présence et leur popularité en ligne est devenue un paramètre non-négligeable dans leur carrière. La compréhension des logiques algorithmiques - qui favorisent les comptes les plus reconnus - et l'élaboration de stratégies variées pour rester dans le domaine du visible semblent faire désormais partie du travail artistique.

La pièce [High Retention, Slow Delivery](#) conçue en 2014 par l'artiste néerlandais Constant Dullaart évoque justement la façon dont les réseaux sociaux évaluent les profils en fonction d'une popularité basée sur la quantité. Afin de pallier cette logique numérique, et pour « propager le socialisme de l'économie de l'attention », il a acheté sur ebay des quantités de faux *followers* sur Instagram puis Twitter, les a alloué uniformément à des comptes sur ces deux plateformes.

Vu l'importance qui peut-être accordée à cette quantification de l'attention, on peut se demander si, dans le futur dystopique, pourrait-être ajouté aux critères d'évaluation d'une œuvre - tel que la nature et la provenance - le capital de visibilité en ligne de l'artiste au moment de sa création. Questionner l'impact potentiel de la visibilité d'un artiste sur la valeur conférée à son œuvre, nous conduit aussi à questionner la valeur intrinsèque de l'image qui représente l'œuvre. En effet, dans un contexte de circulation et de consommation amplifiée des images, leur portée est accentuée au point que les photographies des œuvres semblent avoir pris autant d'importance que les œuvres elles-mêmes. Dans une logique de consommation du visuel, l'image de l'œuvre serait devenue équivalente à l'œuvre.

From: **KoProjects** <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-27 20:22 GMT+02:00
Subject: Making Contact 9 - 10, Conclusion
To:

Dans la série [ImageObjects](#), réalisée entre 2008 et 2015, l'artiste américain Artie Vierkant pointant ce phénomène applique des transformations aux photographies qui documentent ses expositions. Par ce geste, il clive l'expérience du spectateur en distinguant la confrontation à l'œuvre dans l'espace de la galerie et le regard porté sur l'œuvre quand celle-ci est reproduite dans des magazines ou présentée en ligne. Il explique ainsi que « la documentation devient un travail séparé et indépendant qui incorpore des éléments de collages, des techniques communément utilisées dans le milieu professionnel de la retouche d'images, des références à l'esthétique digitale, etc. »

La médiatisation de l'œuvre sur Internet est de plus en plus intégrée au processus de création. Certains artistes, comme [Amalia Ulman](#) par exemple, se sont emparés de ces problématiques en les incarnant. En intériorisant les contraintes de visibilité en ligne et d'augmentation d'audience, les artistes sont-ils finalement devenus des professionnels du web voire des influenceurs ? Une chose est certaine : ils ne cessent de nous prévenir du réel juste un peu avant qu'il nous rattrape.



Capture d'écran du site web d'Artie Vierkant

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-27 20:22 GMT+02:00
Subject: Making Contact 9 - 10, Conclusion
To:

MAKING CONTACT #10



En guise d'épilogue, ce dernier mail propose d'une part, une liste d'œuvres pour découvrir les artistes présentés dans Making Contact à travers d'autres travaux, d'autre part une sélection de ressources diverses : œuvres, artistes, textes et vidéos qui nous ont inspirés.

Arnaud Dezoteux

I'm a Hardstyle Lover, 2011

Vidéo, 4 min 45 s

Collaboration avec Anthony Lamarre aka The Tun3r

<https://vimeo.com/185388060>

(LA)HORDE

TA DA BONE, 2017

Pièce chorégraphique, 1 h

www.collectiflahorde.com

Reija Meriläinen

Nonpareil process, 2016

Vidéo, 2 min 18 s

Collaboration avec Artor Jesus Inkerö

<http://reijamerilainen.com/nonpareil-process>

Caroline Delieutraz

Written in flesh, 2014

Nom de domaine, programme, images trouvées

www.writteninflesh.net

Paul Heintz

Non contractuel, 2015

Film, 16 min

<http://paulheintz.fr/noncontractuel>

Marion Balac

Feel like home, 2015

Photographie 50 x 50 cm. Deux affiches A0

Collaboration avec Carlos Carbonell/Internet2

www.marionbalac.com/works/feel-like-home

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-27 20:22 GMT+02:00
Subject: Making Contact 9 - 10, Conclusion
To:

Sur la collaboration / les œuvres négociées / le travail en ligne

« A travers ses vidéos, Rottenberg attire l'attention du spectateur sur l'architecture du corps et les dimensions psychologiques du travail et de la valeur. »

Interview vidéo, Mika Rottenberg and The Amazing Invention Factory, New York Close Up, Art21
www.youtube.com/watch?v=q5l_s52LnwQ

« Je n'impose pas, je propose. J'offre une situation. Je n'explique pas. Je laisse les performeurs être, je les laisse s'approprier la proposition, l'utiliser comme ils le souhaitent ainsi on peut les voir essayer, évoluer, progresser, naviguer entre leur présence individuelle et la construction collective. »

Annie Abrahams, « Trapped to Reveal - On webcam mediated communication and collaboration », 2011.
<https://www.researchcatalogue.net/view/18236/18237>

Son site : <http://bram.org>

« Négocié, c'est commercer, élire un partenaire avec lequel passer contrat à fin d'échanges. Contrat qui sera, dans ce cas, la rencontre photographique (...) sujet et photographe discutent et décident à part égale, qui du contenu qui de l'économie de l'image. (...) Son statut, plutôt celui de double obédience, du participant et du producteur. De là, l'effet premier des 'images' obtenues, impression de translation, d'effective contamination du réel par l'art et inversement.»

Paul Ardenne, *L'image corps*, Editions du Regard, 2001

Les « Images négociées » du photographe Michel Semeniako, depuis 1984
www.michel-semeniako.com/images-negociees

« Une série de vidéos sur les modérateurs de contenu d'Internet : des individus extraordinairement signifiants mais pourtant insaisissables, qui déterminent à quel moment une image est pornographique pour Instagram, et sont chargés de nettoyer les moteurs de recherche des photos d'Oussama Ben Laden. De nouveaux épisodes sont publiés périodiquement uniquement sur le Darknet. »

Eva et Franco Mattes, *Dark Content*, 2015

<http://0100101110101101.org/dark-content>

From: KoProjects <info@koprojects.com>
Date: 2017-07-27 20:22 GMT+02:00
Subject: Making Contact 9 - 10, Conclusion
To:

Sur la collaboration / les œuvres négociées / le travail en ligne

« Je crois que cette fois on s'est vraiment bien fait avoir. Tout était tellement bien foutu, c'est ça, tellement bien foutu, qu'on ne savait même plus qu'on travaillait quand on travaillait... »

Julien Previoux, *Anomalie construites*, 2011, vidéo HD, 7 min 41 sec

www.previoux.net/html/videos/AnomaliesFr.html

« Ce texte propose l'ethnographie située d'un cas de conception partagée entre l'artiste et l'informaticien. L'objectif visé est la compréhension des procès de négociation qui engagent la conception distribuée et la désignation de l'œuvre et de son/ses auteur(s) par les différents partenaires de la conception. »

Jean-Paul Fourmentraux, « Œuvrer en commun. Dilemmes de la création interdisciplinaire négociée », *Négociations* 2008/2 (n° 10), p. 25-39.

<http://www.cairn.info/revue-negociations-2008-2-page-25.htm>

« Les foules intelligentes sont transformables en groupes humains auxquels sous-traiter des tâches. »

Dominique Cardon, Antonio Casilli, *Qu'est-ce que le Digital Labor ?*, Bry-sur-Marne, INA, coll. « Etudes et controverses », 2015.

<https://lectures.revues.org/18835>

« Et si n'importe qui peut parler à n'importe qui (...) c'est dans la mesure où, et en fonction de leur activité créatrice à chacun, non pas qu'il y ait lieu de parler de la création, la création c'est plutôt quelque chose de très solitaire (...) mais c'est au nom de ma création que j'ai quelque chose à dire à quelqu'un. »

Gilles Deleuze, conférence « Qu'est ce que l'acte de création? » 1987, la Fémis, Paris.

https://youtu.be/a_hifamdISs
