

Échec et mat au ready-made

Éloi Desjardins

Numéro 207, printemps 2006

Présence. Faut-il tuer Duchamp?

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/17966ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Desjardins, É. (2006). Échec et mat au ready-made. *Spirale*, (207), 10–11.

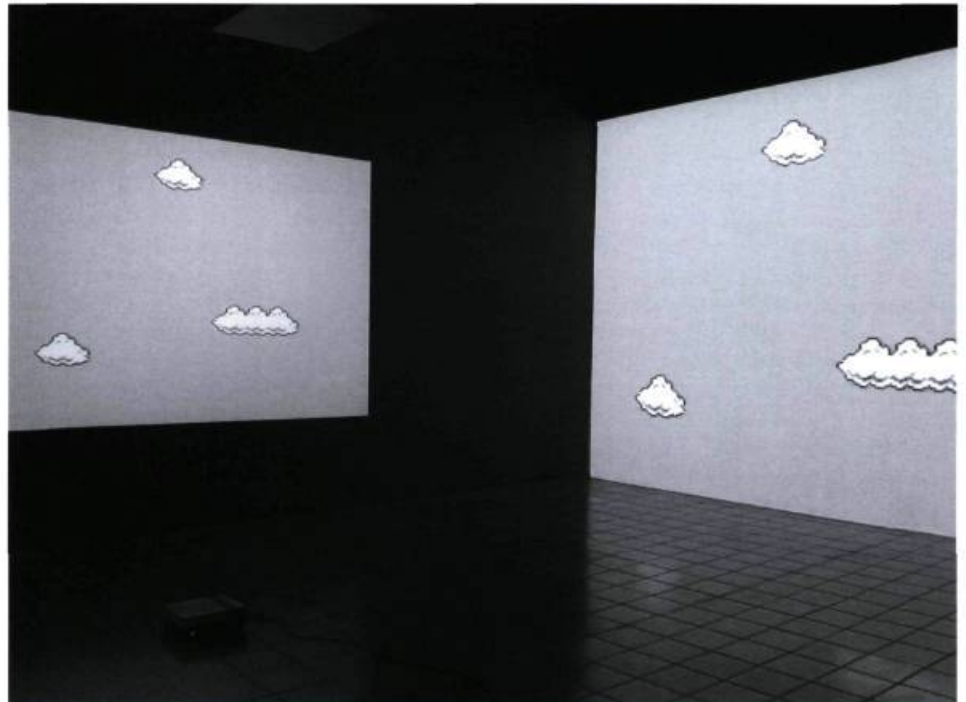
ÉCHEC ET MAT AU READY-MADE

C'EST EN 2002 que paraissait *L'art en conflit : l'œuvre de l'esprit entre droit et sociologie* de Bernard Edelman et Nathalie Heinich, un ouvrage qui mettait à jour les questions de transgression et de protection des droits d'auteur en art d'un point de vue sociologique et juridique. Roger-Pol Droit, qui commentait ce livre dans « Il n'y a pas de transgression sans sanction » (*Le Monde des livres*, 1^{er} novembre 2002), citait l'exemple de Marcel Duchamp : « Duchamp affirme que ce qu'il fait n'est pas une œuvre d'art, mais en même temps il demande que son travail soit protégé comme l'est une œuvre d'art. On trouve ici une sorte d'aller et retour aux frontières du droit, mouvement caractéristique se retrouvant ailleurs : je détruis l'idée d'œuvre, j'exige que cette destruction soit protégée comme œuvre, tout en précisant qu'elle doit demeurer destruction ! »

Parmi les artistes qui semblent chercher à contester les législations sur le droit d'auteur, on remarque Corey Arcangel, dont on pouvait récemment admirer l'œuvre de *Super Mario Cloud V2K3* lors de l'exposition *Le Système des allusions*, présentée du 7 mai au 25 juin 2005 au Centre de l'image contemporain VOX. Pour ce projet, Arcangel a utilisé la cartouche du jeu vidéo *Super Mario Bros.* de laquelle il a effacé la quasi-totalité du programme pour n'en laisser que les nuages. En résulte un paysage minimaliste pixellisé qui n'est pas sans rappeler les expérimentations de Bill Viola sur les toundras canadiennes.

Membre de *Beige*, un groupe de programmeurs artistes qui recyclent les technologies obsolètes des jeux vidéo (*Commodore 64*, *Atari 800*, *Nintendo 8-bit*) pour produire des œuvres visuelles et musicales, l'artiste remet en question l'implication sociale des technologies de divertissement. C'est sous le couvert de l'art que le collectif *Beige* réussit à éviter les poursuites judiciaires qu'entraîne l'utilisation de produits commerciaux.

La problématique des droits d'auteur est devenue une question beaucoup plus épineuse en raison des lois sur la protection des droits d'auteur qui sont particulièrement floues en matière de nouvelles technologies. Le cas des fichiers MP3 fait partie d'un des domaines où la justice éprouve une difficulté particulière à œuvrer. Il est plus difficile que jamais de discerner où sont les limites de la fraude en matière de droit d'auteur. Lors d'un procès intenté au Canada en mai 2005 par l'association des producteurs de disques, la CRIA (Canadian Recording Industries Association) exigeait de cinq



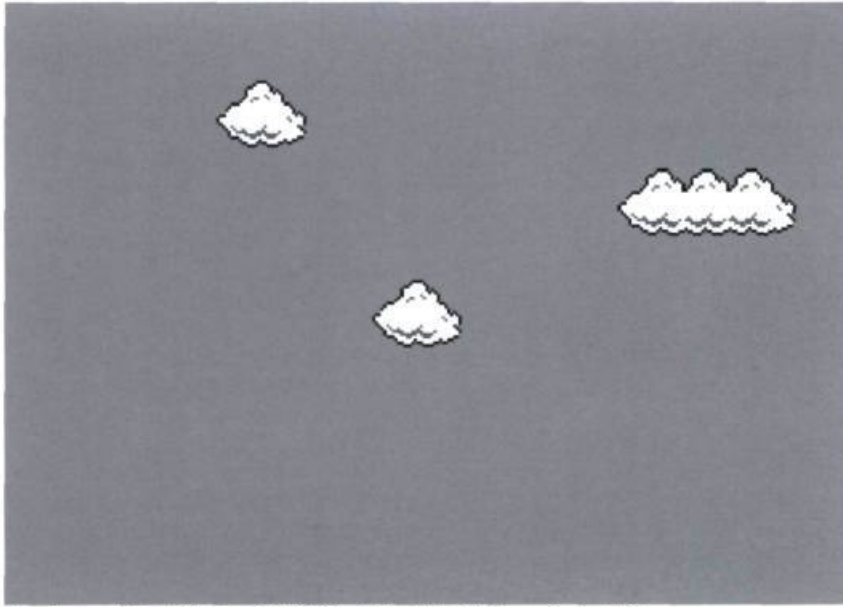
Cory Arcangel, *Mario Clouds v2k3*, 2003, vue de l'installation au Centre VOX.

fournisseurs de service Internet qu'ils divulguent les informations personnelles concernant vingt-neuf de leurs usagers qui distribuait, au moyen de réseaux partagés (« *peer to peer network* »), des pièces musicales sans avoir acquitté les frais de droit d'auteur. La Cour refusa unanimement la requête de la CRIA, invoquant le fait que les plaignants n'avaient pas réussi à donner suffisamment de preuves concluantes pour poursuivre les individus. Ces nuances sur les lois de la protection des droits d'auteur ont fortement encouragé la diffusion des fichiers informatiques contenant des pièces musicales reproduites, et ce, sans détenir l'accord des compagnies de disques.¹

Les lois de protection sur les droits d'auteurs ont été établies pour que les créateurs ne puissent pas se faire voler leur travail. Paradoxalement, l'arrivée dans les foyers des technologies numériques et de l'accès à Internet rend le travail des artistes beaucoup plus accessible au grand public. Dans ce contexte, il n'est pas compromettant qu'un artiste emploie des produits commerciaux et les détourne à des usages artistiques. Ce détournement n'est plus une appropriation des icônes de la culture populaire comme chez les « *pop* » mais bien une remise en question des paramètres de l'attribution, de la

notion d'auteur et, partant, de la propriété intellectuelle.

Le jeu vidéo, en tant que phénomène social, est devenu un ready-made contemporain. Contrairement à l'urinoir de Marcel Duchamp, le jeu vidéo requiert que l'on connaisse la programmation si on veut le modifier. Le code source d'un jeu vidéo relève de la propriété privée et il est conservé secret afin de protéger les droits d'auteurs des sociétés qui ont développé et commercialisé ce logiciel. Dunham jouait avec les codes de présentation de l'art en musée. Arcangel quant à lui travaille à partir du code source du programme des jeux vidéo. La figure de l'artiste programmeur n'est pas l'une des plus reconnues par le commun des observateurs en art ; cependant, ce statut est de plus en plus revendiqué par des individus produisant autant dans le milieu des arts visuels et médiatiques que dans le milieu de la programmation. Ces programmeurs, que l'on désigne sous l'étiquette de « *hacker* », emploient leurs connaissances pour créer ou assembler de nouveaux programmes à partir de programmes à code ouvert. Le plus souvent, les « *hackers* » sont une catégorie distincte des programmeurs, de la même façon que Jackson Pollock se distinguait d'un peintre du dimanche². Les



Cory Arcangel, *Mario Clouds v2k3*, 2003, détail de l'installation au Centre VOX.

« hackers » sont généralement confondus avec les « crackers », appellation que l'on attribue à tout programmeur dont l'intérêt est de contrer les mesures de sécurité qui protègent un logiciel ou un système informatique. Dans le jargon informatique, on dénomme un « crack » un programme permettant de rendre inefficace la protection que possèdent la majorité des logiciels commerciaux. Le « cracker » fait donc référence à un pirate informatique et cette mauvaise réputation entrave le dur labeur des « hackers » dont l'idéologie est bien différente.

Les programmes à code source ouvert (*Open Source Code*) selon les accords de licence publique (*General Public License*¹) représentent une solution de rechange très intéressante pour les artistes. Distribués gratuitement (« *freeware* »), ils permettent aux utilisateurs de ne pas transgresser les lois des droits d'auteur sur les logiciels privés. En plus d'être disponibles à tous, les programmes à code libre peuvent être facilement modifiés pour répondre aux besoins spécifiques de chaque projet. Par la méthode du « *Copy Left* », toutes les modifications, extensions ou versions dérivées du programme doivent rester disponibles. Cette pratique contraste avec celle des logiciels commerciaux dont les propriétaires tentent de garder le plus secret possible le code source afin que l'utilisateur ne puisse émuler le travail du programme. Les programmes à code source ouvert doivent être accessibles et compris par le plus grand nombre de programmeurs possible afin que les logiciels puissent se développer. Ce processus permet l'amélioration, la diffusion et l'utilisation du logiciel.

Les logiciels à code source ouvert illustrent bien que le technologique peut devenir politique. Ils constituent un véritable affront à la privatisation de l'industrie informatique et offrent une solution éthique face au piratage informatique. Il n'est pas surprenant que les programmes à code source ouvert soient beaucoup plus méconnus que les logiciels des compagnies commerciales qui possèdent des ressources bien plus considérables pour promouvoir leurs produits.

Les technologies peuvent servir à interroger les pratiques artistiques sur le plan de l'authenticité et de l'originalité. On considère encore trop souvent l'objet d'art comme étant la propriété de l'artiste, droit que la société doit défendre dans son intégralité. Cependant, les possibilités qu'offrent les programmes à code source ouvert sont basées sur le désir de s'appropriier le travail d'une multitude d'auteurs, de « collaborateurs », qui font évoluer le logiciel en tant que collectif. N'oublions pas que l'appropriation n'est pas toujours duchampienne. L'originalité, le génie, et même la notion d'objet fini sont des concepts étrangers à la philosophie qui régit les programmes à code source ouvert. Placer l'art sous une licence publique équivaut à mettre fin à la notion de droit d'auteur (*copyright*). Dans cette situation, il serait impossible de concevoir un marché de l'art qui attacherait une valeur marchande à la signature d'un artiste.

Arcangel travaille en laissant une trace précise de son projet. Sur son site [www.beigerecords.com/cory/21c/21c.html] se trouvent des directives à suivre pour tout individu désireux de modifier une cartouche du jeu *Super Mario*

Bros. ou souhaitant obtenir une réplique exacte de *Super Mario Cloud v2k3*.

On a tenté ici de mettre en évidence de quelle manière la pratique de certains artistes programmeurs (« hackers ») est en fait une continuité de l'héritage duchampien, qui n'est que très peu revendiqué. *Fontaine* de Duchamp cherchait à repousser les normes de présentation de l'objet d'art, mais l'histoire de l'art en a surtout retenu le canular, un symptôme de l'attitude cynique chez les artistes qui revendiquent l'héritage de Duchamp. Chez Arcangel, l'artiste utilise le jeu vidéo pour le rendre incapable de remplir sa fonction de divertissement et omet son aspect ludique. Arcangel perpétue la tradition duchampienne par l'utilisation du ready-made, mais il refuse que son œuvre se résume à l'anecdote humoristique. L'humour est devenu une stratégie utilisée par certains artistes pour présenter des œuvres d'art en leur conférant un certain charme, ce qui produit instantanément un effet agréable sur le spectateur. L'humour ajoute un aspect de légèreté dans la thématique en misant sur le divertissement du public au lieu de laisser une place à la réflexion. Sans pour autant prôner un art aseptisé qui refuserait toute forme de plaisir, l'humour procure parfois à l'œuvre une fin en soi, soustrayant ainsi le spectateur à une réflexion plus intense.

Bien que l'on fasse souvent allusion à Duchamp pour souligner à quel point il s'est moqué de la bourgeoisie en exposant dans un musée une pièce d'équipement d'hygiène masculine, on oublie que sa blague aurait pu lui valoir un procès, car il utilisait dans un but commercial, sans en avoir acquitté les droits, un objet dont le design était breveté (un urinoir). Il n'a jamais songé qu'au moment où il signait son urinoir, il était en train de changer les paramètres de l'art, devenant ainsi un personnage incontournable de l'histoire de l'art. Duchamp est aujourd'hui identifié comme l'une des figures les plus influentes et les plus citées en art contemporain. Son travail étant devenu un exemple quasi académique de l'art postmoderne, il acquit un statut qu'il n'avait vraisemblablement pas souhaité et disparut de la scène artistique pour se consacrer aux échecs. Il n'est pas surprenant que son intérêt pour les échecs ait été récupéré par certains artistes qui, en s'appropriant des jeux de société plus contemporains comme les jeux vidéo, refusent une nouvelle forme d'académisme en art postmoderne.

Éloi Desjardins

1. Tiré de « Appeal Dismissed in CRIA Lawsuit! », *The Canadian File-sharing Legal Information Network [CanFLI]*, [http://www.canfli.org/print.php?sid=30]
2. CASTONGUAY, Alexandre, « artist-hacker », [http://artengine.ca/acastonguay/open/artist_hacker.html]
3. Free Software Foundation (Richard M. Stallman), preamble to the GNU General Public License, [http://www.gnu.org/licenses/licenses.html], 1996, Boston.