

Pro-surfing, remix, dispositif. Émilie Gervais et l'art postinternet

Paule Mackrous

Number 108, Summer 2016

Dans les internets
Inside the Internet

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/83104ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Mackrous, P. (2016). Pro-surfing, remix, dispositif. Émilie Gervais et l'art postinternet. *ETC MEDIA*, (108), 38–43.

An hourglass-shaped graphic with a yellow-to-olive gradient. The top half is inverted and contains the text 'PRO-SURFING', 'REMIX', and 'DISPOSITIF' in white. The bottom half is upright and contains the text 'ÉMILIE', 'GERVAIS', 'ET', and 'L'ART POSTINTERNET'. The text 'ÉMILIE' and 'GERVAIS' is in red, while 'ET' and 'L'ART POSTINTERNET' is in black. The entire graphic is outlined with a dark blue border.

PRO-SURFING

REMIX

DISPOSITIF

ÉMILIE

GERVAIS

ET

L'ART POSTINTERNET

Lors d'une entrevue avec le magazine *We Make Money Not Art*¹ en 2008, l'artiste Marisa Olson propose le concept de « postinternet art » pour désigner des pratiques artistiques qui lui sont contemporaines. Le préfixe « post » signifie ici un art qui, contrairement au net art, s'est développé suite à l'utilisation massive et quotidienne d'internet. Citant son acolyte Gurthrie Lonergan, Olson précise qu'en s'appropriant des éléments du Web pour leurs œuvres, les artistes postinternet font du « *Internet Aware Art*² ». Leur posture vis-à-vis du média est résolument critique. C'est le cas de l'artiste Émilie Gervais, originaire de Montréal, dont les œuvres intègrent des éléments de l'internet pour nous en offrir une expérience éclairante. Si les définitions de l'art postinternet ne sont pas univoques, les notions servant à le caractériser, telles que le *pro-surfing*, la conscience du dispositif et le remix sont devenues des moteurs pour la réflexion sur l'art Web des années 2010. Ils me permettent ici de mettre en lumière différents aspects du travail d'Émilie Gervais sans en évacuer l'intensité.

Une pro-surfeuse dans le Web vernaculaire

Dans la fenêtre du navigateur, une multitude d'images et de GIFs animés juxtaposés ou superposés défilent sur un fond scintillant. Les pouliches, les petits anges et les arbres constitués d'étoiles côtoient des colombes, des papillons, des beignes et du chocolat. On peut y lire quelque part « *Hell Hell Hell* », alors qu'une pièce instrumentale provenant sans doute d'un fichier MIDI rappelle un ver d'oreille des années '80 : la chanson *Heaven* de Brian Adams. C'est le paradis ! Du moins, c'est ce que le titre de l'œuvre (*Heaven*) indique. Notre impression est plutôt celle d'avoir fait un saut dans un lointain passé. Les images ne datent pourtant pas de plus de vingt ans, mais l'apparence du Web change si rapidement qu'il faut peu de temps pour que son langage visuel nous apparaisse ancien, voire désuet.

Face à un travail comme *Heaven*, on se dit sans équivoque qu'il s'agit de l'œuvre d'une « pro-surfeuse ». Le *pro-surfing* se caractérise par une esthétique du copier-coller « *that revolves around the appropriation of Web-based content in simultaneous celebration and critique of the internet*³ ». Une telle chose ne s'apprend pas à l'université. On s'y initie soi-même en naviguant sur le Web durant de longues heures, par pure passion. Ainsi, lors de ses études en France, Émilie Gervais raconte s'être créé sa propre école, qu'elle a baptisée « *Bed Art School* » : « *I figured I'd learn and work more straight from my bed, [...] basically I'm going through art school without really being in it. The Internet is my school*⁴ ». Pour la pro-surfeuse, le Web est une deuxième nature; elle le connaît sur le bout des doigts et parle couramment ses différents langages informatiques et familiers.

Ainsi, entrer dans les œuvres d'Émilie Gervais, c'est comme plonger dans le Web vernaculaire tel que défini par la net artiste Olia Lialina⁵ : un Web amateur qui prend forme dans les années '90. Celui-ci, enthousiaste et créatif, est formé de ciels étoilés, de GIFs animés et de « *Hello World* ». Au début des années 2000,

moment où apparaissent plusieurs plateformes participatives telles que MySpace, les sites Web sont alors ornés de GIFs animés extravagants faisant écho à la culture *pimp up*. Lialina appelle cette seconde phase du Web, le « *glitter*⁶ ». Avec *Heaven*, Émilie Gervais crée une hybridation de ces deux moments du Web qui s'ancrent dans des postures qui sont complètement différentes. Bien que l'iconographie du Web 1.0 soit parfois similaire à celle du *glitter*, la première annonce l'enthousiasme pour le futur : « *a touching relationship with the medium of tomorrow* », alors que le *glitter* n'est qu'une parure, « *it decorates the Web of today, routine and taken-for-granted*⁷ ». *Heaven* traduit, de manière à la fois humoristique et critique, cette ferveur envers un nouveau média et son aboutissement dans la vacuité que représente le *glitter*. Par cette mise en scène de la vacuité, la pro-surfeuse nous fait prendre conscience du Web comme dispositif.

Montrer le dispositif

Les dispositifs sont partout et régissent nos actions comme nos pensées. C'est du moins la position du philosophe Giorgio Agamben lorsqu'il affirme qu'« il semble qu'aujourd'hui il n'y ait plus un seul instant de la vie qui ne soit modelé, contaminé ou contrôlé par un dispositif⁸ ». La photographie, la peinture et le Web ne sont pas simplement des médias ou des formes d'art; ils sont surtout des dispositifs en ce qu'ils ont « la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions, et les discours des êtres vivants⁹ ». Émilie Gervais utilise différentes stratégies pour nous faire voir ce dispositif.

Dans *Heaven*, il nous est impossible d'interagir : notre curseur disparaît aussitôt qu'il pénètre la fenêtre du navigateur. Cette posture de spectateur passif est contre-intuitive puisque nous avons l'habitude de naviguer librement. Cela nous oblige à « subir » un spectacle, plutôt qu'à décider de son déroulement. Mais sommes-nous normalement si libres d'interagir ? Si dans les années '90, le Web représentait la liberté – de choisir, de créer, d'exister –, selon Campanelli, cette liberté est aujourd'hui en grande partie une illusion : « *The citizens of the network society believe that they are acting, but they are being acted on*¹⁰ ». Le Web actuel ne permet donc plus au sujet de se créer. L'absence d'interactivité et la mise en scène de la vacuité dans *Heaven* attirent notre attention sur le dispositif en tant que processus de désobjectivation.

Cet aspect est encore plus frappant dans *Happy Birthday*. Une vidéo mettant en scène l'artiste fait office de toile de fond. De petites icônes MSN, accompagnées de leur pseudonyme qui ne saurait les doter d'une réelle singularité, tombent comme de la pluie avant d'exploser en un feu d'artifice. Elles disparaissent ensuite de la fenêtre du navigateur. Si le sujet se « façonne dans l'action, dans la connaissance de la réalité, dans l'expérience vécue¹¹ », on comprend que, sur le Web, la construction du sujet est à la fois conscrète et éphémère. Par cette pluie d'identités uniformisées, Émilie Gervais dirige notre attention

sur le caractère de flux du dispositif pour lequel les présences disparaissent aussi rapidement qu'elles sont apparues. Certes, le Web offre la possibilité de se créer une identité, mais celle-ci est assujettie aux contraintes du dispositif et sert plutôt à faire en sorte qu'il se perpétue. La liberté de se créer repose ainsi sur la conscience de ce dispositif et notre capacité à le déconstruire, le critiquer, le remixer.

Le remix, une composition singulière

Une connaissance approfondie du dispositif et de son langage vernaculaire permet de combiner ou d'éditer du matériel préexistant pour créer quelque chose de nouveau. C'est ce qu'on appelle le remix¹². *The Decline of the Unicorn* présente un enchevêtrement de photographies de différents lieux réels (plage, rue) et objets liés à l'informatique (filage, disque dur), sur lesquels sont juxtaposés des GIFs et des figures imaginaires telles qu'un manga, une sorcière et des licornes. Ces dernières sont créées uniquement avec des lettres et des caractères (*Ascii art*) de sorte que le code source est identique à l'image présentée dans la fenêtre du navigateur. Chacune des facettes du Web est contaminée par les autres : le monde sublunaire (où l'on retrouve les supports tangibles du Web), le monde de l'interface (qui prend forme à l'écran), et l'univers du code informatique (normalement dissimulé). Les éléments ainsi remixés ensemble créent ce que Artie Vierkant appelle « *an alternate conception of cultural objects*¹³ » qui prend forme, ici, dans l'effritement des frontières.

Toutefois, le remix est plus que la somme ou la rencontre de ses parties. C'est un genre de signature qui provient de la structure même de l'œuvre et qui fait en sorte qu'on reconnaît le travail d'un artiste en particulier. En parlant de ses nombreuses appropriations tirées du Web des années '90, Émilie Gervais affirme que les éléments appropriés ne font qu'ajouter des couches sémantiques à son œuvre¹⁴. On pourrait insérer un contenu visuel tout à fait différent dans la structure et l'œuvre serait encore sensée. C'est là une posture fondamentale du postinternet : « *Post-Internet is made up of reader-authors who by necessity must regard all cultural output as an idea or work in progress able to be taken up and continued by any of its viewers*¹⁵ ». Les éléments formant le remix sont donc accessoires et interchangeable au sein d'une structure qui, elle, engendre un effet singulier.

Cet effet, chez Émilie Gervais, je l'appelle « intensité ». Il est généré par la surcharge iconographique : un excès d'images qui ramène toujours le regard à la surface de l'écran. S'il y a une profondeur, celle-ci repose dans une succession de couches bien plus que dans une illusion de trois dimensions où il serait possible de s'immerger. Les œuvres sont tape-à-l'œil, mais leur attirance n'est pas éphémère. C'est par la surcharge iconographique que la fascination se maintient dans la durée. Dans *Heaven*, *Happy Birthday* ou encore *The Decline of the Unicorn*, l'organisation particulière, le désordre précis que met en œuvre Gervais, ainsi que le nombre accru d'éléments remixés engendrent la surcharge. Dans *Justin*, la surcharge est alors générée par l'invasion de la fenêtre du navigateur

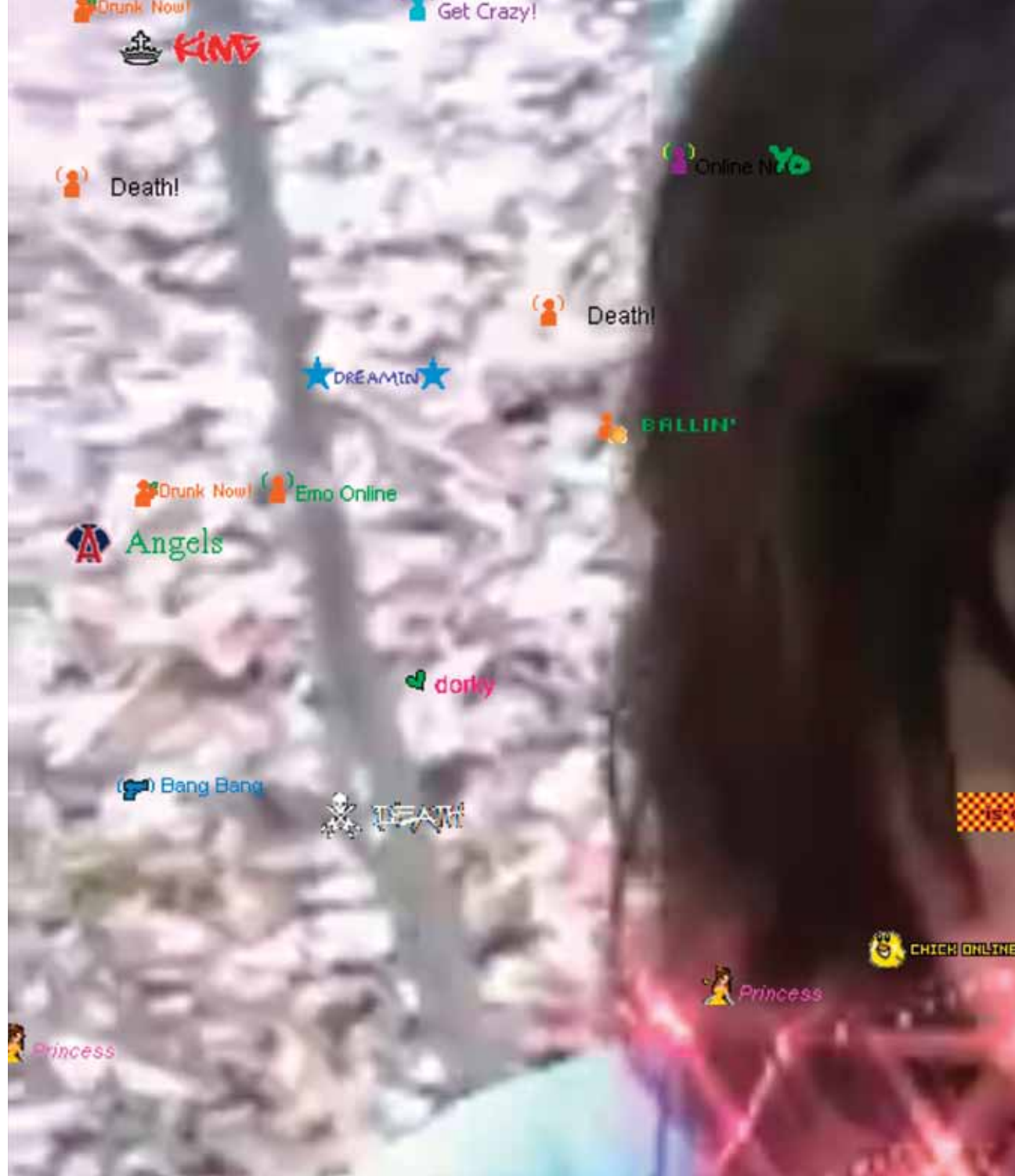


Émilie Gervais, *The Decline of the Unicorn* (non daté).



Émilie Gervais, *Heaven*, 2014.





Émilie Gervais,
Happy Birthday (non daté).

par une image unique : une poitrine féminine qui s'agite dans un mouvement frénétique. Dans un cas comme dans l'autre, c'est l'expérience de l'intensité qui oriente l'interprétation de l'œuvre.

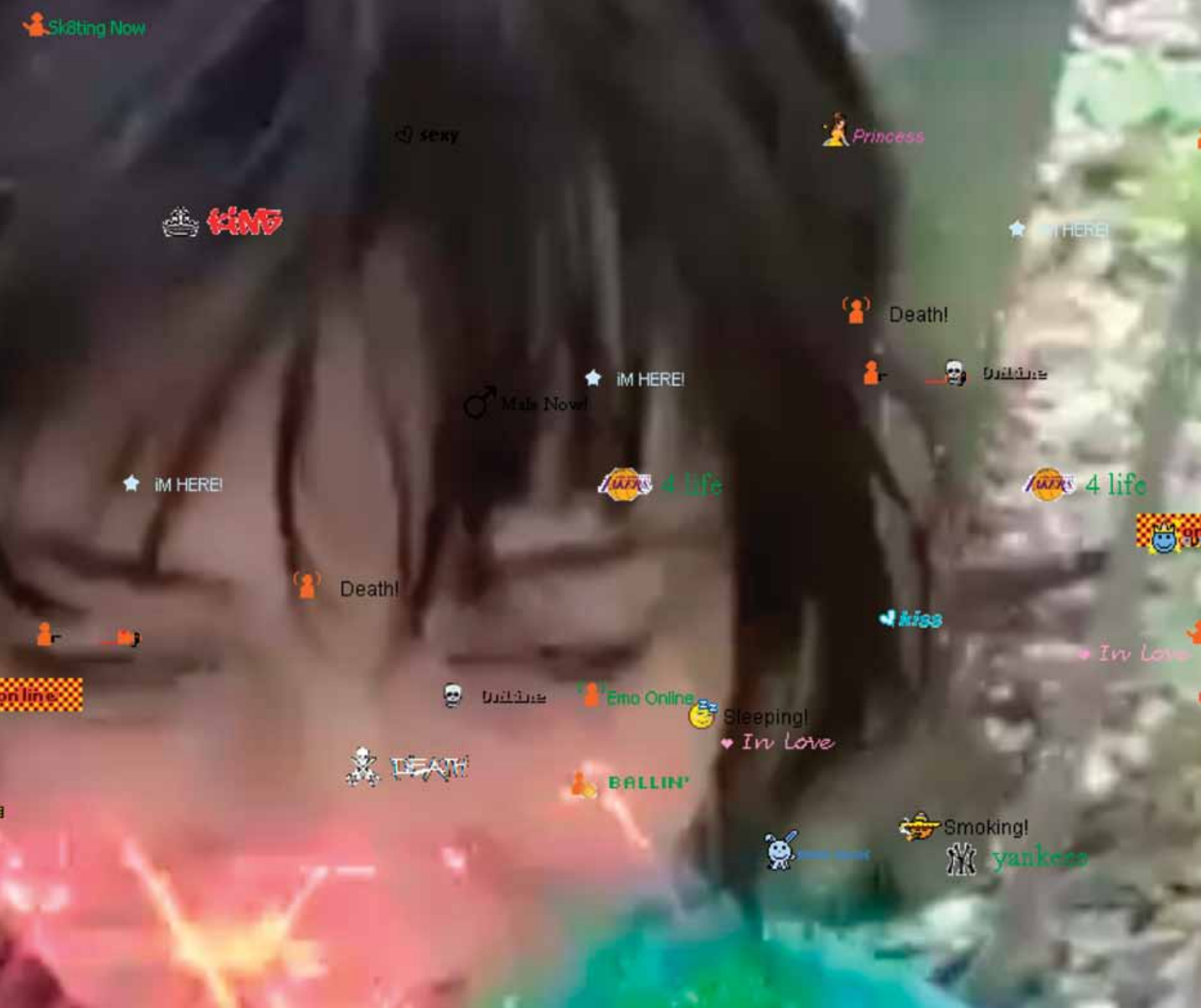
Ainsi, si une attention particulière a été portée à la dimension critique, il ne faudrait pas croire que celle-ci domine l'expérience des œuvres d'Émilie Gervais. C'est simplement que la célébration échappe toujours un peu à la théorisation. Dans une lettre destinée aux jeunes artistes de l'internet, Gervais écrit: « Art movements are as irrelevant as categorizing art under medium labels, because 2014 is about life¹⁶ ». Par

leur mouvement continu, leur surcharge d'énergie, les œuvres d'Émilie Gervais exultent la vie. Parmi les sites Web à l'apparence léchée et les plateformes préformattées qui caractérisent le Web actuel, leur intensité ravive l'enthousiasme originaire du Web vernaculaire.

Paule Mackrous

Paule Mackrous est titulaire d'un doctorat en sémiologie de l'UQAM. Sa thèse porte sur les formes d'art émergentes sur le Web, la culture remix et les méthodologies créatives en Histoire de l'art. Elle est chercheuse pour la compagnie de productions cinématographiques Film 53/12 et auteure chez Agence Topo, laboratoire d'écritures et de créations numériques. Elle collabore régulièrement à plusieurs revues culturelles.

- 1 Regine (28 mars 2008), « Interview With Marisa Olson », *We Make Money Not Art*, tiré de we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/.
- 2 Thomas Beard, (26 mars 2008), « Interview With Guthrie Lonergan », *Rhizome*, tiré de rhizome.org/editorial/2008/



- mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/.
- 3 Marisa Olson (18 septembre 2008), « Lost not Found : The Circulation of Images in the Digital Visual Culture », tiré de [3.amazonaws.com/arena-attachments/244548/b8c1a5acd8d1176411565eec85d476ee.pdf](https://www.amazonaws.com/arena-attachments/244548/b8c1a5acd8d1176411565eec85d476ee.pdf), consulté le 11 avril 2016.
- 4 Benoit Palop (22 avril 2013), « Performative Net Art Or AI Spam? Emilie Gervais' 8-bit Visuals and Washed Out GIFs », *The Creators Project*, tiré de thecreatorproject.vice.com/blog/check-out-emilie-gervais-interactive-works.
- 5 Olia Lialina (Juillet 2014), « A Vernacular Web, The Indigenous and the Barbarian », [teleportacia.org/ observation/vernacular](https://teleportacia.org/observation/vernacular).
- 6 Olia Lialina (août 2007), « A Vernacular Web 2 », *contem-*

- porary-home-computing.org.* », tiré de contemporary-home-computing.org/prof-dr-style/.
- 7 *Idem.*
- 8 Giorgio Agamben. (2006). *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Payot, p. 34.
- 9 *Idem.*
- 10 Vito Campanelli. (2010). *Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society*, Rotterdam, Institute of Network Cultures, p. 98.
- 11 Michel Wierviorka, (2012). « Du concept de sujet à celui de subjectivation/désobjectivation ». *Fondation maison des sciences de l'homme*, tiré de www.erudit.org/revue/pr/2010/v38/n2/044955-ar.html#no1, p. 6.
- 12 Eduardo Navas, (3 septembre 2003), « Notes on Everything is a Remix », *Remixtheory.net*, tiré de remixtheory.net/

- mixtheory.net/?p=480.
- 13 Artie Vierkant (2010), « The Image Object of Postinternet », tiré de jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf.
- 14 Palop, *ibid.*
- 15 Vierkant, *ibid.*
- 16 Émilie Gervais (6 juillet 2014), « A Letter to a Young Internet Artists », *Animal Network*, tiré de animalnewyork.com/2014/a-letter-to-young-internet-artists/.