



**Tous artistes! Les pratiques (ré)créatives du Web.** Sophie Limare, Annick Girard, Anaïs Guilet. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal, 2017. 188 pp. ISBN : 9782760637849.

*Tous artistes! Les pratiques (ré)créatives du Web* regroupe le travail de trois autrices qui abordent la présence et l'esthétique de l'art amateur dans les domaines visuel, sonore et écrit. La division du livre en trois sections rappelle la séparation traditionnelle entre ces domaines des arts. L'attention portée aux pratiques amateurs sur le Web remet tout de même en question d'autres divisions sur lesquelles l'Art est fondé, notamment celles entre les professionnels (artistes) et les non-professionnels (amateurs), entre l'activité (de l'artiste) et la passivité (des spectateurs, récepteurs ou lecteurs). À partir des travaux d'auteurs comme Flichy (2010) et Weissberg (2001), elles définissent les amateurs comme des passionnés, mais non des experts, de l'objet de leur passion, plutôt associé à un loisir. Le livre, inspiré d'études sociologiques, sonde les conditions d'émergence « d'esthétiques propres aux nouvelles pratiques artistiques issues du Web 2.0 » (p. 9), faisant de la question esthétique son fil conducteur. Ce que les autrices appellent des hybridations visuelles, textuelles et sonores reflètent l'appropriation et l'inventivité rendues possibles par les technologies récentes.

*Tous artistes!* transporte ainsi ses lecteurs d'une analyse de cas à une autre, allant de la participation des amateurs dans les musées, au feuilleton autobiographique sur Instagram, en passant par le *lip dub*. Dans la première section, Sophie Limare aborde l'hybridation, avec des artistes qui utilisent l'art amateur dans leurs productions (comme l'illustrateur Lucas Levitan qui modifie des photographies prises par des amateurs diffusées sur Instagram). Elle décortique aussi l'intervention des amateurs spectateurs, lorsque les artistes et les musées sollicitent leur interactivité (par exemple en les incitant à prendre des égoportraits) ou lorsque des expositions sur l'art amateur sont organisées. Dans la deuxième section, Annick Girard aborde les pratiques sonores « qui n'existeraient pas sans les nouveaux moyens techniques associés au Web » (Girard, 2017, p. 69). Elle parle de la parodie, qui est au centre d'une série de reprises et apporte une pointe d'humour et de critique à la culture populaire. Elle analyse des *lip dub* (par exemple, celui fait sur *I Gotta Feeling* par des étudiants et étudiantes de l'UQAM), des « combats » entre deux films qui associent images et sons de manières différentes des originaux, et des mosaïques créées par l'ajout du travail des uns aux autres, rassemblé sur le Web. Dans la troisième section, Anaïs Guilet aborde les *fan fictions* (celles, par exemple, autour de Harry Potter) et leurs communautés qui commentent et légitiment ces productions. Elle parle aussi des feuilletons et des chroniques sur les réseaux sociaux. Elle analyse la recherche d'une certaine consécration (passant par l'édition d'un livre) et l'instrumentalisation des écrivains et écrivaines amateurs, avec des entreprises comme Amazon et Wattpad et l'attrait de réussites comme celle de *Cinquante nuances de Grey*.

Toutes les sections du livre abordent à leur manière la transformation du statut de l'artiste et de l'amateur grâce aux outils de production et de diffusion plus accessibles qu'auparavant, ainsi que la relation des amateurs à l'Art et aux œuvres originales, qui appartiennent souvent à la culture de masse ou populaire, voire qui la célèbrent à leur manière. Selon ces autrices, les pratiques amateurs sur le Web sont principalement caractérisées par leur relation décomplexée à « l'Art », ainsi que par leur pouvoir d'inventivité, d'innovation et d'originalité. En somme, toutes trois décrivent une culture performative basée sur l'emprunt. Elles offrent ainsi un point de vue actuel sur la relation des amateurs à l'Art. Elles démontrent leurs arguments en fournissant une série d'exemples et en analysant en détail des cas emblématiques dont quelques exemples ont été donnés plus haut et qui illustrent leurs propos. La version en ligne du livre permet par ailleurs aux lecteurs et lectrices de consulter les créations des amateurs.

L'approche des trois autrices de *Tous artistes!* montre clairement la variété des productions possibles par les amateurs sur le Web, les pratiques hybrides qui émergent avec le Web et les variations qui les caractérisent. Selon elles, « L'amateur impose ainsi, de par ses pratiques hybrides, une nouvelle conception de la créativité médiatisée et conduit les entreprises comme les législateurs à s'adapter à ce nouvel ordre » (p. 8). La relation des amateurs aux œuvres originales et au droit d'auteur diffère d'une conception stricte de la propriété intellectuelle. Les autrices du livre tissent des liens aux *fan studies* (Jenkins, 2008) et à des formes d'art souvent qualifiées de populaires, qui ont précédé l'arrivée du Web (tel que le feuilleton). Elles montrent bien les changements amenés par le Web, à commencer par l'importance des *likes* comme système de jugement qui redéfinit la légitimité et la notoriété d'un créateur. En établissant une norme de goût, « ces échelles de valeurs participent pleinement de la distinction sociale résultant de la pratique d'un art, soit-il noble ou profane, en légitimant le créateur et en sémiotisant l'étendue de son capital artistique » (p. 32). Un autre changement qui traverse les trois domaines artistiques à l'étude est l'instrumentalisation du travail des amateurs par des entreprises du Web, contournant par ailleurs les institutions légitimantes plus traditionnelles comme les galeries et maisons d'édition : « Le Web est un espace de création, libre, populaire, tout en étant le royaume de la récupération, du marketing où les intérêts financiers prévalent » (Guilet, 2017, p. 169).

L'introduction et la conclusion sont plutôt courtes et le livre gagnerait en unité et en cohérence si un cadre théorique plus englobant était exposé. Les autrices inscrivent leurs travaux dans des champs et des approches légèrement différents. Cela s'explique en partie par les trois domaines artistiques explorés, qui possèdent chacun leurs spécialistes, mais on sent ainsi la différence entre les trois sections, entre les trois autrices. La première section du livre, sur les pratiques visuelles, aborde surtout le travail d'artistes (établis) et d'institutions qui réfléchissent ou collaborent avec des amateurs qui utilisent les réseaux sociaux, alors que les deux sections suivantes sont beaucoup plus centrées sur les productions par des amateurs. De plus amples explications sur cette différence auraient été bienvenues. L'hypermodernité constitue le point d'ancrage qui nous est proposé en début d'introduction pour l'ensemble du livre. C'est toutefois très large et la réflexion pourrait être plus élaborée. L'idée d'une cyberculture comme point rassembleur pour les différentes pratiques amateurs semble

également porteuse, mais reste peu développée. La place des *fan studies* et la définition du *fan* pourraient être approfondies (quelles différences avec l'amateur?). La conclusion gagnerait à revenir sur le concept d'amateur : en quoi les pratiques amateurs étudiées pourraient-elles permettre de peaufiner ou de questionner la définition de « l'individu passionné » qui « cultive l'art pour son seul plaisir »?

L'organisation du livre s'inscrit dans une filiation aux domaines artistiques traditionnels (arts visuels, musique, littérature). Alors qu'il propose une remise en question de certaines frontières (par exemple, entre amateur et artiste), une organisation différente aurait pu permettre de pousser plus loin la transformation de ces divisions par rapport au Web. L'importance du Web comme plateforme ou outil de création, de production et de diffusion est ce qui unit les trois sections. On peut alors penser à une structure du livre qui aurait mieux mis en relief la centralité de ces technologies, avec par exemple des sections et chapitres sur la question de la communauté, du pouvoir des institutions et des entreprises sur le Web, de la popularité. Les autrices touchent à ces questions ici et là, mais il serait intéressant de les rassembler dans une vue d'ensemble sur les trois domaines.

En somme, *Tous artistes!* apporte une contribution valable au domaine des communications et de la culture populaire en analysant une importante collection d'œuvres sur le Web et en abordant leur côté esthétique. Le livre montre ainsi quelles pratiques inventives naissent avec le Web et la présence d'un esthétisme distinct.

## Références

- Flichy, Patrice. (2010). *Le Sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris : Seuil & La République des idées.
- Jenkins, Henry. (2008). La « filk » et la construction sociale de la communauté de fans de science-fiction. Dans Hervé Glévec, Éric Macé, Éric Maigret (dir.), *Cultural Studies. Anthologie* (p. 212-222). Paris : Armand Colin / INA.
- Weissberg, Jean-Louis. (2001). L'amateur : émergence d'une figure politique en milieu numérique. *Multitudes*, 5, 221-233. DOI : 10.3917/mult.005.0221

Maude Gauthier, Université du Québec à Trois-Rivières