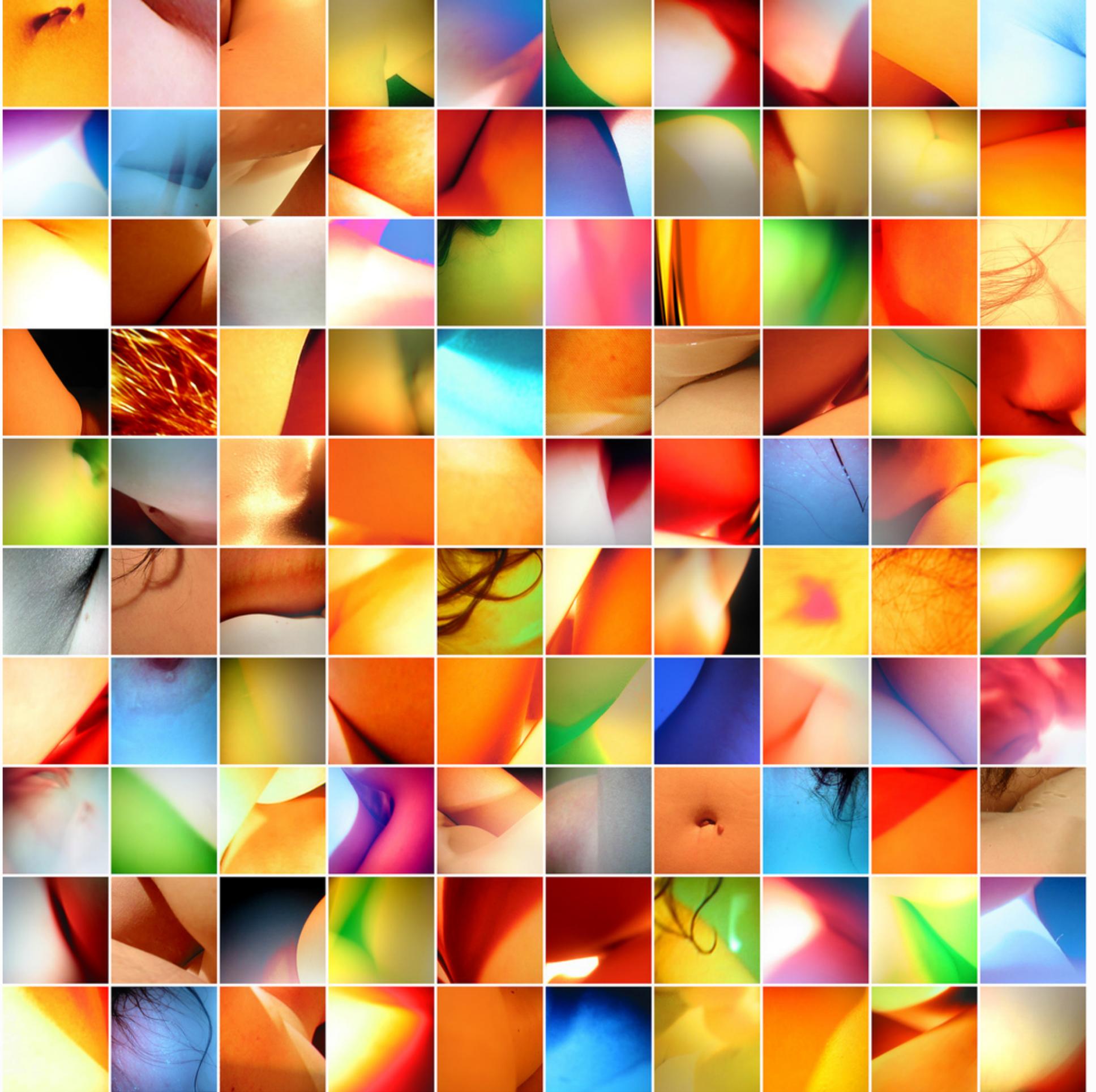


COMMENT ÉLEVER L'AMOUR SUR INTERNET ?

A PROPOS D'I LOVE YOU DE JACQUES PERCONTE

écrit par [Bidhan Jacobs](#)
le 5 novembre 2015



« Je-t-aime : la figure ne réfère pas à la déclaration d'amour, à l'aveu, mais à la profération répétée du cri d'amour ».

Roland Barthes, *Fragments d'un discours amoureux*, 1977.

Conçu et mis en ligne le 14 octobre 2004 [1], restauré pour *The Wrong (Again)* le 1er novembre 2015 dans le cadre du Pavillon franco-italien « (In)exactitude in Science [<http://thewrong.org/in-Exactitude-in-Science>] » imaginé par Kamilia Kard et Filippo Lorenzi, le site *I Love You* [<http://iloveyou.38degres.net>] du plasticien et pionnier du net-art français Jacques Perconte [2] se présente non seulement comme un magnifique accomplissement de sa recherche sur la visualisation de fichiers d'images du corps au sein du réseau, mais aussi comme une pièce fondamentale dans son œuvre, et ce à trois titres : tout d'abord, elle cristallise une histoire des technologies audiovisuelles au temps du web ; ensuite, elle permet l'analyse de la singularité des inventions plastiques déterminées par les processus et techniques offensifs que Perconte a développés jusqu'en 2015 ; enfin, elle explicite une volonté constante du plasticien de mettre les technologies numériques à l'épreuve du corps (ici celui de sa compagne) et d'y injecter littéralement du vivant (toute pensée, tout intérêt, sentiment, émotion, émoi, désir suscités chez lui par le corps aimé).

L'œuvre est née de la coïncidence de deux événements en 2003 : une proposition de l'éditeur Didier Vergnaud (Le Bleu du ciel) de publier un livre de ses photographies numériques de corps qu'il pratiquait alors inlassablement en les rephotographiant, après les avoir insérées dans le réseau, sur des écrans de télévision, d'ordinateur ou à partir de projection numérique ; et sa rencontre amoureuse avec celle qui est devenue sa compagne, sa muse et son modèle, Isabelle Silvagnoli. L'œuvre fusionne ainsi deux histoires, deux passions. Celle avec Isabelle fleurit en mai 2003 [3] ; Perconte est alors déjà riche d'une expérience des technologies numériques débutée en 1995 [4], à l'âge de vingt ans, en étant l'un des premiers à explorer l'espace naissant du web qu'il découvre avec quelques pionniers disposant de connexions et d'outils informatiques parmi les plus adéquats en France. Lorsque Perconte s'aperçoit à l'Université de Bordeaux qu'un ordinateur dont on lui avait confié l'accès était connecté au reste du monde, il prend conscience des enjeux techniques et esthétiques du réseau numérique alors en grande partie ignorés. Son

apprentissage rapide du fonctionnement du web donne naissance à un travail décisif sur « les corps numériques » : le site *sxktn* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?127>] (1997), les sites génératifs d'images *ncorps 1.0* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?131>] (1997), *ncorps 3.0* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?125>] (1999) et *Tempo e pause* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?111>] (2001), et les films *ncorps (corps numériques)* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?124>] (1997), *ncx* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?118>] (1999), *Ordinary Madness* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?107>] (2001), *Matre zias e imaji imacul* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?109>] (2001), *Phex* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?108>] (2001) issus de multiples boucles de refilmages de ces photographies animées. Cette série dénote que Perconte a assimilé quatre dimensions essentielles du numérique. Tout d'abord, il constate que l'image existe avant tout à l'état d'un signal numérique compressé qui nécessite d'être visualisé ; le signal enregistré et stocké sous la forme d'un fichier est codifié selon des standards : il est un modèle, façonné par les algorithmes ; ses visualisations changent seulement selon les supports et formats (affichage par matrice de pixels ou impression sur papier), les dimensions, qualités et définition des dispositifs de diffusion (projecteurs, moniteurs, terminaux fixes et mobiles). Ensuite, c'est la dimension humaine du web qu'il distingue : les corps des internautes manipulant leur ordinateur et s'interconnectant les uns aux autres. Puis matérielle : les ordinateurs connectés via une multiplicité de serveurs à travers le monde déterminant un temps numérique aléatoire ; ainsi Perconte a-t-il remarqué que le temps de connexion au serveur qui hébergeait son site *ncorps 1.0* était imprévisible puisque les paquets de données transitaient par un chemin sans cesse différent, que le nombre de serveurs intermédiaires était variable, d'autant que certains serveurs ne donnaient pas de réponse, qu'un nouveau nœud devait alors être trouvé, et que le temps de réponse fluctuait selon la densité de la fréquentation, la qualité de la connexion, du navigateur utilisé et des performances de l'ordinateur lançant la requête. Il constate ainsi les formidables défaillances du système : « quand les premiers jpeg sont apparus sur les sites, il arrivait qu'une image n'arrive que partiellement. Cela entraînait parfois des déformations étranges dans l'image. Le sujet était la plupart du temps bien lisible mais les artefacts (...) qui apparaissaient le mettaient en rapport directement avec son statut de reproduction numérique. De temps en temps l'image pouvait totalement se transformer en une composition abstraite où les couleurs étaient étonnantes, où les formes guidées par la mathématique s'organisaient en fonction de ce qu'il avait été possible de reproduire du modèle. Plus il manquait d'informations contenues dans le fichier, moins l'image était reconnaissable. Plus le calcul devait faire avec moins, plus il quantifiait sa liberté » [5]. Par conséquent, les aléas de l'affichage des images dévoilent le fonctionnement instable de ces technologies numériques du réseau et un matériau plastique en puissance ; mais ils révèlent avant tout un domaine d'investigation d'une prodigieuse fertilité : le recodage de la visualisation. Si cette instabilité est devenue progressivement imperceptible dans les années 2000 avec l'accroissement de la robustesse et des performances technologiques (tubes et ordinateurs), la réalité matérielle de la circulation des signaux et de leur traitement à travers le réseau demeure. Enfin, le web se définissait et se définit toujours par la coexistence de milieux, de corps, de machines, protocoles et programmes qui interagissent de manière très complexe selon un écosystème en perpétuelle évolution. Ainsi est-il possible de penser un dispositif de transformations de modèles (au double sens de personnes dont l'artiste reproduit formes et images, et de réductions codées), sous la forme de séquences de GIF (au tout début du web, puis de JPEG) animés sur un site. Puisque les paramètres intervenant dans la visualisation de ces séquences sont renouvelés à chaque connexion, Perconte sait que ces métamorphoses seront illimitées et donneront donc naissance à n corps. Cette recherche aussi intuitive que sophistiquée a permis à Perconte d'établir dès 1996 une solide plateforme de recodage de la visualisation au sein du web à partir de laquelle il cultivera des écosystèmes qui se complexifieront et s'adapteront à l'évolution des technologies, et destinés à pulvériser les limites imposées au code du modèle auquel est réduit le signal numérique.

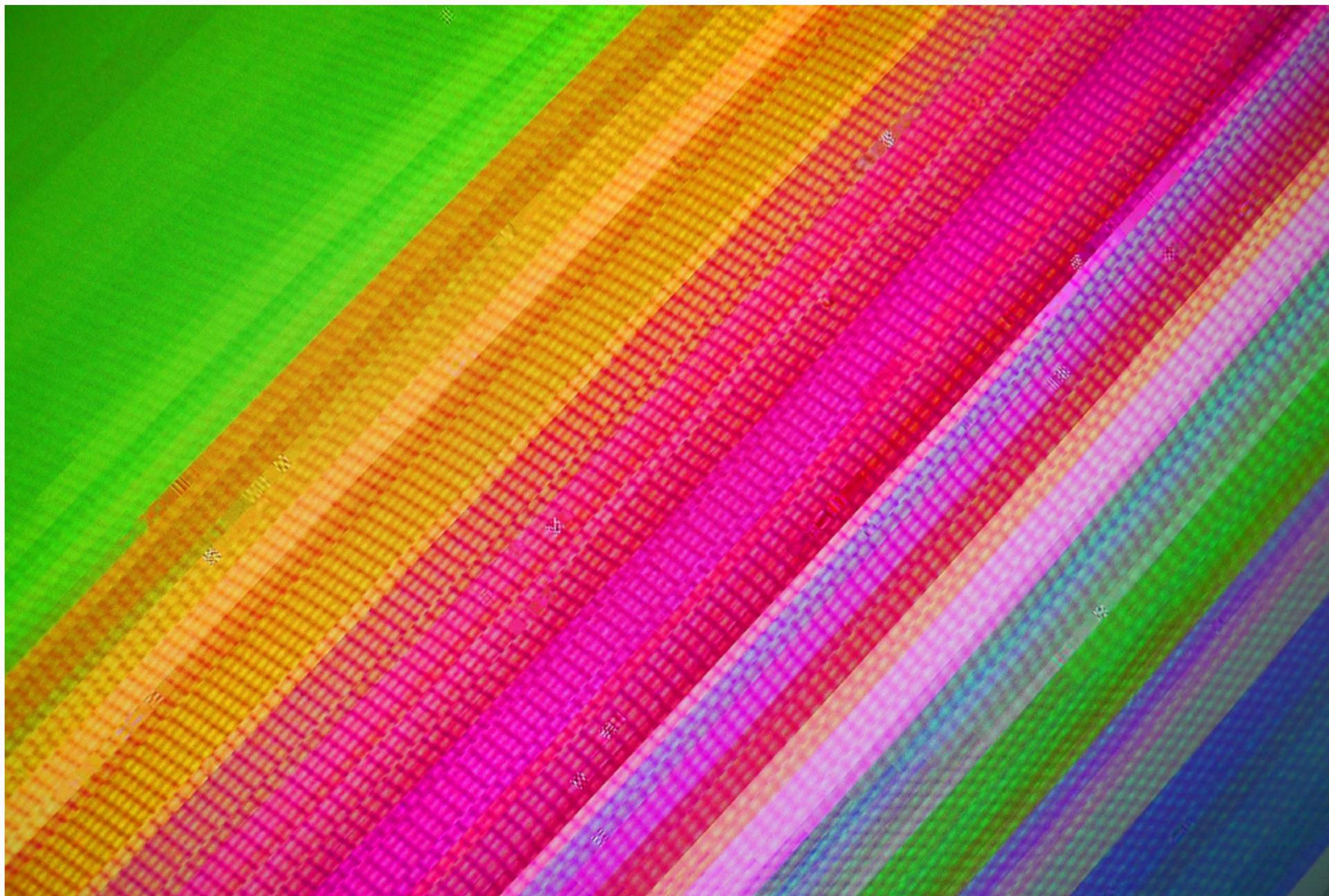
Alors qu'il entreprend les photographies d'Isabelle pour le projet de livre (*38 degrés* [6]), cette longue expérience du web lui reviendra. La collection obtenue de plusieurs milliers de photographies numériques jaillit de l'exploration extensive des motifs du corps de l'être aimé et de la mise en boucle des signaux obtenus (il rephotographie plusieurs fois les images visualisées sur écrans) pour tenter d'éprouver la représentation de l'amour. Le problème est double. D'une part, cette collection ne peut être qu'illimitée puisque l'observation est inépuisable selon les propres termes de l'artiste : « quand je pense à son corps, je rêve de paysages si grands que l'on se perd complètement, il y a tellement de choses à reconnaître, des kilomètres de peau où règne le chaud, un doux désert presque vide. Beauté, immensité où chaque vibration de la lumière pousse les couleurs à se montrer autrement. Les variations (...) sont infinies. » [7]. D'autre part, il se heurte très vite, en dépit de techniques expérimentales de la photographie, aux limites de ce qu'une image est capable d'exprimer de l'absolu de l'amour. Le résultat plastique ne se montrant pas à la hauteur de la complexité, de l'intensité et de la beauté de ce qu'il ressentait pour Isabelle, et afin de trouver et visualiser cet amour nécessairement contenu au sein des fichiers, Perconte sélectionne et classe une centaine de ces images, selon leurs formes et leurs couleurs, dans une base de données qu'il va placer dans un écosystème sur le web. Il développe une programmation côté serveur en écrivant une application open source en PHP, le *love writing program* [8], afin de quantifier l'amour contenu dans le code source des images numériques affichées sur le web. L'amour étant inquantifiable par définition, il lui faut ajouter un calcul arbitraire mais rigoureux. Cette quantification est effectuée par l'application qui se déclenche dès qu'un internaute clique sur une des images de la collection : elle calcule une variable précise en prenant en compte tous les paramètres physiques de la connexion – le serveur, l'adresse IP de l'internaute, la date et l'heure – mais également les constantes mathématiques de proportions et d'harmonie universelle – Π [9] et Φ (le nombre d'or) ; puis elle ouvre le fichier de l'image appelée, le transforme en code hexadécimal et y substitue à chaque occurrence de la valeur recherchée (un binôme de chiffres et de lettres) la phrase "I Love You", changeant ainsi l'architecture du code décrivant l'image. Le navigateur sollicité pour visualiser l'image compile le code modifié mais ne peut l'afficher qu'en partie, au prix de transformations plastiques radicales telles que des reconfigurations des structures de pixels, l'émergence de nouvelles couleurs, entraînant la réinterprétation des motifs ou sujets originaux ; plus grande est la quantité d'amour pur, plus intense est l'abstraction. Les motifs du corps aimé peuvent se mêler voire fusionner totalement avec les figurations de l'amour. Le navigateur se retrouve parfois dans l'incapacité de visualiser l'image entraînant l'apparition d'une icône brisée accompagnée d'une citation de Roland Barthes : « Vouloir écrire l'amour, c'est affronter le *gâchis* du langage, cette région d'affolement où le langage est à la fois *trop* et *trop peu*, excessif (...) et pauvre » [10]. L'icône brisée évoque, selon les codes visuels d'internet, un iconoclasme numérique, mais signifie plutôt que les limites de visualisation des protocoles, programmes en ligne et langages de programmation ont été dépassées par un trop-plein d'amour inexprimable. Cette substitution, dans les codes sources des images, d'une valeur hexadécimale par l'écriture littérale de l'amour élève le programme de Perconte au rang de ce que nous proposons de nommer un « *loveware* » [11].

Perconte n'a pas simplement donné vie à ce site, il l'a accompagné pendant les onze ans de vie commune avec sa compagne. Tout d'abord, il le complète. En effet, afin de parfaire le dispositif, il programme le 14 février 2005 une « I Love You Collection » de tous les "I Love You" qui seront écrits dans le code source des images, tenue sous la forme de pages html concaténant chacune 500 occurrences de la phrase (ainsi, au 31 octobre 2015, 48312108 "I Love You" ont été substitués, représentant un total de 96625 pages) ; à partir de cette description, le « Lovecounter » établit le nombre d'"I Love You" et leur transposition en octets : « C'est une manière concrète et scientifique de connaître aussi précisément que possible le volume du flux d'amour transféré en ligne et, plus important, la quantité d'amour contenu dans cette pièce. Chaque fois qu'une image est affichée et le code modifié par des messages d'amour, le compteur est mis à jour. Plus le temps passe, plus l'amour grandit... » [12]. Ainsi, les internautes eux-mêmes, sans le soupçonner, témoignent-ils de l'histoire de cet amour de Perconte pour sa compagne, l'écrivent, la perpétuent et l'amplifient. Faisant don de ses images au réseau, laissant le soin aux autres de s'exprimer à sa place, l'artiste n'est plus cet amoureux excessif en délire (merveilleusement décrit par Barthes [13]), mais celui qui aime. Ensuite, l'artiste opère des mises à jour régulières de son site. A chaque présentation lors de festivals ou rencontres, il remplace la collection d'images et opère de petites modifications techniques afin de ne pas trop se faire distancer par les développements du web (huit versions du site sont archivées). Par ailleurs, il conçoit une exposition photographique de ce travail débuté en 2003, *It's All About Love*, du 17 janvier au 17 avril 2008 à Pessac, proposant une synthèse et un prolongement, sous formes de tirages et d'animations sur iPod, dont il déclinera quatre versions jusqu'en 2012 [14]. Enfin, il entreprend une restauration intégrale du site en 2015. En effet, *I Love You* a pâti d'un bouleversement rapide du web et les images visualisées ont commencé à présenter souvent de larges aplats de gris. L'invitation de *The Wrong* à la *New Digital Art Biennale* l'a décidé à faire revenir cette pièce essentielle. La solution de la replacer dans son contexte technologique original, c'est-à-dire sur un serveur disposant des mêmes configurations qu'en 2004, s'est heurtée au refus des hébergeurs. Aussi a-t-il collaboré avec l'un de ses brillants étudiants de l'EMA Fructidor de Chalon-sur-Saône, Garam Choi, véritable virtuose du code disposant d'une formation d'ingénieur, afin de repenser la programmation du site en fonction d'un grand principe qui régit le web depuis quelques années. Au début du web et jusqu'à la mise en ligne d'*I Love You*, les applications étaient exécutées par les serveurs qui interprétaient seuls le code PHP et produisaient la page HTML, les images et documents à envoyer au client. Cependant, avec l'accroissement exponentiel de la fréquentation du web, les serveurs sont vite devenus surchargés ; par ailleurs, les ordinateurs ont vu leur puissance de calcul et de stockage s'envoler tandis que d'autres langages de programmation prenaient de l'importance tel que le Javascript. Aussi la logique qui régissait la programmation web a déporté les applications côté client. Choi et Perconte ont donc développé à l'identique, à partir du programme original en PHP, une application écrite en Javascript pour qu'elle soit interprétée côté client, tout en maintenant la base de données sur serveur. Le problème étant de faire dialoguer le serveur avec l'application côté client, notamment pour quantifier le nombre d' "I Love You" et l'écrire dans la base de données. En effet, les spécifications du serveur entraînent des blocages technologiques dès que les instructions ne sont pas conformes. Mais le plasticien qui s'est forgé une logique d'autonomie par rapport aux standards et une stratégie de non-coopération technique a vite su trouver le moyen d'instruire le programme pour contourner les interdictions. De fait, il n'exploite pas seulement la technique de substitution pour modifier le code source des images, mais en use comme d'une astuce pour tromper le serveur : l'idée est de faire comme si le client chargeait une image depuis le serveur pour l'afficher ; mais l'adresse appelée exécute à la place un script, autrement dit, en lieu de l'url de l'image c'est le nombre d' "I Love You" qui est indiqué. La restauration du site s'empare donc de la programmation web des années 2010 mais la réinvente avec ingéniosité. Elle alerte également l'internaute sur les conceptions que certaines multinationales de l'informatique (Apple, Google) se font de l'universalité du net : Chrome entrave un peu l'affichage des images, tandis que Safari refuse leur visualisation. Aussi, dans ce dernier cas, Perconte et Choi ont-ils prévu le message suivant à l'attention de l'internaute : « Safari is not ready for love. It's still blind ». Au contraire, le navigateur Firefox, développé en open source par une communauté mondiale, permet le fonctionnement optimal d'*I Love You* à l'exacte réplique de la première version de 2004. En effet, Mozilla défend un Internet libre qui serait « une ressource publique qui doit demeurer ouverte et accessible » et au sein duquel « chacun doit pouvoir modeler [le réseau] et l'usage qu'il en fait » [15]. C'est pourquoi l'amour grandissant d'*I Love You* ne symbolise-t-il pas seulement le plasticien dans son couple, mais s'élève à un principe d'union universelle et de communion intime par le web : un ensemble de valeurs qui affirment une conception généreuse et conviviale de la société résistant aux modèles consuméristes, discriminants et mutilants imposés par les industries techniques, et ramenant le pouvoir du Web entre les mains de tous les utilisateurs.

I Love You est par conséquent capital pour l'internaute, l'historien, le théoricien des médias, l'archiviste et le conservateur du XXI^e siècle, mais il apporte également des clés d'analyse aux études filmiques. Le plasticien rapatrie en effet cette culture et les valeurs du Web au sein de ses films jusqu'en 2015. Ce travail depuis les écosystèmes du réseau – qui sert à déplier toutes les images contenues dans un modèle – façonne l'ensemble de son œuvre consacrée aux images numériques mouvantes : d'une part, il rapporte les codecs dans le champ des expérimentations cinématographiques, outils conçus par le groupe MPEG pour la codification, la diffusion et la visualisation du signal numérique pour le web et le réseau de télécommunications, et, depuis le début des années 2000, pour l'ensemble des supports connectés à Internet ; d'autre part, il poursuit l'aventure plastique qu'offrait cette puissante approche née du web et qui consiste à explorer les n possibilités d'un modèle, en cultivant un écosystème de programmes qui s'est déplacé en grande partie du réseau aux disques durs de Perconte, constitué de codecs, de scripts pour automatiser certaines tâches, de lignes de commande dans l'interface graphique de ses logiciels d'encodage pour paramétrer les algorithmes, de *players*, de logiciels d'effets spéciaux, de montage et de programmation graphique. La technique de substitution qui consiste, quant à elle, à pirater le programme rigide et restreint de la visualisation pour provoquer des fonctionnements imprévus, souples et complexes du circuit, trouve d'autres déclinaisons dans certains des films de Perconte. Citons, par exemple, *Oops I Dit it Again* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?99>] (2002) qui substitue au fichier mis à disposition par l'artiste en pair-à-pair et intitulé comme le clip érotique tant attendu de Britney Spears, celui d'un faux vidéo clip ; *isz* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?90>] (2003) qui substitue à la détection traditionnelle d'un pétale de rose sa détection linéaire par contact (scanner) ; mais aussi *Antoine et Léonard*

[<https://vimeo.com/32714459>] (2011) dans lequel l'algorithme comportemental du *Pixel Blanc* [<http://www.antoineschmitt.com/le-pixel-blanc-fr/>] d'Antoine Schmitt (1996-2000) est introduit par Perconte dans l'image de la Joconde afin que ses trajectoires remplacent et repoussent, par effet de compression, les pixels de la peinture, ou enfin les camaïeux de verts d'*Árvore da Vida* [<https://vimeo.com/60970370>] (2013) obtenus par le paramétrage des GIF à partir de quelques tons verts des couleurs d'origines qui se substituent à toutes les autres.

I Love You est célébrée à raison ce 1er novembre 2015 par le *New Digital Art Biennale* : il invente une pensée du programme comme outil de fertilisation plastique au travers de technologies numériques de visualisation conçues comme ouvertes et instables. *I Love You* réussit l'exploit de proposer des processus et techniques de recodage aussi brillants que virtuoses, un éclairage passionnant sur le fonctionnement de certains supports et dispositifs de visualisation, accompagnés de leur histoire et critique implacable, l'écriture visuelle raffinée et infinie du récit d'un homme amoureux au travers d'un éventail illimité de formes plastiques radicales générant un pur ravissement esthétique, une œuvre qui vit et grandit grâce aux internautes en double numérique de l'épanouissement d'une relation dans le monde, et qui, puisqu'elle s'est adaptée et transformée à l'évolution de son milieu technologique, devient figure de proue d'une conception libertaire d'Internet et des technologies numériques dans leur ensemble. Enfin, *I Love You* nous confirme que net-art et film demandent à être pensés ensemble.



Remerciements chaleureux à Nicole Brenez, Jacques Perconte et Isabelle Silvagnoli.

(In)exactitude in Science : <http://inexactitudeinscience.com> [<http://inexactitudeinscience.com>] et *I Love You* : <http://iloveyou.38degres.net> [<http://iloveyou.38degres.net>]

[1] Dans le cadre du New Forms Festival, Roundhouse Community Centre, Vancouver, Canada.

[2] Voir "Traversées", un [entretien avec Jacques Perconte](http://www.debordements.fr/spip.php?article365) [<http://www.debordements.fr/spip.php?article365>] réalisé par Raphaël Nieuwjaer.

[3] Voir le « bouquet numérique » que Perconte lui offre sous la forme d'un film réalisé à partir de cinq pétales de rose numérisés : *isz* [<https://vimeo.com/27541314>] (2003).

[4] Les premiers travaux de Jacques Perconte sont les exacts contemporains du manifeste d'Achim Spezanski « [A Mille Plateaux Manifesto](http://www.mille-plateaux.net/theory/download/manifesto.pdf) [<http://www.mille-plateaux.net/theory/download/manifesto.pdf>] » (1995) et de ce qu'on a appelé l'esthétique du glitch tout d'abord en musique. Le travail de Perconte, partageant les mêmes préoccupations à l'origine de cette esthétique, se démarque cependant au sens où il transfigure le glitch.

[5] Jacques Perconte, Notice d'*I Love You* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?88>].

[6] Projet abandonné.

[7] Jacques Perconte, *op. cit.*

[8] Ou le « [love hunt code \[http://iloveyou.38degres.net/code/hunt.html\]](http://iloveyou.38degres.net/code/hunt.html) ».

[9] L'importance de π pour l'artiste est telle qu'il lui consacre dès 1999 une pièce internet entière, *Pi* [<http://www.jacquesperconte.com/oe?121>], qui se consacre à explorer les représentations graphiques de la constante.

[10] Roland Barthes, *Fragments d'un discours amoureux*, Paris, Seuil, 1977, p.115.

[11] Ce terme est une extension de la signification de celui déjà en usage : <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/loeware> [<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/loeware>]. Il ne s'agit plus seulement d'un programme offert par l'auteur aux internautes, mais littéralement d'un programme qui en lui-même inscrit l'amour dans le code. Rigoureusement inverse au « *malware* » qu'était le virus *iloveyou* qui s'est propagé par email en mai 2000 et a détruit les données de plusieurs dizaines de millions d'ordinateurs à travers le monde.

[12] Jacques Perconte, « [Lovecounter. True Streamed Love Counter \[http://iloveyou.38degres.net/More_Iloveyou.php\]](http://iloveyou.38degres.net/More_Iloveyou.php) » (notre traduction).

[13] Roland Barthes, « La Gradiva », *op. cit.*, pp.147-149.

[14] Notons que depuis 2004, Perconte n'a cessé de rephotographier en boucles les images d'*I Love You* venant s'afficher sur son ordinateur afin de démultiplier ses collections

[15] « [Manifeste Mozilla \[https://www.mozilla.org/fr/about/manifesto/details/\]](https://www.mozilla.org/fr/about/manifesto/details/) ».

Récemment publiés dans Recherche:

Albert Serra, souverain
Une "ruine" comique
Qué lora un plano
Que pleure un plan
Béla Tarr, l'invention (...)
Le cinéma autre #4
Le cinéma autre #3
Reste - le porc (ou (...))
Le cinéma autre #2
Le cinéma autre #1

2011-2015

Contact

Rédaction

Se connecter

RSS 2.0

SPIP 3.0

Plan du site

