

Jean-François Blanc

Réseau détendu: jeu de société virtuel(le)

Fanette Muxart et Clôde Couplier sont deux jeunes artistes, fondateurs du label Dickhead man Records, au nom évocateur, dont la mascotte est un étrange personnage trouvé sur une brique de lait islandaise. Ce label de musique expérimentale, ouvert à tout le monde, et représentant près d'une centaine de groupe braillards et déjantés, possède surtout une façade et une structure virtuelles. Revenons un peu en arrière.

Fanette Muxart crée, mais pas n'importe quoi: elle crée du désir. Désir de partir, de s'amuser, sous forme de petites boîtes argentées, de vêtements à paillettes ou de panneaux Velleda représentant le plan d'un parc d'attraction maintenant disparu. Il en ressort comme un sentiment de préciosité, un monde miniature d'or, d'argent et de paillettes issu d'envies éphémères.

Clôde Couplier crée, lui aussi, mais de manière différente: soit il considère que le temps passé à générer une œuvre suffit en lui-même, comme lorsqu'il passe de longues journées à détailler un filet de pêche troué, au stylo Rötring, ou lorsqu'il fait le tour de la ville pour réquisitionner de la Patafix afin de créer une boule informe qu'il appellera affectueusement *La Grosse*; soit il utilise le web, surfant sur des sites pornographiques, extrayant des photos et les vidant de toute substance en ne dessinant que les vêtements des personnages ou créant de petits GIFs animés, représentant des logos étincelants.

Ces deux artistes créeront ensemble le label Dickhead man Records hébergeant des groupes caricaturaux, issus de modes éphémères: groupes technoïdes recopiant des motifs de broderie en guise de patterns musicaux, icônes pop rock pour midinettes effarouchées, DJ masqués grimés en ours en peluche. Dans une espèce de frénésie créative, les styles musicaux s'enchaînent au sein du label, chacun possédant sa marque de fabrique, son MySpace et ses clips montés "à l'arrache", visualisables sur YouTube.

"On ne joue pas de la musique, on joue à la musique."

Certains groupes feront leur apparition lors d'expositions d'art contemporain, voire carrément des concerts comme le groupe Ggrü lors d'un skate contest en Ardèche. Quelques expositions auront lieu, aussi, sur le thème même du label: on a pu ainsi entrevoir une fausse chambre d'adolescent fan des groupes du label, avec ses dessins baveux sur feuilles à carreaux, ses posters, ainsi qu'une radio diffusant en boucle une émission réellement enregistrée. Une autre exposition consistera en une salle de classe d'histoire de l'art, dont les tables ont été intégralement tagguées à l'aide de matériaux bizarres (confiture, peinture à l'huile, etc.) et dans laquelle ont été disposés des sacs d'écoliers couverts de grafs et de faux patches.

Au même titre que le duo joue au musicien, il se met ainsi à jouer au graphiste pour les besoins du label, entre autres: ainsi se crée l'entreprise Graphic Industries (bon nombre de boîtes de graphisme portent ce même nom), utilisant comme outils des objets impersonnels tels qu'un Spyrograph et des règlettes trace-lettres. Si le dessin obtenu semble avoir été fait par un jeune enfant, ils s'en servent tout de même pour leurs cartes de visites et leurs comptes-rendus d'expositions.

C'est autour de ces projets que se forme leur réseau virtuel (par l'intermédiaire de sites communautaires tels que MySpace et YouTube) comme physique: leur dernière initiative en date est le projet de Résidences minimum exemplaires, un ensemble de résidences d'artistes sans règles communautaires, ni structures de rendu communes à ce genre de résidences. On peut constater que dans notre société gouvernée par l'information et la communication, tous ces nouveaux outils permettent une diffusion rapide et facile des médias, permettant de s'ouvrir à tout et à tout le monde. Même pour des entreprises tenant du simulacre d'entreprise, il est possible d'avoir une facade sur le Web en quelques clics, de se faire connaître facilement et rapidement, et de se former un réseau de personnes entreprenantes et ouvertes.

Elena Calagna

Fanette Muxart et Clôde Couplier: deux jeunes artistes qui “jouent” avec Internet

Fanette et Clode sont deux artistes, nés au début des années '80 et qui, comme beaucoup de jeunes de leur âge, utilisent les “outils” présents sur Internet: moteurs de recherche, YouTube, Myspace, mais le réseau, pour eux, c'est aussi un moyen de rendre visible quelque chose qui n'existe pas.

Fanette en présentant son travail, montre des dessins, des peintures à l'huile, des broderies et des vêtements à paillettes, appuyés sur des images trouvées sur le net à travers Google: la recherche de images/désirs, comme Las Vegas qui représente le rêve de partir. Rêves naïfs auxquels l'artiste se contente d'aspirer sans vraiment vouloir les posséder. Naïveté éternelle même dans la vidéo où elle cherche à filmer l'électricité électrostatique sans y arriver et qu'elle explique en chuchotant “je désirais le faire...”

Pour Clôde, Internet fait partie de son environnement direct qu'il utilise pour surfer d'un site à l'autre en finissant souvent sur des sites pornographiques. Dans *Les Armures*, il dessine les minuscules vêtements qui recouvrent des adolescents trouvés sur ces sites: une sorte d'armure vidée de son contenu, unique protection contre les regards qui cherchent seulement des corps. Il cherche aussi à transformer de simples Gifs, les petites images animées qui abondent sur le réseau, en œuvres d'art, en objets qui peuvent avoir le droit d'être appelés “art”.

Ces deux artistes ne jouent pas tout seulement sur le réseau, ils s'amuse aussi ensemble avec le label musical qu'ils ont inventé Dickhead man Records, label fictif hébergeant des groupes caricaturaux où “l'on ne joue pas de la musique, mais où on joue à la musique”. Fanette et Clôde avec des faux noms font partie de plusieurs groupes, chacun avec son nom, son déguisement et sa vidéo visible sur YouTube. Même si on n'arrive pas vraiment à apercevoir la raison de cette expérience, le but caché, l'impression générale est que c'est réellement une occasion pour les deux artistes de travailler, vivre, inventer, et pourquoi pas, jouer ensemble.

Deux artistes, deux jeunes très inventifs auxquels on peut seulement reprocher de n'avoir pris trop au sérieux le fait d'être en présence des gens allés jusqu'à l'Ensad pour connaître leurs œuvres, pour avoir des explications sur leur démarche artistique et qui au contraire, ont obtenu des réponses pas très claires et des simples “je l'ai fait parce que ça me plaisait”.

Cynthia Cristoforoni

Fanette Muxart et Clôde Couplier : subtilité futile / futilité subtile

Fanette Muxart et Clôde Couplier ont été invités par nos GO à montrer leurs travaux et nous commenter leur démarche. Des pratiques faites de recherches plastiques, de détournements d'objets, de décalcomanie, de strass et paillettes, de patafix, de matériaux de notre enfance, de matières de l'éphémère.

Des pratiques évoquant des idées d'insouciance adolescente, des travaux légers qui tendent à disparaître, ou bien des expériences comme de monter un label de musique sur Internet. Les pratiques de ces jeunes artistes qui ont grandi dans les années 80 interpellent parce qu'elles se teignent d'une certaine futilité qui est le reflet de notre époque et de nos modes de vie, réglés par les médias comme Internet et la télévision.

Alors que Clôde Couplier évoque le temps passé à la réalisation de l'œuvre, je m'étonne de ce positionnement qui place l'objet comme forme fondamentalement artistique. Le temps passé sur l'œuvre permet-il de justifier le positionnement de celle-ci en tant qu'œuvre? Je pensais qu'un processus de production long n'avait plus à justifier aujourd'hui du statut de l'œuvre, que les œuvres ne se définissaient comme telles que par rapport à un contenu, non plus seulement esthétique, mais idéologique. Ce n'est plus le contenu esthétique qui donne son statut à l'œuvre d'art, c'est son contenu idéologique, politique. C'est son auteur.

A l'époque, qui aurait voulu d'un Urinoir de Duchamp dans son salon? Le ready-made définit tout objet déplacé et mis en scène dans une salle d'exposition comme œuvre d'art. Aujourd'hui n'importe quel objet défini par le milieu de l'art comme étant une œuvre d'art peut en être une, et n'importe quelle personne qualifiée d'artiste, peut en être un. Mais l'œuvre doit être discutée pour se faire accepter, l'artiste doit justifier de sa pratique et le galeriste doit savoir défendre l'œuvre. Peut-être que certains collectionneurs font confiance aveuglement à leur galeriste, mais dans le cas d'un père de famille qui passe devant l'œuvre en marmonnant "Mon fils de cinq ans aurait pu le faire", je pense que l'art ne peut se passer de commentaire. On sait que défendre son travail peut être une des choses les plus difficiles pour un artiste, d'ailleurs j'emploie le mot défendre parce qu'on a pu constater que chaque nouvelle pratique s'accompagne d'attaques. On peut déplorer que parfois ceux qui réussissent ne soient pas les plus talentueux, mais ceux qui en parlent le mieux: ceux qui construisent leur discours, ceux qui sont les mieux défendus par les critiques d'art. On peut penser que tout est une question de communication et d'image. Un artiste est-il obligé de savoir se vendre, doit-il trouver un défenseur, a-t-il seulement besoin d'être mis en relation avec la bonne personne pour réussir?

Cindy Facon

Fanette Muxart - Clôde Couplier: d'éternels ados ou des génies de l'art

Internet est l'outil majeur de notre société: outils de communication, d'expression, de recherche... L'homme est désormais face à un écran. Aujourd'hui, les pratiques artistiques contemporaines mettent en avant ce nouveau médium. Il devient un point de départ, une source, un engagement artistique ou bien encore la matière première. La toile permet de donner un nouvel essor aux artistes, tel une muse, une inspiration. Fanette Muxart et Clôde Couplier se servent du net comme d'un espace de jeu, un lieu de création de leurs travaux respectifs. Le réseau a une importance bien que, comme ils le disent eux-mêmes: "ils sont conscients qu'Internet leur échappe." (Nicolas Thély) Pour leurs œuvres communes, ils avancent le plus souvent masqués sous des pseudonymes, avec des interrogations et des positionnements précis. C'est par le biais de la musique et avec des identités multiples qu'ils exercent leurs talents.

Fanette Muxart, jeune artiste plasticienne, se sert d'Internet comme d'une base. Elle travaille selon des thèmes qu'elle nome des "sujets de séduction" qui vont traiter de Noël, des fêtes foraines, des cadeaux, de la mode... Son œuvre se réfère sur un seul concept: le désir de quelque chose sans pour autant le vivre. La jeune femme a une attirance pour le brillant, le sucré et le féminin. Photos de mode, robes de mariée, perles et diamants sont autant de fascinations conscientes qui ponctuent son travail. Tout ceci constitue une banque de données activant un processus de rapport à l'image en général. Fanette Muxart tamise et filtre l'image source pour n'en capturer que l'essence. Avec *Las Vegas*, son travail ne comporte pas un seul objet défini, mais il en ressort un intérêt pointu et un goût prononcé pour les paillettes et les strass. L'artiste cherche sur le Net des images, qu'elle va par la suite détourner, transformer en broderie (avec sa série sur les limousines), en peinture à l'huile (pour les cartes postales), en paillettes pour les initiales "LV". Cette obsession pour Las Vegas met en avant le revers de la médaille, nous pouvons voir ce qui est caché sans complexe. Elle ramène cette "ville-icône" au rang de simple objet du quotidien. On l'aura compris, Fanette Muxart manipule les images de Las Vegas issues de la conscience commune comme un échappatoire. Elle accumule des signes vécus par tous en tant qu'expérience iconographique, comme si elle avait peur d'oublier ce qu'il ne s'est jamais passé. L'artiste se positionne ici, comme une petite fille rêvant de Las Vegas. Elle désire cette ville de lumière, identique à un enfant devant une jolie poupée un désir profond, intense de la posséder plus que d'y vivre réellement. Son travail est "so beautiful": coloré, élégant, reflet d'un monde de paillettes et de strass... oui mais non. Il laisse surtout une profonde mélancolie: déguisement, leurre, camouflage... Chez elle, les initiales LV de Las Vegas deviennent simplement

“elle vit”.

Internet est pour elle l’outil de recherche par excellence. Le peintre va faire de nombreuses esquisses, croquis et dessins avant de trouver l’Image. Elle, pianote sur son clavier des mots clés sur Google et surfe sur la toile.

L’exemple de la série *Fête foraine* montre ce travail en amont. Elle nous avoue elle-même qu’elle ne sait pas dessiner et, en regardant son œuvre, ce n’est pas le propos, on s’en moque. Sa technique et son ingéniosité prennent le dessus. L’utilisation de décalcomanies et des calques amènent une autre dimension, une fragilité et une intensité à la fois, comme pour nous montrer le passage de l’homme, la trace. Le transfert de la craie grasse sur un tableau Velléda laisse une empreinte identique à l’imprimerie, la gravure. Le trait est soigneux, précis, voire minutieux. Elle fige, elle fixe une image avec un geste qui se répète à l’infini.

Une de ses vidéos, *Sans titre*, est à l’apogée de sa théorie: désirer les choses sans vraiment les posséder, juste le désir. Dans ce film, elle cherche à nous montrer les effets de l’électricité statique. L’artiste la voit, mais elle est invisible à l’image. Elle tente de capter l’étincelle. La vidéo apparaît étrange sans qu’on comprenne ce qui s’y passe. Avec le recul, cette performance nous montre un intérêt certain, pour le désir, pour la volonté de penser et de croire à quelque chose.

La vidéo *Feux d’artifice* nous amène à nous questionner jusqu’où nous sommes prêts à aller pour le désir, pour mettre en avant ce sentiment. Fanette Muxart utilise la fonction “seuil” sur Photoshop. Elle amène l’image vers le blanc absolu, au point de ne plus rien voir. Les feux éclatent les uns après les autres, créant des zones lumineuses. Ceux sont ces mêmes zones qui vont envahir l’image, en englobant tout. Et c’est là l’importance de son engagement artistique: celle de son propre désir.

Multi plasticienne, multi instrumentiste, Fanette Muxart est traversée par une époque où le flux d’images est incessant. Elle les recouvre, les laissant s’auto analyser, et récupère l’écume essentielle qui remonte à la surface. Loin d’être une attitude passive, c’est une pratique sage et douce, tendue et courageuse, puisque contradictoire avec l’obsession du mouvement et de l’action à laquelle est soumise notre mode de vie actuel. Fanette Muxart peut s’effacer, elle reste de toute façon essentielle.

Clôde Couplier débute avec un engagement plastique ou, plus précisément, il travaille avec son environnement actuel. Il met en exergue des notions qu’il agence de différentes manières: “activité-temps-réseau”. Ces trois mots lui permettent de créer une base, sa base. Il utilise les possibilités illimitées du Net comme sources d’images, de signes et de symboles. Y glane de quoi faire proliférer son travail d’observateur faussement naïf. Jamais accusateur, souvent empathique, il donne à ses constatations des dimensions variables, à la fois sucrées et acides. Pour lui, Internet est une immense plateforme, allant de blog en blog, de site en site, pour trouver ce qui l’intéresse vraiment. À force de navigation sur la toile, il aboutit assez fréquemment sur des sites pornographiques. Il va montrer une importance sur le treillis d’entrelacement ou *Armures*. L’artiste réalise une série de dessins à partir de photographies extraites des sites, à connotation érotique, représentant des adolescentes dans des positions explicites. Il garde uniquement le textile, plus précisément l’armure qui est censée les protéger mais les rend vulnérables et fragiles. Avec *Coming Soon*, il met l’accent sur des instants précis dans la pornographie. Il reprend l’image de la première scène, l’image du contexte (divan, scène plaçant la situation), proche du roman photo. “À force de roder”, comme il le dit lui-même, il trouve un intérêt plastique pour l’image. Et, pour appuyer cette idée, il décalque toujours, utilise une pointe très fine, des feuilles de format A4: apparaît donc un trait minutieux, précis presque fragile.

The Hole, janvier 2007, est l’exemple le plus frappant de la qualité de son dessin. En Islande, pendant cinq jours, il va travailler sans relâche, pressé peut-être par le temps. À cet endroit, il ne trouve que des livres sur la pêche. Il va passer beaucoup de temps pour une œuvre minutieuse, avec une sinuosité mal placée, un œuvre presque rococo. Mais au bout du compte, il a passé autant de temps à inscrire un trou. Cet intérêt n’est pas un hasard. En anglais, “bas résille” se prononce “fish net”, une étonnante coïncidence. Au centre d’art contemporain de Grenoble, une œuvre similaire sera présentée, l’intérêt n’est plus l’épuisette mais l’image tronquée.

Clôde Couplier se sert, comme nous l’avons dit, d’Internet comme d’une source. Il détourne donc des éléments

propres à ce système comme le format gif animé par exemple. Pour lui, cela devient une œuvre à part entière et non plus un simple procédé d'animation. Ces images deviennent des objets et rentrent dans une pratique artistique. La série des *Images respirantes* montre un intérêt pour l'image presque statique: un mouvement léger proche de la respiration apparaît discrètement. De sa série *Life is beautiful* ressort l'idée de surenchérir le principe de communication, de plaire. Le but du jeu est d'attirer et de pousser à l'extrême ce concept. Le gif se retrouve très rapidement sur le net et n'importe où, comme une invasion, un pullulement.

La Grosse est une œuvre étonnante. L'artiste récolte toute la matière Patafix d'Islande et passe des jours à la modeler. *La Grosse* est née ce jour-là. Son œuvre prend soudain vit avec la collaboration de Fanette Muxart, elle devient *La Grosse Sublime*, en l'habillant de paillettes... Elle s'habille toujours dans une harmonie parfaite avec le contexte, avec le sol, identique à une fashion victime. Les deux artistes montrent ici un réel engouement pour ce qu'ils font, ils vont au bout des choses et n'hésitent pas provoquer l'audimat.

Leur collaboration ne s'arrête pas là. Clôde Couplier crée un label Dick Head man Records. Ce label est fictif, un réceptacle pour son œuvre, pour l'art et pour d'autres artistes. Aujourd'hui ce label regroupe 120 artistes de tous genres et tous horizons. Cette création commence comme un travail d'étude des Beaux-Arts. L'artiste aime la musique mais pour cette académie d'arts, le rendu n'est pas assez conceptuel, il apparaît trop rythmique ou trop musical. C'est à ce moment que le label devient libre, ouvert à tout le monde, comme une œuvre, comme un espace commun. Aujourd'hui, le label vit, avec des concerts, des expositions, des lives ou des clips, mais tout ceci n'est pas sa finalité. C'est souvent un prétexte pour produire une image. L'artiste nous confie même : "on ne joue pas de musique mais on joue à la musique". Avec ce label, l'œuvre est toujours en mouvement, en construction. Les deux artistes nous amènent à nous interroger sur la question du statut de l'art d'aujourd'hui. Les artistes ont un espace uniquement à eux, pour créer en ne se préoccupant que de leur désir propre.

C'est sur la même idée que le label Graphic Industry est créée. Cette entreprise part du principe que tout le monde peut faire ce qu'ils font. Ils reprennent des éléments déjà existants en les ajustant et en les agençant de manière cohérente. Fanette Muxart et Clôde Couplier jouent aux graphistes. Et, pour finir, ils créent un système de Résidence fictive d'artistes. Les artistes peuvent avoir une autonomie de travail et des points de chute dans des pays différents (Chine, Islande...). Ici le réseau n'est plus virtuel mais bien un réseau en dur. Les personnes ne passent pas par le Net, comme un réseau à l'ancienne.

Ces deux artistes ont un travail riche et généreux, avec une production dynamique. Ils veulent cristalliser une façon de travailler identique à celle d'un laboratoire de recherche. Ils n'ont pas un sujet précis et déterminé. Ils travaillent sur des thèmes particuliers, qui n'ont parfois rien avoir entre eux, mais ils gardent toujours en tête cette idée de réseau au sens large du terme. Clôde Couplier s'intéresse à la conscience de l'image. C'est ce que nous consommons le plus dans notre société. Fanette Muxart prête son attention au désir, les images lui viennent comme si elle avait peur d'oublier, comme si elle voulait les vivre sans les posséder. Tous deux ont un point commun, le goût prononcé pour le partage de leurs données. Au final est mise en exergue la gourmandise de toute une génération d'artistes pour les sources d'Internet. Et du coup, ce sont leurs univers radicaux et décomplexés qui apparaissent.

Le Net-Art, la création en réseau, l'art de l'écran, le cyberspace, l'identité double, la culture du Net deviennent un nouvel outil de création pour les artistes contemporains. La technologie n'est pas neutre et les avancées scientifiques amènent les artistes vers un autre espace, vers un nouveau médium impliquant peut-être davantage le spectateur au sein de leurs corpus d'œuvres. L'art du net, le virtuel ou encore le cyberspace créent une toile, la toile artistique ouverte au monde, en oubliant toutes les frontières existantes (picturales, historiques, politiques...). Les artistes ont toujours été les premiers à réfléchir sur la culture et la technologie de leur époque, et, ils n'ont pas attendu la proclamation officielle de la révolution pour utiliser ce médium. Et c'est en cela qu'ils peuvent choquer ou étonner. Utiliser ce médium comme un outil de création artistique suppose que de sa

production à sa présentation, l'œuvre n'utilise que la plate-forme numérique. Elle doit en présenter et explorer les potentialités inhérentes. Le réseau est, entre autre, interactif, dynamique, participatif et customisable. Ces spécificités sont variées et extrêmement hybrides.

Les artistes découvrent les nouveaux chemins de l'interrogation du 21e siècle, de la création du sens: loin de "l'art pour l'art". Cet art redéfinit aujourd'hui les contours de nos nouvelles sensibilités, de nos nouvelles perceptions, de nos prises de positions sociales et environnementales. Les artistes, les créateurs, les scientifiques sont sur les barricades de la vie. Ils redéfinissent en temps réel ce que seront les valeurs de la société qui se dessinent. Le "kaléidoscope de l'art" contemporain combine le réalisme, l'implication sociale, la thérapie, la spiritualité renouvelée, le mixage culturel, la réappropriation du champ scientifique, les avancées autant technologiques que scientifiques. Les limites de notre pouvoir technique et économique émergent, même si notre inertie et nos désirs ne nous encouragent pas à faire face à cette réalité. Dans cet art, les œuvres ne parlent pas, elles murmurent; elles ne s'imposent pas, elles existent, apparaissant et disparaissant soudainement. C'est d'ailleurs pourquoi ces œuvres sont ambiantes, non pas qu'elles proposent une immersion complète, mais bien parce qu'elles existent comme des environnements: aléatoires, présentes mais intouchables, là mais transparentes. Ni un tableau, ni un livre, ni un film, ni une photo. Mais un temps, un moment, une pensée un réseau. Cet art n'agresse pas mais il ne reste pas silencieux non plus. L'art murmure et s'adresse directement à nous. Mais que dit-il ?

Sophie Féraud

Canular(t)?

Fanette Muxart et Clôde Couplier, deux jeunes artistes grenoblois produisent seuls, mais aussi ensemble, des créations à la limite de l'art, de l'humour et de la facilité.

Fanette est en quête de désir et de paillettes; sa recherche est celle d'une hypothétique étincelle. Elle rêve des lumières de Las Vegas et de fêtes foraines et ça lui suffit. Clôde, lui passe son temps à errer sur les sites pornographiques. Il reproduit les images de jeunes femmes trouvées sur ces sites mais au lieu de les déshabiller il ne leurs laisse que leurs vêtements, effaçant tous les corps. Il en résulte *Les Armures*, une série de dessins format A4 aux traits simples.

Fanette aime donc les paillettes et Clôde s'ennuie. Ce dernier malaxe alors durant plusieurs jours de la Patafix; il naît de ce labour la Grosse, une boule dégoulinante et visqueuse. Mais c'était sans compter sur la participation de Fanette, reine des paillettes; la comparse avertie court donc au secours de la *Grosse*. C'est ainsi que la Grosse devint sublime (soit la Grosse sublime), ou plutôt sublime et burlesque, toute scintillante de son habit de lumière. Après cette première coopération réussie, les deux acolytes décident de récidiver. Ensemble, ils créent un label de music fictif Dick Head Man Record. Fictif, oui mais effectif, puisque Fanette, Clôde et leurs amis jouent alors les adolescents et s'amuse à créer une multitude de groupes de musique sous divers pseudonymes plus saugrenus les uns que les autres.

Fanette et Clôde fantasment, s'imaginent des fans, comme chaque adolescent en rêve, en diffusant timidement ses vidéos sur You Tube. Leur production se voit refuser toute profondeur, elle s'apparente à la blague, à la dérision, au canular. C'est un art de la surface, mais tellement lisse qu'il devient difficile de le saisir; on peut tout juste l'apprécier. C'est un univers de fun, strass et paillettes que chaque adolescent rêve de se créer.

Il serait alors facile de qualifier ce travail de faible puisque sans aucun ancrage théorique mais les deux artistes prennent les devants et annoncent d'emblée produire des "formes faibles", comme inefficaces. Or faire le pari de la faiblesse n'est jamais évident. Il faut s'armer d'une certaine insolence artistique avant d'aller au front; et

l'insolence de Fanette et Clôde se situe tout simplement dans la volonté créatrice sans qu'il y ait véritablement du sens.

C'est pourquoi on pourrait leur reprocher de n'être engagé d'aucun point de vue, mais à l'évidence ils le sont puisqu'ils ne se proclament pas tels, et parce qu'à une quelconque maîtrise de discours (et vice versa), ils adoptent la posture anti-héroïque de la faiblesse, sans aucune autre explication. C'est ainsi qu'ils produisent des images, du son, de l'événement, sans fondements, que rien ne justifie.

Le fait de ne pas avoir de propos devient finalement le dit propos, car si l'art rend quelque chose de possible c'est bien de dire qu'il ne dit rien et de se justifier par le seul fait d'être. Il ne s'agit donc pas de légitimer l'immaturité ou la dérision comme morale de l'expérience esthétique mais en revanche d'étendre l'expérience esthétique à cette dérision.

Gao Lei

Les nouveaux médias n'ont pas un développement isolé

La conférence de Fanette Muxart et Clôde Coulpier: "Réseau détendu" nous amène dans le champ de l'art en ligne. "Réseau détendu" consiste à détecter des formes subliminales cachées dans les œuvres d'art ou bien dans les images qui circulent sur le réseau."

Les nouveaux médias n'ont pas un développement isolé, mais sont influencés par des pensées scientifiques et des résultats techniques des nouveaux médias. En observant l'histoire du développement de l'art du monde, nous pouvons trouver des éléments scientifiques aussi importants que la politique et l'économie. Par des matériaux techniques et des notions de pensée avec des techniques scientifiques, les arts de masse ont des conditions du développement nouveaux, dans le développement de la civilisation humaine, la science et l'art sont en relation d'avantages réciproques, je pense que la technique scientifique à l'égard de son influence sur les nouveaux médias, agit à deux niveaux:

1. La pensée scientifique et la théorie scientifique influencent sur la notion artistique.
2. Le résultat scientifique est appliqué dans la manufacture de l'art.

Au fur à mesure des variations et du développement de l'art, les acquis de la science sont largement appliqués. De plus, ils fournissent les matériels et les ressources technologiques aux arts. L'art est une forme absorbable donc il a besoin des matériels et des techniques. Les sciences qui sont utilisées dans les manufactures artistiques avancent le développement des arts de masse. A l'époque moderne, les nouvelles techniques, les nouvelles matières et les nouvelles technologies se manifestent. C'est nécessaire pour créer l'art en abondance. Les formes donnent au public un nouveau sentiment visuel en élargissant le champ esthétique et les formes artistiques d'expression. L'apparition de la technique de l'ordinateur est très importante. Maintenant on peut utiliser cette technique dans beaucoup de domaines: design de la publicité, dessin tridimensionnel. La société de l'information, est la société de réseau "le nouveau métier digitalisé". Il représente un temps du nombre. En regardant l'histoire, il est nécessaire qu'on lie la science avec l'art dans la vie moderne. Le développement de l'art a besoin de l'intelligence et de la force scientifique. Quel rapport avec l'art de Clôde Coulpier et de Fanette Muxart, voilà la question?

Hye-Yeon Jeon

Réseau très détendu

Fanette Muxart et Clôde Couplier nous ont présenté des travaux artistiques qui se produisent à travers le réseau notamment, My Space, Youtube et Dick Head Man Records en diffusant des “formes faibles”.

Ce sont les images produites dans la culture du numérique, qui sont dupliquées et qui se reproduisent par logiciel. Sont-elles esthétiques voire transesthétiques?

Depuis Marcel Duchamp, l’art s’approprie la banalité. L’art d’aujourd’hui intègre la banalité, la médiocrité et la nullité tandis que la quête esthétique du monde se renforce. Esthétification et image-fiction du monde deviennent une planification alors que l’inoriginalité, la nullité voire la jouissance esthétique perverse se discutent esthétiquement et culturellement. “...L’art, ... a perdu le désir de l’illusion au profit d’une élévation de toutes choses à la banalité esthétique, et qui est devenu transesthétique.”

Andy Warhol met en pratique la transesthétique en continuant jusqu’au bout l’opposition au sens esthétique et se délivrer enfin du jugement de valeur esthétique.

“Ainsi Warhol est vraiment nul, en ce sens qu’il réintroduit le néant au cœur de l’image. Il fait de la nullité et de l’insignifiance un événement qu’il transforme en une stratégie fatale de l’image.”

Pour les travaux de Fanette Muxart et Clôde Couplier, l’idée que l’on cherche un sens derrière leur “détente”, quelque chose pour faire valoir leurs propre nullité, sous le prétexte qu’il n’est pas possible que ce soit vraiment aussi nul et que cela doit cacher quelque chose, n’est probablement pas nécessaire, “il y a seulement un partage à l’amiable, forcément convivial de la nullité”.

BAUDRILLARD Jean, *Le Complot de l’art*, Sens et Tonka, Morsure, Paris, 1997

Henein Mazereau

Génération réseaux

Fanette Muxart et Clôde Couplier artistes nés au début des années 80 sont les fondateurs de Dickhead man Records, un label de musique expérimentale, où sont représentés près d’une centaine de groupes.

Le travail personnel de Clôde Couplier est très différent. Cela peut aller de la boule en Patafix appelé *La Grosse* à quelque chose de plus revendicatif comme ce travail sur le net où il reconstitue des images pornographiques en ne mettant que les vêtements aux gens supposés être nus, enlevant alors tout symbole de pornographie. Mais on lui doit aussi des gifs animés à l’allure de logos.

Fanette Muxart crée de petites boîtes argentées, des vêtements à paillettes ou des panneaux Velleda symbole d’un parc d’attraction disparu. A partir d’images prises sur internet qu’elle détourne, elle nous donne envie de voyager, voire même envie d’avoir envie. C’est à partir de ces même images qu’elle réussit à inventer des T. shirts, des cartes postales ou des peintures à l’huile. Mais c’est ensemble, qu’ils ont créé Dickhead man Records un label de musique pour des groupes un peu spéciaux, où les styles musicaux se mélangent. Leurs clips sont réalisés à l’aide de téléphones portables et autres. Ces deux artistes ne s’arrêtent pas là. Après la musique c’est au graphisme qu’ils s’attaquent. Ils donnent alors naissance à Graphic Industries, leurs propre entreprise se servant alors de matériaux tels qu’un Spirographe et des réglettes trace-lettres. Difficile à imaginer mais le résultat est tout de même utilisé pour leur propre cartes de visites.

On constate dans leur travail une certaine ambiguïté où se mêlent réel et fictif. Leur réseau se crée et s’étend à partir de ces différentes créations. Et le net, avec des outils comme YouTube ou MySpace est leur moyen de diffusion. Un moyen d’ailleurs très utilisé dans cette nouvelle génération de l’information virtuelle. L’univers de Fanette et Muxart et Clôde Couplier est celui de l’enfance, de l’adolescence et de la fantaisie. Cependant on pourrait leur reprocher un manque d’engagement qui nous laisse alors à penser que leur travail n’est pas d’une réelle utilité si ce n’est celle de nous faire rêver à un monde de légèreté.

Myung-Sun/Hwa-Jin Ju/Lee

Fanette Muxart et Clôde Couplier: un jeu dans le domaine de l'art

Fanette Muxart et Clôde Couplier sont deux jeunes artistes, qui produisent des formes artistiques simples, issues du réel et du quotidien.

Leurs œuvres sont accessibles, faciles à ressentir. Ces artistes jouent en permanence dans leurs créations, invoquent l'humour et l'amusement. Le jeu est omniprésent, il accompagne le processus de création, tout en étant lui-même source de libre inspiration. La conférence débute avec *Une jeune fille* de Fanette Muxart. Les objets des travaux font référence aux adolescentes et leurs manières enfantines: des décalcomanies, des paillettes, de la patafix... le tout exprimé simplement.

Puis, *Las Vegas* exprime l'un des rêves de cette artiste. Elle crée, à la peinture à l'huile, des cartes postales remplies de l'atmosphère de richesse et de luxe de cette ville, américaine. A travers ce travail, peut-être, exprime-t-elle son désir d'y vivre ou de posséder toutes ces choses de Vegas? Parce que n'y étant jamais allée. Mais, derrière ce décor de lumière, le sentiment d'obscurité, d'isolement et de vide, nous envahit, et ce, à travers le choix des couleurs qu'elle fait. Cependant, ce sentiment sait rester léger et habituel.

Première série de dessins au format A4 de Clôde Couplier qui succède à Fanette, *Les Armures*, montrent uniquement des vêtements et des accessoires. Le corps est effacé dans ces photos prises sur des sites pornographiques. Pourquoi cache-t-il les corps dans ses dessins? Peut-être, veut-il de cette manière, dissimuler son désir de sexualité et de vanité. Dans *The Hole*, il exprime un filet de pêche troué. Ce dessin, il le réalise en Islande, pendant cinq jours. Peut-être souhaitait-il peindre l'immense vide laissé par le temps, qui s'écoule?

La première collaboration entre Clôde Couplier et Fanette Muxart fut *La grosse sublime*. C'était une énorme boule de patafix recouverte de paillettes. Puis, ils poursuivirent leur collaboration avec un projet virtuel, un Label de musique imaginaire: « Dick head man Records ». Dans cette œuvre, il y a, d'un côté, de la musique électronique, et de l'autre des clips diffusés sur MySpace et YouTube: des clips enregistrés avec des appareils photo numériques ou avec un caméscope.

Leurs travaux respirent la fraîcheur de leur jeunesse: il y a, à la fois, beaucoup de créativité (presque d'inventivité) et en même temps une marge d'évolution dans leur travail artistique. En contemplant leurs œuvres, on ressent une énorme énergie, une véritable volonté créatrice, passionnelle parfois. Mais l'on perçoit, également, l'absence de maturité professionnelle. Cet amateurisme, se ressent, notamment à travers un manque d'explications théoriques de leurs travaux. Ce qui rend, malgré le souffle novateur de leurs idées, le mode d'expression quelque peu attendu, voir parfois, convenu..

Nicolas Klein Réseau Détendu

Cette conférence a débuté avec Fanette Muxart qui a présenté son propre travail. Son leitmotiv: le scintillant, tout ce qui brille, qui attire l'œil. Elle prend des images sur internet, les détourne, les transforme de plusieurs façons. C'est aussi une façon pour elle "de se donner les moyens de désirer quelque chose, sans pour autant le vivre ou le posséder". Premièrement, elle reproduit l'image sur du plastique Velleda au moyen de craies grasses. Deuxième technique, elle brode l'image sur de simples T-shirts. Elle peut aussi créer des cartes postales, faire des peintures à l'huile. C'est ensuite au tour de Clôde Coulpier de nous exposer son travail qui s'appuie sur son environnement immédiat dont il parle de façon peu assurée et quelque peu honteuse. Tout d'abord, *Les Armures*. Il travaille à partir de photos qu'il trouve sur des sites à caractère pornographique et va juste redessiner les "matières textiles" (vêtements, accessoires) qui s'y trouvent et qui au final peuvent donner une impression de personnages invisible trahis par leurs vêtements.

Vient ensuite *Coming soon*. Même procédé mais en redessinant cette fois-ci toute la photo. Bien entendu, même si ces photos sont issues de sites pornographiques, il n'a pris que les photos qui suggèrent le début de l'"histoire" et où il ne se passe encore rien. Une autre partie de son travail consiste à dessiner des filets de pêche sur lesquels il finira par laisser un trou. Deux exemplaires nous ont été présentés: le premier dans un effet "gros-plan" qui lui a pris cinq jours de réalisation et le second dans un champ plus large et plus complet sur une durée d'un mois. A noter qu'en anglais filet de pêche se dit fishnet, traduction correspondant aussi à bas-résilles.

Dans la dernière partie de cette conférence, les deux participants ont exposé leur travail commun. On trouve ainsi dans *Life is beautiful* des logos de grandes enseignes telles McDonald's, Quick, ou encore Shell (parmi tant d'autres) sous forme de gifs (images animées) scintillants. Il y a aussi *La grosse*, une boule de Patafix habillée de paillettes, le plus souvent accordée au sol sur lequel elle repose.

On entre ensuite dans le Fictif/Effectif, tout un projet "virtuel" qui va trouver sa place dans le réel. C'est ainsi qu'on découvre une commande (factice semble-t-il) d'une compagnie de danse qui consiste à réaliser des photos avec des verres qui scintillent fortement. Et enfin, ce qui est peut être leur plus grosse réalisation, le label DickHead Man Records. Ce label, dont je vous laisse le soin de la traduction, à la base musical, va englober plusieurs activités telles que des concerts de groupe musicaux pour adolescents (dont le but va être plus de produire des images que de faire de la musique) avec simulation de chambre et environnement de fan pour exposition, simulation d'enregistrement studio. On peut d'ailleurs trouver la plupart de leurs vidéos sur YouTube.

Il faut dire que durant toute cette partie de la conférence, on se demandait parfois ce qui était vrai et ce qui ne l'était pas, effet légèrement perturbant accentué par un Clôde Coulpier à l'allure par moment strictement sérieuse quand il parlait de ce projet mais qui finira quand même par reconnaître "qu'ils ne font pas de la musique mais qu'ils jouent à la musique" (ce qui vaut aussi pour le graphisme qu'ils nous ont montré). En revanche si tout cela peut ressembler à un gigantesque jeu, cela leur a tout de même permis d'étendre des réseaux de contacts en France comme à l'étranger à travers leurs résidences. Alors, au final, travail sérieux ou gigantesque plaisanterie?

Avis personnel sur cette conférence: très intéressante dans son contenu et souvent amusante mais menée par deux intervenants peu sûrs d'eux, à la parole timide, ayant parfois du mal à trouver les mots qu'ils souhaiteraient pour nous faire partager leurs passions. Cependant, on peut tout de même les remercier d'avoir fait ce long trajet depuis Grenoble pour nous parler de leur travail pour ce qui semblait être pour eux leur première conférence. Les débuts sont toujours difficiles, surtout lorsqu'il s'agit de parler devant tant de spectateurs qui ont les yeux rivés sur soi; et cela, certains dans la salle semblaient l'avoir oublié au moment des questions.

Ornella Lamberti

Fanette et Clôde, hérauts anti-héros des zozos du réseau

Autolégitimation, crise de la subjectivité, le progrès technologique, déterminant de nouvelles conditions de vie, donne à l'homme une liberté dont on est en droit de se demander si il sait quoi en faire.

Quand Fanette est toute seule..., elle crée. Oh, pas grand-chose, des petits riens, des T-shirts brodés de paillettes formant "Las Vegas", des photographies d'elle comme sur le point de partir pour Las Vegas, des cartes postales à l'huile de Las Vegas etc. Oui, il faut le savoir, Fanette est un peu monomaniacque. Fanette n'est jamais allée à Las Vegas mais ce n'est pas grave. Comme elle le dit "d'y penser, c'est chouette !".

Fanette préfère posséder les choses plutôt que de les vivre vraiment, les désirer lui suffit. Parfois, assise en tailleur sur son lit, triturant son T-shirt, elle essaie de filmer l'électricité statique. En vain: "ça marche pas!" affirme-t-elle à la fin de sa (non) performance.

Quand Clôde est tout seul..., comme tout homme seul, il visite les sites pornos. Mais lui, c'est pour dessiner les vêtements et effacer les corps de ces très (trop) jeunes femmes, reproduisant ces armures censées les protéger mais qui, en fait, les rendent vulnérables en les érotisant.

Quand on demande à Clôde pourquoi il colle de la Patafix sur ses dessins, il répond d'abord pudiquement "chais pas" puis se lance: "c'est pour cacher des choses, propulser des images dans une autre sphère qui n'est pas une sphère d'information pure".

Parfois Clôde se livre en pâture à l'information pure lorsqu'il reproduit maille par maille un filet de pêche troué. Puis il se rend compte que cela fait cinq jours qu'il dessine un trou et ça lui fait un grand vide existentiel dans le regard...

Mais, quand Fanette et Clôde se rencontrent..., ils créent le label de musique "Dick Head Man Record" au sein duquel des groupes aux noms aussi farfelus que "Dj Mobile Phone" ou "Ricky Hallyday" fomentent des complots contre le bon sens: ils créent de la techno arctique ou organisent des concerts par télépathie... entre autres.

Quant à l'entreprise fictive de graphisme de Fanette et Clôde, vous l'aurez compris, "tout le monde peut avoir la même identité graphique, à la limite du moche" nous dit un de ses co-fondateurs. Nos deux acolytes jouent avec l'interpénétration des sphères virtuelles et réelles.

Fini le temps des Superman et autres héros gonflés à l'hélium. La fin de la modernité, pour reprendre l'expression de Gianni Vattimo, c'est l'élégie d'un nihilisme joyeux, je-m'en-foutiste, un peu potache, dérisoire et de l'autodérision, qui dessine sur les tables d'écoles et colle de la Patafix sur des dessins.

À la manière de Serge Comte, Clôde et Fanette sont des artistes anti-héroïques, ce sont des enfants de l'art qui jouent "à la musique et au graphisme" et produisent des formes "faibles", anti-spectaculaires.

Si Proust recherche le temps perdu, Clôde et Fanette l'exploitent, se complaisent dedans. Étirant le temps de la création à l'infini, ils produisent des œuvres denses, du détail, en réaction à la facilité de produire des images.

Corinne Laurent Dell'Accio

Puissance D: Dilettantisme, Dissidence, Dandysme, Dadaïsme, Désinvolture...

... sont les attitudes de deux jeunes artistes pour qui Internet devient une aire de jeu, une chambre d'enfant où l'imaginaire trône. Avant la prestation et son impact, avant la performance et son résultat, l'idée prime. Fanette Muxart et Clôde Couplier, "adulcents", se jouent de la réalité, ils la jouent tant que, nous, pauvres interlocuteurs, ne savons plus à les écouter quelle est la part de vérité de leurs propos.

D'ailleurs, s'arrêtent-ils de jouer à un moment? Avec des hésitations timides (et feintes?), Fanette bafouille qu'elle désire. Séduite par les paillettes, les fêtes, les illuminations de Noël, elle serait comme l'enfant vierge ouvrant de grands yeux sur l'ostentation marketing qui envahit nos rues. Internet remplace son livre de contes et, appliquée, elle recrée son univers de magie aidée des méthodes désuètes en regard de la floraison des arts numériques: couture, broderie et peinture à l'huile. Spontanée et libre, Fanette eût pu s'inspirer de Sophie Taueber-Arp (1889-1943) qui brouilla les limites entre Arts Décoratifs et Beaux Arts avec ses tissages géométriques effectués lors du mouvement Dada (1916-1925 environ). Fanette n'a cure du temps qui défile puisqu'elle sublime ses désirs dérivés au gré de sa fantaisie. Modelant la faille entre onirisme et réalité, elle approche son désir d'aller à Las Vegas à une ville grise dont les initiales L.V. servent de support à son transfert. Rêver ses désirs suffit pour les posséder, les vivre transformerait le plaisir en habitude puisque tout paraît accessible, s'ensuivrait une surenchère sans fin du désir-plaisir. Or le plaisir d'imaginer ses désirs se suffit à lui-même. Désinvolte, elle s'assume: "je ne sais pas dessiner donc je calque", opportunisme enfantin, presque une ironie face à l'obédience de la performance technique. Elle expérimente des motifs qui se répètent et elle trouve étonnée ou feignant l'étonnement une vidéo qui ne retrace pas l'électricité statique. Cela importe peu puisque compte l'émerveillement de la découverte fortuite et dilettante qui devient visible: agitation, impulsivité et impatience.

Clôde, quant à lui, exprime les concepts de son travail comme un agencement de notions: temps, réseau et activité. "Adulcent", il pérennise sa puberté en traînant sur la toile vers les sites pornographiques comme d'autres dans les années 80 cachaient des revues sous leur lit. Interrogeant les fantasmes qu'Internet rend accessibles, il met en évidence l'absence des corps dans l'univers de la pornographie. Quand l'image est une orgie de chair, l'extrême entraîne un paradoxe qui annihile l'individu, corps et esprit. La femme, en tant qu'être, ne devient qu'une représentation vide comme ses vêtements que Clôde dessine vides et ridicules. Si Fanette s'attarde sur le désir, Clôde est fasciné par l'image-temps. L'image se transforme en réceptacle de temps de travail, de minutie, hors de l'horloge comme une nouvelle mesure spatio-temporelle. Dandy, il feint de croire à une virtuosité du dessin et déclare: "c'est très beau de faire un trou qui n'existerait pas sans le dessin du bas résille que j'ai mis cinq jours à faire." Liberté et désinvolture alimentent avec panache la beauté du geste.... D' "images respirantes" entre photographie figée et gif tout juste animé, logos poussés à bout de leurs paillettes avec life is beautiful, il entretient son décalage léger et badin, comme une ironie douce, une lucidité tranquille.

Vanité frivole, Fanette et Clôde jouent avec les frontières et viennent alors les apothéoses de la désinvolture: une grosse grosse sublime, de la patafix en forme de boule qui s'entretient comme un tamagoshi, Clôde la crée, Fanette l'habille de paillettes. Ils "jouent à la musique" comme le préadolescent imite sa star préférée dans sa chambre face au miroir. Le simulacre vit et donne naissance à un label virtuel Dick head man records qui se décline en de nouvelles saynètes et s'enrichit d'hôtes bienvenus. Ils provoquent la parade en jouant aux graphistes et bien qu'ils n'en aient pas les compétences, ils obtiennent des commandes! Marcel Duchamp aurait-il eu des commandes de son parfum Rose Sélavy ?

Le constat serein d'une société du spectacle où tout se joue les mène à une ouverture. Ils partagent l'objet de leur création le laissant leur échapper pour toucher l'autre et le pousser à parader à son tour. Tout est parade

vertigineuse comme un paradis fantasmé et obsédant qui frôle la réalité mais Fanette et Clôde imposent une question: “au fond, cela est-ce si dramatique?”. Accentuant leur discours, ils cultivent cet espace infra-mince fluctuant entre parade et simulacre, rêve et réalité: dans une chambre d’adolescent reconstituée, ils intègrent une émission radio en temps réel. Enfin, pour aboutir à une dissidence légère, ils cherchent à s’affranchir des règles de bon usage de l’art tel qu’il se formalise dans les écoles des Beaux Arts ou sous couvert des commandes des résidences d’artistes en créant des résidences virtuelles.

D’aucuns, sérieux, pourraient s’offusquer de tant de dilettantisme désinvolte qui se transforme en une “agonie” terme asséné par un interlocuteur qui dans cet espace complexe aux multiples facettes ne sait plus ce qu’il doit entendre. Car Fanette et Clôde ne dessinent pas de chemin à suivre et leurs propos comme leurs pratiques protéiformes assassinent la dictature d’un discours clair et concis comme un bon slogan publicitaire. En revanche, nous pouvons nous interroger sur toute cette génération d’adolescents, entre 20 et 28 ans, qui s’adaptent au tourbillon globalisant de notre société plurimédiatique avec laquelle ils sont nés. Alors ils se jouent d’elle et avec elle, plaçant leur sincérité entre virtuel et réel, entre laboratoire et ironie. Face aux méthodes marketing qui frôlent l’aberration nous sommes en droit de nous demander: qui jouent? Fanette et Clôde répondent: puisque, vainement, tout est tentaculaire et incontrôlable, jouons aux sérieux qui jouent aux sérieux eux aussi. Et la légèreté prend la puissance du sens.

Hyejeong Lee

Renverser internet in situ, Fanette Muxart et Clôde Couplier

Il nous semble que ces deux jeunes artistes, Fanette Muxart et Clôde Couplier, ne se perdent pas dans l’océan virtuel comme des autres jeunes de notre époque.

Ces deux artistes savent bien comment naviguer sur le web en utilisant habilement toutes ses fonctions, blog, fichier et multimédia, etc. Ils sont des usagers, clients du web mais en même temps, ne se contentent pas de rester comme des consommateurs réceptifs. Ils choisissent plutôt d’y pénétrer et de profiter de tout ce qui est prévu pour satisfaire les visiteurs égarés. De plus, tous deux gardent une certaine distance, comme des observateurs afin de mettre à l’épreuve l’ordre de circulation de ce monde virtuel, alors que d’autres acceptent le résultat exposé sans aucune critique.

Contrairement à la manière réceptive des autres, ces deux artistes n’acceptent pas le critère du moteur qui classifie et définit la culture contemporaine (plus précisément, les images les plus consommées comme la pornographie, la culture populaire et le tourisme, etc). Leur résistance contre la tendance du moteur de recherche, qui divise et expose les images selon ses propres critères tyranniques, se manifeste par une reproduction et un camouflage des images prises sur le web. Ils reprennent les images définies par le web, contre sa manière encyclopédique et digressive. La série de carte postales de *Las Vegas* et les boîtes de chaussures comme emblème de rêve d’une fille (Fanette), la reproduction d’images pornographiques (Clôde), la vidéo d’un concert qui emprunte un code culturel: tout cela vient du web, sous sa forme la plus familière, mais cependant contradictoire. Se déplaçant au centre de ce terrain, en effet, ces deux artistes ne sont pas réellement fidèles au principe du terrain en question. Ils détournent mots et images avec ironie.

Ce qui reste problématique, c’est d’abord de savoir le moyen qu’ils vont employer à partir de ce moment, pour résister à cette conformation vicieuse du web. Nés du web, en y résidant, en en profitant, comment ces deux artistes vont-ils renverser un environnement qui les ennue ou les fascine? Comment deviendront-ils autonomes pour mieux s’exprimer également à l’extérieur de ce monde virtuel?

Céline Lemaire

Réseau détendu: Fanette Muxart et Clôde Coulpier

Le travail de Fanette Muxart et Clôde Coulpier n'est défini par aucun médium particulier, ils explorent cette fascination pour les choses qui brillent, produisent des formes faibles avec une certaine économie de moyens. Le Web est le point de départ de leur création où ils ont pris l'habitude d'y avancer masqués.

Ils affichent sans complexe leur technicité domestique et leur amateurisme appuyé. Effectivement la fin des années 1990 est marquée par le retour fulgurant de l'amateur. Mais qu'est-ce qu'un amateur? Celui qui aime ou celui qui crée de manière non professionnelle? Ce qui se cache derrière ce terme ainsi que l'intérêt qu'on lui porte est la question de l'émancipation de tout un chacun d'un point de vue culturel et pratique, dans l'emploi et l'utilisation d'appareils. La révolution numérique permet de manipuler les données et les médias.

De plus, avec l'existence du réseau Internet, ses pratiques ont aujourd'hui une visibilité sans précédent influant notamment sur l'expression artistique. Des pratiques jusque là réservées à un petit groupe d'experts se vulgarisent et donnent une liberté de création sans précédent. Le réseau devient un environnement complexe et redistribue temporairement les rôles dans le champ de l'art.

C'est ainsi que Clôde Coulpier travaille avec son environnement direct et pratique la navigation aveugle. Il est le créateur du label Dick Head Man Records, qui accueille une multitude de groupes tous aussi fictifs les uns que les autres mais pourtant bien réels quand il s'agit de se produire sur scène.

Fanette Muxart, conçoit ses dérives sur le réseau comme l'occasion de se donner les moyens de désirer quelque chose, sans pour autant le vivre ou le posséder. Implicitement, ils expriment donc le sentiment de la fragilité des choses et des données fabriquées par la culture du numérique. Créant ainsi une multitude d'objets où produire devient le leitmotiv de leur quotidien.

Leurs productions sont multiples et variées, ils fixent leurs idées sur des supports et formats différents liées à leur environnement: des vidéos enregistrées sur des appareils photo numériques et diffusées sur You Tube; des dessins réalisés à la craie grasse sur des ardoises Velléda; des cartes postales peintes à l'huile; des sculptures fabriquées avec des mappemondes froissées, d'autres modelées avec de la Patafix décorée de paillettes; des graffitis composés au Kärcher; des pull-over personnalisés Tout cela est consultable sur les pages personnelles de ces artistes, sur My Space et sur You Tube, dispersé sur le réseau, noyé au milieu de milliers d'autres données. En parallèle au Web, Clôde Coulpier est à l'initiative de résidences "fictives mais bien effectives" qui consistent à s'inviter mutuellement chez eux pour maintenir une activité.

Noëlle Lieber

“Va faire du land-art dans ta chambre”

Dans un monde déçu par les discours forts, où toute grande affirmation devient impossible et impensable, Fanette Muxart et Clôde Couplier jouent à créer des “formes faibles”.

Tout est faible chez eux, en commençant par leur manière de parler, pas fort, avec beaucoup d’hésitation comme s’ils ne voulaient convaincre personne ou même comme si convaincre quelqu’un qu’ils ont du talent les dérangeait. Faible aussi par leurs choix, ils préfèrent le dessin à la peinture (et quand c’est de la peinture, c’est du format carte postale), les voyages imaginaires aux vrais voyages, la Patafix au ciment, l’ironie au sérieux. C’est qu’il font partie de cette génération-paillette qui tourne tout au dérisoire, qui aimerait bien changer le monde mais n’a pas le temps ni la concentration nécessaire et qui est convaincue de toute façon, comme dit Clôde, que “Rien ne dure longtemps. Juste le temps d’exister.”

“Artistes fictionnistes” aux “actions Molles”, ils choisissent des termes comme “Insignifications”, “Pré-habitation”, “Presque construction”, “Des objets et des formes qui dés-existent” (Clôde, note book). Pour eux, la non insistance comme principe se transforme en “Rien de moins, mais surtout rien de plus.” (Fanette, easy rideuse)

Hui Li

Fanette Muxart et Clôde Couplier: exprimer son talent sur le Net

Fanette Muxart et Clôde Couplier sont nés au début des années 80, une génération fortement influencée par l’Internet qui leur a offert inspiration et ressources.

Selon leurs travaux, l’Internet devient une source, un départ de création pour les jeunes artistes, ils réalisent leurs travaux en surfant de sites en sites et en allant de blog en blog, et s’amusent en exprimant leurs talents sur l’Internet. Ils nomment leurs œuvres Formes faibles, et nous montrent à travers une tendance artistique, la fragilité et la temporalité par un nouvel essor aux artistes d’Internet.

Fanette Muxart, une jeune artiste qui s’intéresse aux “sujets de séduction”, fait des efforts pour réaliser des travaux par l’idée de bijou. Avec la recherche d’images sources sur Internet, elle se concentre sur des thèmes comme la mode, la fête, et des choses qui tournent autour de la jeunesse. Dans *Las Vegas*, elle filtre des images venant d’Internet et les reforme afin de les mettre en valeur sous forme de peintures à l’huile-cartes postales et de paillettes. Chez elle, le travail se réduit au papier, le tissu et le bijou lui donnent également de l’inspiration. Si on dit que *Las Vegas* était un rêve de l’artiste, on peut aussi dire que grâce au réseau, Fanette Muxart peut continuer de jouer avec ses idées fantaisistes sous forme de multimédia. Sans titre, une de ses œuvres dont l’idée de départ semble assez floue, nous démontre que l’art est une chose que l’on peut désirer sans pour autant pouvoir le définir. L’intérêt que porte l’artiste à son œuvre, lui donne toute sa valeur.

Quand à Clôde Couplier, l’autre artiste invité, son travail a commencé par un projet sur la pornographie, coming soon, ainsi que des sujets relatifs à l’adolescence. Il a réalisé une série de dessins avec des traits fins à partir d’images sources provenant d’Internet. Le réseau lui offre évidemment une source d’inspiration plus pratique, *The Hole, Life is beautiful* et *La Grosse* le démontrent.

La collaboration et le travail de Fanette Muxart et de Clôde Couplier ont commencé par un projet fictif de création du label Dick Head Man Records. Ce projet a permis de rassembler des centaines d’artistes issus de tous les

domaines et de tous les genres. Le label fonctionne aujourd'hui comme un espace de communication entre des artistes, il a lancé des concerts, des expositions, et des livres. Ce label vit toujours et continue de grossir. Après le Dick Head Man Records, les deux artistes nous entraînent sans arrêt vers d'autres projets comme Graphic Industry, qui est un projet permettant à des artistes d'avoir leur indépendance et de travailler sur Internet. Grâce à ce système des commandes leurs parviennent de différents pays. Dans leurs travaux, la source d'inspiration est souvent étranges et diversifiée .

L'Internet est un immense espace de création et d'inspiration accessible à des artistes comme Fanette Muxart et Clôde Couplier. Le net art est effectivement une tendance actuelle qui influence forcément les artistes, surtout les jeunes. Après la période importante que fut les années 60, depuis que l'Internet est devenu un autre espace de travail pour les artistes, immense et virtuel, l'univers de l'art contemporain est désormais plus ouvert et plus actif pour mettre en communication la population. À travers les travaux très riches de Fanette Muxart et Clôde Couplier, il est évident que l'Internet a profondément touché les artistes, pourtant il provoque à la fois incontestablement des problèmes de droit d'auteur et de valeurs temporaires des œuvres artistiques.

Yan Lin

Garder un signe subsistant du temps

Les travaux de Fanette Muxart et Clôde Couplier présentés dans cette conférence ne sont ni éclatants ni étonnants. Toutefois, ils nous conduisent à une réflexion profonde du processus de transformation de l'esthétique de l'art contemporain d'aujourd'hui.

Ce n'est plus une réaction de choc au contact de l'œuvre d'art. L'artiste se consacre uniquement à son propre intérêt, de manière absolue, en fonction du fil du temps passé et, des traces des événements éphémères qu'ils vivent fréquemment. La création n'a aucune forme symbolique et il n'y a aucune signification dans les productions. Il existe juste un désir de montrer un signe subsistant qui réside dans toute activité du temps passé. Ils s'appuient sur de nombreuses méthodes de création afin d'affirmer cette recherche. Les images que ces artistes emploient sont considérées seulement comme des outils de recherche.

Ici il reste seulement l'essence créatrice vers des petits gestes flagadas (comme Nicolas Audreau l'a paraphrasé), des espaces mous. Ils réussissent finalement, autour de la question de saisir la forme faible et la mémoire perdue, l'expérience dans toutes ses pratiques dynamiques.

Nan Liu

Un label 'in situ'...

Pendant les deux heures de la présentation de ce qu'ils ont fait en tant qu'une fille et un garçon qui jouent aux artistes, aux musiciens ou à certain genre de personne qu'ils se mettent à vivre, Fanette Muxart et Clôde Couplier ont insisté sur leur tentation de s'échapper à tout moment d'une vision réelle ou d'une fiction vraisemblable. Ni contempteurs, ni défenseurs, ni provocateurs, ils sont multiples. Ils se situent à l'intervalle entre ici et ailleurs. Exemples: un voyage imaginaire de Viscose à Las Vegas; une boule en patafix molle et contemplative sans forme précise ou qu'ils habillent de paillettes dorées pour accéder à un monde charmant et 'beautiful'; un fishnet élaboré qui rêve d'une aventure dans la mer sans pour autant viser à prendre du poisson puisqu'il est volontairement tricoté autour d'un trou impeccable. Mais est-ce qu'un réseau détendu, dépossédé de son usage fixé est encore un fishnet? Il est à la fois autre et lui-même.

En revanche, l'interface où les deux jeunes artistes errent pour se divertir, s'inspirer, communiquer, autour duquel ils articulent leur vie, est curieusement abandonné dans leur démonstration. Soit un accident, soit une déclaration délibérée que leurs sites Internet (MySpace) est un terrain privé qui n'a aucun rapport avec une exposé public, même si ces sites sont ouverts à tous. Ils préfèrent les rencontres personnelles sans but dans cet espace virtuel. En même temps, être 'anti-spectaculaire' est une autre raison pour laquelle ils nous ont donné simplement à voir des photos (jpeg) et quelques vidéos de leurs travaux d'une façon floue et naïve, même légère. Néanmoins, il est possible que ce soit une tactique de Clôde Coulpier pour fabriquer un malentendu, pour fuir encore une fois des "clichés" que l'on tente de lui imposer et pour poursuivre librement ses propres théories et pratiques.

Sans doute que leurs pratiques artistiques sont tracées par des sensibilités adolescentes. Le format des dessins est souvent limité à A4, pas plus, comme dans Logo, une série de portraits des musiciens de leur label Dick head man records que Fanette Muxart peint à l'huile sur des feuilles du cours. '(...)', une intervention à l'université de Grenoble, où Clôde Coulpier a graffité les murs et dessiné sur les tables d'étudiant avec de la pâte rose. Super Polar, un série de vidéos qui est retransmise sur Youtube dans lesquels ils se sont déguisés en jouant à la musique, et tous les Vis-cours (visuel discours) éphémères qui sont filmés dans leur vie assez typique de cette génération. Le vague de leur attitude envers la vie et l'art pose la question: pour eux, où est la lisière entre les deux ? Est-ce qu'un label 'in situ' pourrait être la seule explication de tout ceci?

Hsiao-Wen Liu

Fanette Muxart et Clôde Coulpier: une génération née dans la culture du réseau

Lors de leur conférence, Fanette Muxart et Clôde Coulpier ont présenté leurs créations fictives ou réelles qui sont réalisées à partir des caractéristiques d'Internet dans une optique épicurienne. Comme Internet est leur terrain du jeu, ils entreprennent la démarche d'interroger la culture du réseau et l'attitude ludique de la création.

D'après Fanette Muxart, le voyage dans le réseau est pour elle une façon de se donner des moyens de désirer quelque chose, mais pas de le posséder. La série d'œuvres nommée Las Vegas, énonce exactement ce genre du désir. Un rêve sans sa réalisation, elle garde ses distances avec son désir. Les peintures qu'elle fait sont la copie de cartes postales des paysages de Las Vegas, et les cartons avec les symboles de cette ville. On a l'impression qu'elle a visité cette ville, en fait, elle la connaît grâce au réseau. Elle voyage dans le réseau, elle y reconnaît son désir de cette ville. L'importance n'est pas ce que ce soit la réalité, mais ce que ce soit un espace à désirer, à imaginer. Pour elle, le réseau est cet espace.

En créant un label de musique, Dick Man Head Record, Fanette Muxart et Clôde Coulpier se déguisent comme des chanteuses, des DJs, ou des groupes fictifs. Dans l'univers du réseau, on se cache sous des pseudonymes différents et l'on pourra être n'importe qui. Ils jouent d'ailleurs de la musique électronique et leurs clips sont diffusés sur MySpace et YouTube: des clips enregistrés avec des appareils photo numériques ou sous en forme d'animation numérique, ou bien avec des images de jeux vidéo. Ils jouent et se déguisent en personnages des jeux vidéo, comme ils jouent de leurs identités d'artistes qui est un certain jeu de déguisement pour eux aussi. Ils expriment le caractère spécifique d'Internet: la virtualité, l'ambiguïté entre réel et fictif.

Jeunes et légères sont les premières impressions que ces créations donnent. On pourrait d'ailleurs découvrir une spécificité dans celles-ci: une existence éphémère. Les œuvres produisent également l'impression du sentiment d'inconstance de la jeunesse: la forme faible. Fanette Muxart et Clôde Coulpier empruntent cette attitude de conception et de création à la culture du réseau. Elle les nourrit et c'est aussi la scène où ils jouent. Comme deux adolescents, ils désirent, rêvent dans l'univers du réseau où la fantaisie est libérée.

Caroline Loubeyre

Formes de faiblesses efficaces

Les artistes Clode Couplier et Fanette Muxart travaillent à partir d'identités multiples de groupes de musiciens qu'ils produisent sous un label fictif.

L'élément social d'échange et d'appartenance devient un leurre, témoin de l'illusion du lien sur le réseau. Les résultats des apparitions se multiplient sous forme de vidéos, de dessins, de sculptures, de créations graphiques, et la mise en place de prétendues structures professionnelles, comme une agence de graphisme jusqu'à des résidences d'artistes à l'étranger.

Un grand nombre de travaux est relié à l'univers adolescent, renvoie à une fragilité et de la même manière dont les enfants jouent, ils prétendent faire semblant d'être des graphistes ou des musiciens. Ils qualifient leurs sculptures de "formes faibles" et avec ce terme adorablement péjoratif, ils témoignent de l'analyse d'une sur-efficacité: références à l'impact des images et à leur omniprésence, et à ce qu'ils décrivent comme des "images faciles".

Il s'agit d'indication de niveau, et c'est avec une honnêteté ironique de non-qualité qu'il présentent *La grosse sublime* (patafix et paillettes), 2007, une masse informe valorisée par les paillettes qui l'entourent et la noient. Face à une pseudo qualité et efficacité qui n'impressionne plus personne, la forme faible s'impose maladroitement et touchante, mal délimitée, trop grosse et s'étalant sur le sol de la galerie Oui de Grenoble.

L'exposition *Basse Def* explore d'ailleurs les aspects du low tech et regroupe l'élite du bas niveau technique. Mention est faite aussi de la consommation des images, de la production d'images accessibles à tous, et des techniques grand public. Le travail de Clôde et Fanette redonne des indications clarifiantes pour aborder les codes et structures professionnelle construites autour du réseau et démontre la fragilité des liens créés, la prétention du monde de l'art et de certaines structures professionnelles. Ils indiquent aussi que la chaleur est maintenant à trouver à la rubrique Low-tech, section préadolescent toujours plus jeune pour signifier que tout va toujours plus vite.

Jia Ma

Fanette Muxart et Clôde Couplier: génération réseau

La conférence commence avec Fanette Muxart, une jeune fille née au début des années 1980. Dans ses travaux il n'y a pas de sujets de prédilection, mais de séduction. Il y a deux choses qu'elle aime: les paillettes et Las Vegas. Dans *Las Vegas*, elle crée des cartes postales des paysages de cette ville, des peintures à l'huile. Elle brode l'image sur de simples T-shirts en paillettes, les initiales "LV" de Las Vegas deviennent simplement "elle vit", comme son désir. Elle nous exprime son désir de posséder des choses plutôt que de les vivre vraiment.

Pour Clôde Couplier, qui prend la parole ensuite, ses créations sont variables et différentes. Il présente premièrement *Les Armures*, des dessins au format A4 faits à partir des photos qu'il trouve sur des sites web pornographiques. Il décalque les vêtements et les accessoires et efface les corps de ces jeunes femmes. Il dessine avec un trait minutieux et précis. Il colle de la Patafix sur la série des Actions molles qui m'intéresse beaucoup, même s'il ne dit pas pourquoi. Il crée aussi de petits GIFs animés, représentant des logos étincelants.

Enfin, ils exposent leur travail commun. *La Grosse*, une boule de Patafix enrichie de paillettes, c'est la première collaboration de Fanette Muxart et Clôde Couplier. On peut aussi dire que c'est celle des paillettes et la Patafix. Ils

sont aussi les fondateurs du label Dickhead man Records, des vidéos de concerts enregistrées avec des appareils photo numériques et diffusées sur YouTube.

Franchement, peu de choses m'ont intéressée dans cette conférence. Peut-être parce qu'ils sont très jeunes, ne sont pas forts en expression orale, si bien que je n'ai pas très bien compris. Mais comme tous les jeunes nés au début des années 1980, ils utilisent les possibilités illimitées du net comme source d'images, de signes et de symboles, avec des idées simples et les outils de la vie. Notre vie d'aujourd'hui inondée par les réseaux de l'internet, le Blog et YouTube sont devenus leur terrain de jeu, le point de départ de leur engagement artistique.

Agata Mycek

Fanette Muxart et Clôde Couplier: "la simplicité de leur art"

Internet peut être la source d'inspiration, et même la matière première, "une toile", pour beaucoup d'artistes contemporains. L'immense base de données de différents types de documents est devenue un champ riche ouvert à la créativité artistique.

Fanette Muxart et Clôde Couplier sont deux artistes pour lesquels le réseau Internet est devenu l'outil de base et un moyen de création. Tantôt ils travaillent ensemble sous différentes "identités cachées" tantôt chacun d'eux poursuit ses propres idées. Clôde Couplier survole le net qui devient pour lui la plus grande source d'images, de signes et de symboles, un moteur d'inspiration. Tout l'intéresse, même les photos du genre pornographique qui séparées de leur contexte prennent une autre forme: *Les Armures* est une série de dessins qui représente seulement la partie textile qui couvre les corps dans des photos trouvées sur ces sites pornographiques. Le résultat —l'habit qui garde toujours la forme de la chair— induit la provocation sexuelle. L'armure qui est censée protéger le corps devient le pire ennemi de notre vulnérabilité. L'étude sur cette forme de la photographie va le ramener à une autre œuvre, *The Hole*, qui dévoile la qualité minutieuse de son dessin. Le sujet qu'il recopie maille par maille est un filet de pêche troué. Mais ce dont il se rend compte c'est que son trou qui n'est "rien" qu'un trou en montre plus que le filet de pêche.

Les sujets de Fanette Muxart sont liés au "vocabulaire agréable" comme: anniversaire, bijou, Noël, cadeaux, Las Vegas, tout ce qui lui fait penser au plaisir et à la joie. D'où lui vient l'idée de faire ressortir certains motifs sur des photos qui ont un rapport direct avec son sujet. Elle les souligne en leur apportant une particularité, une brillance, des paillettes. Parfois les motifs captés sur des photos sont transformés en broderie. Toujours dans la même idée d'exploiter une matière qui brille, elle part à la recherche des effets de l'électricité statique créée par les mouvements répétitifs de faire mine d'ôter son T-shirt. Fanette Muxart se sert des photos d'Internet pour réaliser un désir de partir en un voyage imaginaire à Las Vegas, peut-être parce que pour elle cette ville est à la hauteur de son rêve d'un endroit magique qui lui permet d'oublier même un instant La Viscose, pays au milieu de nulle part, pays schizophrène de surcroît". En transformant des photos des lieux de cette ville, elle crée ses propres souvenirs. Elle se moque de la réalité, ce qu'elle désire le plus c'est la possession imaginaire des choses. Mais Fanette ne s'arrête pas là. Ses recherches, son inspiration artistique dépassent largement le cadre de la photo qui est là seulement une forme à calquer sur sa propre toile: *Fête Foraine* est une création graphique riche en détails, un travail très minutieux. On voit donc que l'univers artistique de cette jeune artiste est très large. Imaginez donc qu'il en croise un autre, celui de Clôde Couplier, un artiste aussi doué et talentueux que Fanette Muxart.

Leur collaboration commence par une pièce, *La Grosse sublime*. *La Grosse*, l'œuvre de Clôde Couplier, était l'idée de départ qui a grandi en beauté grâce à l'intervention de Fanette. Puis leur collaboration donne naissance à un

autre projet virtuel, un label de musique, qui de à ce jour regroupe environs 120 artistes. Le but de ce projet n'est pas de jouer de la musique, de perfectionner la technique, mais plutôt de construire une œuvre d'art basée sur l'évolution des groupes musicaux. Toujours dans la même idée que le travail précédent est née Graphic Industry. Mais cette fois-ci ces deux artistes changent l'instrument et ils jouent en graphistes. En se basant sur des éléments déjà existants, ils créent leurs propres logos.

Pendant la conférence donnée à l'Ensad par ces deux artistes, quelqu'un a contesté leur travail en disant: "Ce que vous faites n'est pas de l'art. C'est trop facile ce que vous réalisez, même moi, homme ordinaire, je peux le faire." L'ensemble du travail de Fanette Muxart et de Clôde Coulpier parle de la simplicité de leurs idées. Les images qu'ils utilisent, dont ils s'inspirent pour faire ressortir leurs idées sont accessibles à nous tous, mais seuls certains d'entre nous seront en mesure de transformer en art.

Danaé Papaïoannou

L'amour de la fiction ou l'étrange cas de la schizophrénie à paillettes: Fanette et Clôde au Pays des Merveilles

La route pour le Pays des Merveilles semble être constituée de rêves d'évasion et de paillettes. Depuis les débuts de leur collaboration Fanette Muxart et Clôde Coulpier tentent de se projeter dans des jeux de rôle, s'interrogeant, ou plutôt s'amusant à se créer des identités multiples qui au fond sont dénuées de sens ou de fond concret. Ces deux artistes, conscients de la culture de l'image et de sa valeur au sein du milieu de la création, se donnent mille et une figures et surnoms par moquerie. Dans leur collaboration, le duo met en scène un univers rock'n'roll/électro adolescent, "joue à la musique" ou "aux graphistes", en inventant un label ou une boîte de graphisme fictifs, et crée des personnages afin de pousser leurs créations le plus loin possible en matière d'apparence et de crédibilité. Tout gravite autour de l'image, de l'aspect, de l'impression donnée, et en créant des œuvres farfelues et tape-à-l'oeil, ils mettent en relief le fait que l'image est l'objet que l'on consomme le plus aujourd'hui, qu'elle est omniprésente et en surabondance.

Fanette est "fan" de paillettes et de sujets de séduction; elle aime les choses qui brillent, elle a un faible pour Las Vegas, —deux mots qu'elle brode un peu partout, en paillettes toujours—, elle fait croire qu'elle s'y est rendue en envoyant des cartes postales qu'elle a peintes elle-même, elle tente même de capturer de l'électricité statique visible dans l'obscurité sur vidéo. Dans son travail, elle exprime son désir de posséder des choses plutôt que de les vivre, comme une petite fille.

Clôde, comme le ferait tout bon adolescent qui se respecte, surfe sur les sites web pornographiques, et s'inspire de ces images pour refaire les portraits des très jeunes stars au rottring, en gardant cependant juste leurs habits, leurs "armures", en tentant de les protéger. Il passe des jours, voire des mois, pour redessiner minutieusement un filet de pêche, ou plutôt, le trou du filet, il utilise de la patafix aussi, même s'il ne sait pas trop pourquoi...

Leur première collaboration est une convergence de leurs matériaux. *La grosse sublime* est une boule géante de patafix recouverte de paillettes, exposée en premier lieu dans une galerie en Islande. Vient ensuite leur plus gros projet: l'élaboration des groupes du label fictif Dick head man Records, qui a été créé par Clôde pour auto-légitimer la musique qu'il produisait quand il était encore aux Beaux-Arts de Grenoble. Le nom du label (rudement traduit par "homme à tête de bite") suffit pour savoir s'il faudrait prendre leur travail au sérieux ou pas.

Loin de ce qu'on pourrait croire, en développant ce label et maintes personnalités et groupes qui en font partie, il ne s'agit pas de faire une critique de l'industrie de la musique et du disque; car ces groupes, bien qu'ils existent

sans vraiment exister, ne font que reprendre les propos de dédoublement de personnalité et de jeu burlesque, renvoyant à l'idée qu'avant tout, il s'agit de créer une image et un univers fictifs et de les renvoyer au spectateur. Comme tente de nous expliquer d'ailleurs Clôde, "on ne joue pas de la musique, on joue à la musique". Leurs groupes, parmi lesquels Ggriü, Kung-Fu Cowboys et Trop tard, figurent sur Youtube tout comme sur Myspace.com. En règle générale, les œuvres de ces deux artistes sont de caractère frivole, badin, voir même banal, il n'existe pas vraiment de discours, d'ailleurs Fanette et Clôde ont même du mal à s'exprimer durant la conférence.

Au premier abord, ces mises en scènes schizophréniques recouvertes de paillettes laissent le spectateur perplexe et confus; tous les éléments de leurs œuvres, du désir de posséder les choses à celui de jouer aux rockstars révèlent un côté qui, au-delà de leur dimension ludique, semble plutôt immature et sans intérêt réel. Leur discours riche en "je ne sais pas vraiment" et "j'ai fait ça comme ça" manque d'appui concret et il en est de même pour leurs œuvres; il existe un côté introverti dans le travail ainsi que dans le caractère des artistes, quelque chose qui n'est pas communiqué au public comme s'ils voulaient garder leur univers et sa signification pour eux.

En se penchant un peu plus sur leur label "Dick head man Records" et les groupes et musiques que Fanette et Clôde ont créé, une question nous traverse spontanément l'esprit: "pourquoi ne se lancent-ils pas plutôt dans la musique?"

Joana Pereira de Miranda

Clôde Couplier et Fanette Muxart: les joueurs

Clôde Couplier et Fanette Muxart, deux artistes, qui disent jouer à la musique et au graphisme.

Peut-être parce qu'ils ne prennent pas au sérieux, ou parce qu'ils ne veulent pas se comporter comme tels, ou parce qu'ils manquent de confiance en eux? Ils ne savent pas vraiment mettre en valeur leurs œuvres. Mais est-ce que l'art est toujours évident et facile à comprendre? Est-ce qu'on a toujours des mots pour exprimer une œuvre?

Peut-être que l'art est une mise en œuvre d'un sentiment, d'un quotidien. En regardant l'ensemble de leurs œuvres, on peut comprendre leurs contextes, leurs univers, leurs styles, leurs rêves, leurs absences. Comme on peut les analyser dans le thème de Fanette dans ses post-cards: Las Vegas, une ville de glamour et de climat fêtard par opposition à la ville paisible où elle vit, Grenoble, ou dans les dessins pornographiques de Clôde: l'absence des corps.

On trouve dans leurs œuvres les concepts de l'idéologie de masse du monde moderne: le syndrome de la consommation, les marques, l'idéologie fashion and fun, de la forme sans contenu, la culture de la technologie numérique, du réseau et du multimédia, et d'une ère de production jetable, recyclable, superficielle et éphémère.

Couplier et Muxart font partie de la génération des années quatre-vingt: ils sont naïfs, jeunes et artistes. Leurs œuvres sont amusantes, brillantes, belles et parfois bizarres: Ce que dit Clôde à propos de ses gifs animés illustre bien: "Je fais ces gifs animés... mais ils ne bougent pas."

Fabio Savino

Le Rêve Internet

Un réseau sans limites, telle est l'amplitude d'Internet. Le rêve ne peut pas toujours se transformer en réalité, mais l'internet a donné une nouvelle signification à ce mot. Le pouvoir d'ubiquité, le désir de possession, le désir érotique; le tout fait partie d'un unique réseau, un réseau détendu.

L'envie, le rêve, le désir sur le mot, la ville, la signification de Las Vegas pousse Fannette Muxart, jeune artiste, à créer son propre rêve, sa propre réalité sur ce "sujet de séduction". Elle brode le mot sur des T-shirts, en utilisant des paillettes, sa matière préférée. Pour rendre l'existence de son *Las Vegas* à elle, Fannette va jusqu'au point de créer des cartes postales pour elle-même. Mais l'important est de s'apercevoir que tout repose, ou mieux, tout commence avec internet.

C'est dans ce réseau que Fannette peut trouver ses "sujets de séduction", elle n'a pas besoin de savoir dessiner, elle connaît les chemins de la toile, et c'est suffisant. Mais son art ne vient pas uniquement du réseau, s'il est une partie importante, la technique a aussi un rôle important à jouer. C'est par des chemins divers, des techniques les plus inattendues que Fannette réalise la globalité de ses œuvres; le calque et les heures passées dessus sont un exemple des plus marquants. La vitesse du réseau, la possibilité d'avoir des informations en direct venant du monde, sont confrontées à la lenteur de la technique choisie. Deux espaces-temps que se lient pour créer de l'art.

Ce désir projeté sur la toile est aussi présent chez Clôde Couplier, ainsi que le choix pour des techniques lentes. Le désir sexuel, le désir de tout adolescent de pouvoir créer ses propres images pornos, tel est le travail réalisé dans *Les Armures*. A partir des photos trouvées sur des sites pornographiques, Clôde va renouveler, réinventer la première "scène" d'une série de photos proposées sur les sites. Le réseau a permis que ses fantasmes puissent être montrés comme œuvres d'art. Ensuite Clôde joue avec le vide, le trou. Le temps est ici encore une fois un élément important, "plus d'un mois pour pouvoir réaliser un trou", dit-lui. Intéressant de penser que l'Internet est aussi une espèce de trou, un trou noir d'informations, de sentiments, de personnes.

Mais le plus important de leur palestre n'est pas la réalisation de chacun d'entre eux, mais leur coopération. C'est en créant le label Dick Head Man Records, qu'ils explorent le vrai potentiel d'Internet. Ils ont ainsi utilisé l'idée de rencontre, des possibilités pour des personnes de cultures et de pays différents de se connaître et de construire quelque chose ensemble. L'art qui naît de l'Internet n'est pas l'art d'une seule personne, mais d'un réseau. Ainsi les sites personnels sont en pleine expansion: Orkut, Facebook, YouTube ou MySpace. Les gens peuvent désormais trouver quelqu'un avec qui travailler, même à distance, sur un simple clic de souris.

Certes c'est un art faible, sans un discours bien structuré derrière, mais c'est l'exact reflet du réseau. Se cacher, vivre derrière un ordinateur est bien plus facile qu'être devant une salle de plus de cinquante personnes. Si Fannette et Clôde ont du mal à expliquer leur travail, ou à parler en public, c'est tout simplement parce que leur travail est fait sur le mode de l'intime sur un écran d'ordinateur.

Ils ne sont pas habitués à sortir d'un univers créé par eux et pour eux. C'est l'un des paradigmes de l'Internet; en même temps qu'on est en contact avec tout le monde, on est de plus en plus solitaire. On finit donc par ne plus savoir parler ou expliquer le monde que chacun de nous a créé.

Rafael Suriani

L'imaginaire du Web transformé par Fanette Muxart et Clôde Coulpier

L'Internet est présent dans la plupart des réalisations artistiques de Fanette Muxart et Clôde Coulpier. Dans la production individuelle de chacun de ces jeunes artistes de la scène grenobloise, le réseau virtuel est utilisé comme champ de recherche iconographique et comme espace d'exploration artistique.

C'est surtout dans leur projet collaboratif DickHead Man Records que le Web apparaît comme élément essentiel pour la construction poétique. Le questionnement de la culture pop, ses qualités et ses dynamiques de diffusion par l'Internet sont mises en jeu dans ce projet à la fois excitant et acide.

La production de Clôde Coulpier varie entre le dessin et l'installation où la ligne est l'élément constructif des images. Les dessins de la série *Les Armures*, réalisés à partir des images trouvées dans des sites pornographiques, se restreignent à la représentation des vêtements portés par des jeunes modèles en masquant leurs corps et visages. Dans une série créée pendant sa résidence artistique en Islande, la ligne, décalquée à partir des images trouvées dans des livres ou magazines spécialisés en pêche, construit des dessins très sophistiqués du point de vue de l'artisanat. Cette attitude contredit la facilité de construction des images avec les outils électroniques utilisés par l'artiste dans la plupart de ses travaux.

Dans la présentation du travail personnel de Fanette Muxart nous avons pu nous approcher de son univers poétique basé sur les rêves et le désir. Le projet *L.V.* réalisé en 2007 unit deux réalités urbaines différentes: celle de La Viscose, usine située dans la banlieue grenobloise et celle de Las Vegas, ville rêve fantastique qui s'insinue dans la conscience commune contemporaine. À partir du résultat d'une recherche sur le réseau Google, Muxart sélectionne des images et les transforme utilisant plusieurs techniques comme la broderie, le collage et la peinture à l'huile. Le résultat configure une série d'objets-fétiches, photos et peintures qui reconstituent l'imagerie de Las Vegas. Cette ville a été abordée par Robert Venturi dans son ouvrage manifeste *Learning from Las Vegas* (1) qui selon l'auteur nous a apporté la "reconnaissance de la pertinence et signification de l'iconographie et de la signalisation comme étant plus importante que l'espace lui-même" (2). L'ambiance urbaine de Las Vegas, étant composée par des images lumineuses accrochées aux façades et de bâtiments thématiques à la Disney, nous dirige vers une réflexion sur le réel et le virtuel. Ce que réalise Muxart dans ce projet est un passage au réel d'un groupe d'images virtuelles qui représentent la ville simulacre de Las Vegas.

L'idée de simulacre et simulation développée par Jean Baudrillard (3) s'applique parfaitement au projet DickHead Man Records réalisé par les deux artistes avec la collaboration occasionnelle d'autres artistes invités. Dans ce Label virtuel de musique alternative, les artistes simulent plusieurs groupes de musique et ironisent sur la manière dont les groupes pop alternatifs sont construits et divulgués par Internet à travers les sites comme MySpace et Youtube. Des groupes comme les Brésiliens CSS et Bonde do Role ou les Américaines Chicks on Speed sont des exemples de jeunes qui assument ne pas savoir jouer la musique et deviennent célèbres à travers l'Internet par une attitude fashion et une musique sans qualité. Muxart et Coulpier se servent de ces sensibilités esthétiques et de ces habilités artistiques pour nous révéler ce système, en créant des dizaines de groupes fictifs, avec une attitude très ironique. Ces groupes peuvent être considérés comme étant dans la quatrième phase de l'image dans nos jours classés par Baudrillard (4), où "l'image n'est plus du tout de l'ordre de l'apparence, mais de la simulation". Ainsi nous ne pouvons plus différencier ce qui est faux de ce qui est vrai lorsque ces groupes existent, une fois qu'ils font de la musique, des concerts en live et qu'ils ont leurs espaces Myspace et leurs propres vidéoclips publiés sur le Web.

(1) VENTURI, Robert, 1977. *Learning from Las Vegas*, MIT Press.

(2) VENTURI, Robert, in <http://www.tenbyten.net/vegas.html>, traduit par nous, dernière consultation le 16 novembre 2007.

(3) BAUDRILLARD, Jean, 1981. *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée.

(4) BAUDRILLARD, Jean, 1981. *Simulacres et Simulation*, pag.17, Paris, Galilée.

MeeRan Yeo

Fanette et clôde: DhmR

Dick head man Records, né de l'amitié entre Fanette Muxart et Clôde Couplier, est devenu rapidement de la création sur le réseau internet. DhmR est à l'origine du manifeste actuel en musique qui culmine en 2003 et enflamme la technologie. Ces deux artistes exercent leurs talents et leurs plaisirs pour ce label qui propose aussi un monde libre entre fictif et réel ou encore un sixième sens. Ce label peut s'élever au dessus de ces jeunes artistes avec hardiesse, mais sagement.

Nous avons aujourd'hui accès à toutes les informations que nous voulons, sans exception et dans le moindre détail, concernant le nouveau champ artistique grâce au réseau Internet. Elles donnent l'impression qu'on peut se déplacer librement où que ce soit, en un seul click, comme Fanette Muxart et Clôde Couplier manipulent les photos, les dessins sur le moniteur de l'ordinateur. Fanette Muxart pratique la broderie sur tee-shirt en utilisant des paillettes.

Elle a peint des dessins à Las Vegas qui lui permettent de réaliser son rêve d'y aller. Clôde Couplier, comme tous les adolescents, vagabonde et est curieux sur des sites pornographiques. Il s'intéresse à des photos qui dessinent les contours les silhouettes du corps ou de tissus.

Les œuvres de Fanette et Clôde révèlent ainsi l'importance de ces nouveaux modes d'expression artistique en pleine mutation qui, jouant de la fusion du réel et du virtuel, marquent peut-être un bouleversement comparable à celui qu'a provoqué l'intrusion du quotidien dans l'art dès les années 20 avec Dada et repris avec Fluxus et l'art conceptuel. Ces créations font preuve d'une certaine hardiesse, néanmoins contrôlée.

Min-Kyung Yun

Fanette et Clôde détendus?

Deux jeunes artistes souhaitent réaliser leurs désirs, concrétiser leurs rêves et leur travail artistique. Ils ont trouvé des sujets et des images sur le réseau internet, leur terrain de jeu, et sont actuellement rejoints par la demande (art in net).

Aujourd'hui, le mouvement artistique contemporain réactualise le net art. Le départ de leur engagement artistique s'est basé sur Internet, par une navigation de blog en blog. Cependant, ils ne travaillent pas vraiment comme des artistes de net-art, mais jouent toujours dans le domaine de la culture numérique et du réseau internet. Leurs recherches et leurs ressources d'images restent le réseau Internet. Cela ressemble à de l'art net'. Fanette Muxart s'intéresse au rêve des lumières de Las Vegas et à son aspect scintillant. Elle a recueilli des photos sur Internet, images qu'elle a transformées à l'aide de broderies et de paillettes.

Les matières brillantes utilisées lui ont permis de rendre une image de Las Vegas comme si elle voulait exprimer un rêve de voyage à Las Vegas. Mais pour autant, cela ne donne pas suffisamment d'imagination pour aller plus loin dans le travail artistique. En choisissant des matériaux brillants très intéressants permettant des techniques infinies, elle a cependant utilisé une technique banale, juste pour montrer une image brillante. Ses petits tableau-portraits sont plus intéressants. Elle a en effet pris elle-même des photos d'amis, un événement musical pour en faire des peintures à l'huile format carte postale et a collé des paillettes sur les parties des vêtements, permettant ainsi de rendre une image de cette personne.

Pour Clôde Couplier aussi, Internet reste la grande source d'images de son travail artistique, pour une série de dessins pornographiques. Visuellement, cette série pornographique était intéressante par l'expression de la partie textile, parce que ce n'est pas une image où il est possible d'imaginer le dessin pornographique, car il a effacé les parties du corps sur l'image photographique reprise de sites pornographiques, en ne laissant finalement que la forme du vêtement.

L'utilisation de la Patafix ainsi que son mélange avec le dessin se sont révélés sympathiques. La technique de dessin était très simple mais le détail de mouvement avait un style particulier. On ne peut pas dire pour autant qu'il s'agit d'un vrai travail artistique mais donne l'impression d'"essai", comme on l'emploie en littérature.

La collaboration de Fanette Muxart et Clôde Couplier a débuté par la pièce intitulée *La grosse sublime*. Puis ils ont créé le label de musique Dick Head Man Records: ils ne jouaient pas la musique, mais dans la musique. L'idée essentielle était de se rencontrer, de se savoir ensemble et de partager dans un espace concert et un espace virtuel (réseau internet et blog).

Les éléments qui se reflètent dans le domaine de l'art numérique et les éléments qui manquent dans leur travail sont, selon moi, les suivants:

1. De la culture de l'écriture à la culture de l'image, Fanette Muxart et Clode Doulpier n'en parlent pas beaucoup dans leur exposé. A présent, la culture évolue de plus en plus vers une culture de l'image. Il n'y a donc pas d'idée principale. Il ne reste que des images. Or, s'il ne reste que l'image, ce n'est plus artistique.
2. L'image sans origine et l'image transformée: Fanette Muxart et Clôde Couplier ont recueilli des images sur Internet qui ressemblent à de l'image numérique. Or, celle-ci est une image qui a été créée par réalisation, conservation, modification, distribution par les media et l'ordinateur ou Internet. De cette façon, l'image véhicule le changement.
3. L'action réciproque: les mots principaux de la culture numérique sont la fiction, l'action de se plonger, l'action réciproque, particulièrement dans le domaine artistique. La collaboration de Fanette Muxart et Clôde Couplier soulignent bien ces points-là.
4. L'expression banale et les liens avec le sujet: ils ont des particularités et des talents. Mais leurs moyens actuels sont banals. Et entre leur travail personnel et le sujet, on ne peut pas trouver facilement de liens à travers leurs principales réalisations.
5. L'idée était juste le jeu ou le plaisir: leur sujet et leur travail se définissent par une sorte de jeu joyeux qui caractérise les jeunes artistes. En fait, la manière morne et monocorde avec laquelle ils nous ont exposé et montrer leurs intérêts et leur fantaisie voulait dire paradoxalement: "c'est du sérieux!". Par là, ils se révèlent être de vrais artistes.

Nanae Yuyama
Enfants des eighties!

La conférence intitulée “Réseau détendu” nous a été présentée par deux jeunes artistes: Fanette Muxart et Clôde Coulpier. A l’heure où Internet est devenu essentiel dans nos vies “modernes”, jamais la masse d’information reçue n’a été aussi importante.

De ce magma numérique, les deux artistes ont extrait divers éléments pour les retravailler à leur propre sauce.

Fanette Muxart explore l’aspect brillant et clinquant, de manière générale tout ce qui peut avoir un aspect de séduction dans les médias. Elle pratique la broderie (sur tee-shirt, par exemple), la vidéo et la peinture. Ainsi elle a réalisé une série de peintures (format carte postale) ayant pour thème la ville de Las Vegas. D’après des images collectées sur Internet, elle a recréé le côté tape à l’oeil de cette cité très superficielle. Du nom “Las Vegas” qui brille habituellement sur le toit des casinos, elle a fait une obsession qu’elle brode un peu partout. Puis elle s’est ingénée à produire de l’électricité statique dans le noir complet pour garder une trace de cet instant “brillant” sur la pellicule. Jusqu’où la mènera cette quête effrénée pour s’approprier la futilité de notre époque? Est-ce que son œuvre est le produit des années 80, où la réussite matérielle (“le fric, c’est chic!”) a été portée à son pinacle? Est-ce une victime du message orwellien des séries américaines qui vendaient le toc comme un art de vivre?

Clôde Coulpier s’aventure sur le côté plus vicieux de la gente masculine. Expert dans le maniement du mulot pour surfer sur des sites adultes, il y trouve l’inspiration pour dessiner ou patafixer (avec des paillettes !) les corps. Le corps roi. Encore une obsession des années 80. Jane Fonda et ses cassettes de fitness. Véronique et Davina, leur gym matinale et leur “tutuyutu” (qui a récemment fait un come back surprenant). La chanson d’Olivia Newton John – Physical. Derrière cet amas de chair, on se demande s’il reste de la place pour caser des cerveaux.

A l’image d’une génération qui a grandi avec Internet, Fanette Muxart et Clôde Coulpier ont au mis au centre de leur travail la culture “kleenex” et factice des médias. D’objets banals, ils font des créations à part entière en y impliquant beaucoup d’énergie (Clôde a notamment passé cinq jours à dessiner un filet de pêcheur! (nom de l’œuvre: Fishnet). Dans leur travail commun, on constate qu’ils ont digéré les codes (très superficiels) de leur époque et s’en servent pour initier des entreprises absurdes : Label de musique fictif (Dick head man Records) ou résidences d’artistes fictives. Ils cultivent le miroir aux alouettes de notre société de consommation. Est-ce pour le dénoncer ou pour mieux s’y mirer, la question reste ouverte.