









Crédits team

Direction artistique: Caroline Dussuel & Amalia Jaulin / Photographie et stylisme: Caroline Dussuel / Assistance lumière: Aude Boissaye / Assistance stylisme: Nina Rody / Set design: Amalia Jaulin / Assistance set design: Andréa Deligny / Make-up: Calypso Sam / Coiffure: Alexis Mercier / Nail art: Texto Dallas / Mannequin: Yeve / Studio: Studio Cuicui / 3D art: Jordan Bourzig

Privé de ses instincts,
Consumé par ses pulsions,
L'homme n'est plus qu'incertain.
Enchaîné à ce qu'il a toujours délaissé.

Cellules divisées de sa première identité,
Noyées dans l'écume d'une mortelle addiction,
Dépossédé de toutes ses libertés,
L'homme s'enchaîne à ses propres visions.

Machinations de ses temps troublés,
La perte de la raison est une délivrance,
Alchiste aux étincelles bruyantes,
Ces artifices ne sont que le feu d'un cœur consumé,
Ses cendres seront l'annonce d'une renaissance.

Amalia Jaulin
Caroline Dussuel

Introduction
Victoire VD
09

Arca «Arca» un vecteur multimédia pour adresser l'identité
dans le contexte d'un monde digitalisé

Arthur Bat
13

Internet et le droit international:
à la recherche d'un équilibre entre liberté
et protection

Clément Béguin
27

Petite Chronique d'un Gamer: Le monde moderne dans l'influence de
l'Hyper-réalité

P. Verticale
35

Le Transhumanisme d'expérience

Caroline Dussuet Amalia Jaulin
45

La révolution haïtienne comme exemple historique
d'une fragile liberté post-coloniale

Thibaut Aubin
57

La violence faite au monde

Paul Molin Lix Dubief
63

Pour une contre esthétique de la néo-distraction
chez Lotic et Jacques Perconte

Vincent Tondeau
69

La Trance et ses réminiscences
dans la musique contemporaine

Gargon Poli
75

Artistes: Synthati, Wirkwölwor, Lana Duval, Paul Créange

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

Victoire VD

La déconstruction selon Derrida

Introduction

Le tumulte est devenu le quotidien de notre société et a avorté toute possibilité d'envisager un futur proche ou lointain. Nous marchons aveuglément entre bouleversements, symptômes d'un effondrement qui s'installe. Le progrès érigé comme religion s'effrite, se ternit et montre son vrai visage. L'individu pris au piège de sa réflexivité doute et questionne. Il s'agit de différencier la simulation de la stimulation organique, sortir du concept pour trouver son essence.

Face à l'impossibilité d'avancer, il faut alors reculer, déconstruire, on comprend dès lors que notre quête est de se libérer de nos acquis pour avancer vers une société post-rupture. Jacques Derrida a pensé la déconstruction comme méthodologie anti-structuraliste. Le philosophe veut contester l'autorité du langage qui enferme, rigidifie et crée des relations de subordination. Il faut prendre de la distance par

rapport aux définitions. Derrida veut nous intéresser à la subjectivité qui se cache inévitablement dans le langage comme assemblé par l'esprit humain. Si la langue est l'outil qui permet notre pensée alors cette pensée est régie par un autre avant nous, il y a déjà eu formatage. Ce que le philosophe soulève par rapport au langage, il l'applique plus largement à la culture en parlant de la «structure coloniale de toute culture» dans le monolinguisme de l'autre. Le langage et la culture aliènent et ne donnent à exister que ce qui est intelligible, c'est la création d'une surface qui miroite à l'individu ce dont il.elle peut s'emparer laissant une profondeur de l'insaisissable et de l'inintelligible. Dans cette urgence de saisissement, se crée une rigidité, traduite de façon binaire dans notre compréhension du monde. Entre les deux pôles de cette binarité a lieu un affrontement. On a placé au cours de l'histoire une limite hermétique entre le mâle ou la femelle, la nature ou la culture, l'esprit ou le corps, et l'un des concepts prendra inévitablement le dessus sur l'autre. Nietzsche constate dans Ainsi parla Zarathoustra que la société occidentale s'était rendue malade lorsque s'est affirmée cette volonté de mettre en avant l'esprit au détriment du corps dans une ultime séparation.

La philosophie depuis Socrate s'acharne à démontrer le pouvoir salvateur que l'esprit n'atteint qu'en se détachant du corps, alors l'individu rend son corps muet ou son esprit sourd. Il.elle a la volonté de se désunir de l'animal pour cela il.elle appréhende le monde qui l'entoure par la logique plutôt que par les sens. Ce faisant, il.elle polarise son environnement et s'en défait, il.elle conceptualise ce qui l'entoure pour lui permettre de comprendre et de rendre intelligible. Ce processus de simplification est toujours accompagné d'un processus d'élimination, on soustrait à l'objet une partie de sa complexité, on le divise. Or, le monde est fluide et ne peut se résoudre aux catégories que l'on a créées pour l'y insérer. Accepter cette fluidité dans ce qu'elle a d'indicible, c'est rendre sa complétude aux choses. Si l'on veut tenter de penser la deconstruction dans l'art, l'abstraction agit comme un déconfinement, une inversion des limites qui définissaient jusqu'alors les disciplines. En s'engouffrant dans ce nouveau monde de possibilités mis au service des artistes, l'art tel qu'il a été conceptualisé jusqu'alors a subi une rupture dans sa hiérarchie. L'hégémonie de l'académisme déterminant le beau du laid, mais aussi le valable plus globalement, perd petit à petit de sa stature, car celle-ci existe en corrélation avec l'intérêt qu'on lui prête. Kandinsky dans du spirituel dans l'art théorise pour la première fois l'abstraction, en la décrivant comme une introspection. L'abstraction est d'abord un procédé, celui de se détacher du monde des apparences pour pouvoir rentrer en soi, ainsi l'artiste peut exprimer sa vérité, son bouillonnement intérieur, il.elle peut enfin toucher du doigt l'insaisissable et l'indicible en se

séparant du langage et reconquérir une subjectivité qui est sienne. On pourrait comparer le mouvement post-club au mouvement abstrait dans cette action de renverser les codes pour permettre à un artiste de libérer toute l'amplitude de son processus créatif. La musique deconstructed sort des restrictions imposées par la catégorisation et voyage dans l'histoire de la musique empruntant tour à tour des inspirations qu'elle assemble pour créer des sonorités qui reflètent la pluralité des artistes. En refusant de se soumettre à l'exercice de la définition, elle peut jouir de sa fluidité. Cette souplesse lui permet de mêler des univers qui semblaient jusqu'alors hermétiques. En intégrant des codes appartenant à la pop ou l'EDM, la musique Deconstructed sort de cette dualité entre musique intellectuelle et musique populaire et ouvre le débat sur l'hégémonie sélective qui s'était formée dans l'univers restreint de la scène électronique expérimentale. Cette rupture va au-delà des dualités qui existaient jusqu'alors entre la musique mentale ou la musique club, l'introspection ou le partage. C'est un questionnement des rigidités qui se sont mises en place au sein d'une scène créée à l'origine comme une cellule d'expérimentation artistique et sociale. Les penseur.euse.s derrière ces sonorités précipitent la déconstruction de la scène club telle qu'on la connaît pour aller vers l'ère d'un post club fluide et tolérant.

L'objet de cette revue est de décortiquer la déconstruction dans différents médias, et de mettre en avant la pensée qui l'accompagne et les outils qu'elle utilise.

Arthur
Bdt
Arthur
Bdt



Arca «Arca», un vecteur multimédia pour adresser l'identité dans le contexte d'un monde digitalisé

Otto Rank dans son livre *Art and Artist* déclare que la productivité artistique - non pas individuellement, mais culturellement - « commence par chaque corps humain et s'élève jusqu'à la création et la formation artistique d'une personnalité dotée d'une âme »¹, nous donnant ainsi une première esquisse de l'artiste et œuvre présentée dans cet essai, Alejandra Gherzi. D'après elle, son alias Arca, en espagnol ancien, se réfère à un container cérémoniel qui avait pour fonction de conserver des biens, pouvant être rempli par n'importe quelle musique ou signification, pensée comme un vide à partir duquel elle peut construire, comme mentionné dans son interview pour Wolfgang Tillmans.² Cet alias est un symbole de fluidité, décrit par P. Fallon comme une « caractéristique définissant constamment l'artiste »³, et est fortement connecté à l'histoire des « gender studies » et à la réalité de l'expérience vécue par les individus non-binaires au

sein de la société. Comme le dira J. Brandon à propos de son album éponyme « Arca devrait être entendue après avoir été familiarisée avec ses œuvres précédentes. Être témoin du changement fait partie du charme ». ⁴ Arca a été élue « artiste de la décennie » par Vice en novembre 2019, pas seulement pour leur travail, mais aussi pour leur histoire et leur personnalité.

Fallon (2019) place l'évolution du genre de l'artiste notamment par son coming-out en tant que non-binaire en 2018, ainsi que l'utilisation du pronom neutre « it » et du pronom féminin, et déclare que l'artiste « en est venu à représenter presque tout ce qui a été synonyme de positif dans les années 2010 ». Il est nécessaire de replacer l'artiste dans le contexte des théories intellectuelles qui façonnent son art et comme vu précédemment, avec au centre le concept de fluidité, découlant de la théorie Queer. Inventé par Teresa de Lauretis en 1990, à l'origine comme un titre contestataire pour sa conférence à l'université de Californie, Santa Cruz, avec l'intention de poursuivre les théories féministes dans la lignée de la théorie Queer « pour ébranler la complaisance des études "gays et lesbiennes", qu'elle trouvait être une formule établie et souvent commode » ⁵. L'effort s'était concentré sur le démantèlement du discours social qui entourait l'étude de l'homosexualité avec « l'hégémonie du mâle blanc de classe moyenne comme modèle d'analyse » et la réouverture des questions de corrélation entre « genre et sexualité, tous deux comme des catégories analytiques et des expériences de vie ; ce qui a créé de plus grandes opportunités d'études transgenres ». ⁵ La théorie a supporté depuis des expressions non-normatives, dans le genre et la sexualité, menée sous l'hypothèse que la structure socio-culturelle perpétue une « hétérosexualité compulsive » et un genre binaire. ⁶ Il est important de comprendre la prédominance de la fluidité dans le travail de Ghersi, comme retranscrit par Alex Frank dans cet article, iels déclarent « À quel moment ne sommes-nous pas dans un flux ? Nous sommes littéralement, genre, un putain de fluide. » ²

On peut faire correspondre cela avec la tentative de Berlant et Warner de définir la nature du genre comme un concept toujours changeant qui se doit d'être malléable, et d'absoudre les possibilités de groupes minoritaires traditionnellement permises par la binarité des genres. ⁷ Une étape capitale des études Queer a été *A Cyborg Manifesto* de Donna Haraway, qui a circulé à l'intérieur et hors du système éducatif, sans frontières disciplinaires, utilisé dans les arts, l'informatique ou l'activisme progressiste depuis sa publication en 1985 d'après J. Orr. ⁸ Néanmoins, il a à l'origine été rejeté par les féministes conservatrices de par sa « vérité incommode à propos des natures mutuellement constitutives de la race, du genre, de la sexualité et des classes ». ⁹

Dans son roman dystopien, Haraway a pour objectif de «contribuer aux théories et à la culture féministe socialiste dans une écriture post-moderne naturaliste», en imaginant un monde post-genré à travers la métaphore des Cyborgs. Ces derniers n'étant pas contraints dans une hétérosexualité, un travail, ou formatés selon la vision occidentale.

Ouvertement présents dans la pop culture occidentale comme dans Star Wars les cyborgs, ne sont pas dans ce cas circonscrits par le capitalisme, le patriarcat ou le colonialisme et ne sont victimes d'aucun «genre, race ou conscience de classe».¹⁰

Elle a aussi pointé du doigt le féminisme en Amérique, qui se focalise sur la femme comme un groupe social unifié qui exclut dans le même temps toutes femmes non-blanches¹⁰ ainsi que les différences entre les individus nés de sexe féminin. Pour comprendre la position d'Arca dans le spectre des «Queer theories», il est indispensable de lier l'artiste à son contexte, permettant ainsi une plus large perspective pour analyser son œuvre. Alors que la première moitié du 21^e siècle a révélé une marée rose - un tournant politique s'orientant à gauche - dans les pays sud-américains,¹¹ la seconde moitié s'est annoncée avec une fluctuation allant vers l'extrême-droite dans certains pays occidentaux. Le vote en faveur du Brexit au Royaume-Uni, ainsi que l'élection de Donald Trump aux Etats-Unis sont deux éléments précurseurs qui ont dévoilé et confirmé¹² l'ampleur de l'extrême droite extrémiste dans plusieurs pays européens, et même occidentaux.

Née au Venezuela et élevée entre là-bas et les États Unis, Ghersi a déménagé à New York après ses études et est maintenant à Londres

où l'album a été produit et publié. Il est important de remarquer que grandir loin de son pays natal est un point commun pour une grande partie des individus Queer, et la perte diasporique est un élément qui crée une dualité dans leur vie personnelle, d'une part leur permettant d'exprimer leur identité et leur sexualité en liberté, cependant se situant en dehors de leur conception première d'identité et de communauté, ce qui ajoute un autre degré de complexité à la réflexion¹⁴. Alors que la seconde moitié des années 2010 a vu émerger le mouvement #MeToo, qui combat les droits et les libertés des femmes¹⁵ les communautés LGBTQ+ ont aussi gagné de l'exposition dans les discours mainstream ainsi que les droits des individus transgenres. Arca est l'incarnation des combats sociaux décrits par K. Lozano¹⁶ dans sa critique de l'album et particulièrement de sa pièce maîtresse *Desafio*, comme venant d'un futur «où notre façon d'aimer sera fluide, libérée et sans compromis, rejetant la plus simple convention de lieu et de temps». Cette perspective fait écho avec l'article de V. Terriquez¹⁷ sur la mobilisation intersectionnelle et le Leadership Queer dans le mouvement immigrant de droite, qui se focalise sur les individus Queer sans papiers et l'intersection de leur multi-identité, en suivant des membres de la communauté DREAM, une organisation LGBTQ+ activiste.

En analysant ses observations, Terriquez en est venu à la conclusion qu'il existe une corrélation entre la mobilisation intersectionnelle et les stratégies de coming out, qui ont «facilité une déclaration au grand public de 2 identités marginales», dans ce cas sans papiers et Queer. En embrassant un plus large contexte de multi-identité Queer et des caractéristiques plus larges que le genre ou la sexualité, Gherzi a été perçue dans sa carrière comme une artiste aux multiples facettes «compositrice expérimentale, icône Queer, visionnaire fashion, partisane BDSM, immigrante, gamer, DJ, productrice pop avant-garde, otaku, mannequin, créatrice de tendances, artiste de performance, millennial, flesharer, provocatrice des réseaux sociaux, activiste, et bien sûr innovatrice musicale». ³ L'artiste refuse d'être définie par ces identités, mais se reconnaît dans le cyborg manifesto de Haraway qu'elle décrit comme «dissident» et «utopique, avec une versatilité permettant une identité «post-genre». De plus, l'artiste met l'accent sur l'usage des technologies et des nouveaux médias dans son œuvre comme recommandé par Haraway, avec une contribution dans le jeu vidéo bestseller *Red Dead Redemption II*, et une installation au MoMa, programmée pour durer sur 2 ans avec le programme d'intelligence artificielle de P. Parreno.¹⁸ D'après Hayles,¹⁹ le préfixe post est présent pour placer l'hybridation au centre d'une méthode avec pour objectif de surpasser l'obsolescence par une adaptation et une évolution.

Quand Arca a produit *Xen* en 2014 - l'album est conceptualisé avec son collaborateur Jesse Kanda - elle y incorpore une partie d'elle-même en tant que créature 3D non-blanche et utilisant les pronoms féminins.¹⁵ En construisant une base pour muer entre genres, l'artiste a mentionné qu'elle ne considère pas *Xen* comme un alter-ego mais plutôt comme une fraction de son identité, mettant en lumière une relation amour/haine qui prend origine dans son existence qu'elle décrit comme «repoussante et attirante à la fois»²⁰. On peut faire le lien avec l'argument de Butler mettant en avant la capacité du genre performatif à déformer des normes concernant les catégories de genres et ainsi ouvrir la possibilité pour une transformation de genre.⁶ En 2017, Gherzi est déjà respectée dans le musical comme productrice de par sa collaboration avec des artistes populaires et underground comme Kanye West, FKA Twigs, Dean Blunt, mais aussi de par ses albums solos. Les derniers étant présentés comme des «productions palpitantes» avec «une déconstruction audacieuse des paradigmes prévalant dans la pop» mais aussi décrits comme «noise tortueuse». Arca a été d'abord publiée par XL Recording, un label londonien indépendant mais établi, dont le répertoire contient des artistes comme Adèle, Thom Yorke ou The Prodigy.²¹ Dans l'œuvre d'Arca, la fluidité est un trait culturel mais aussi sonore, et ce, depuis ses débuts, par des mixtapes comme médium d'expression principal en 2011, elle commence déjà à mélanger de nombreux genres et les partager sur Soundcloud, «quand la culture autour de cette plateforme de distribution musicale était à son apogée».²² L'idée de ce média a été pensée de façon similaire aux 2020 playlists des services de streaming comme Spotify, positionnant ainsi la mixtape comme une sélection venant de son auteur.rice. Ces «contrastes de proximité entre mainstream et underground ont engendré une friction qu'Arca explore maintenant depuis des années».³ En plus de pointer du doigt la théorie d'une haute culture et d'une basse culture par son travail, il est nécessaire de recontextualiser le revers sociopolitique qui entoure la sortie de cet album.

Gherzi dans son album éponyme a enquêté sur son background et sa relation à son identité de genre, influencée par l'œuvre de musicien.ne.s latin.e.s traditionnel.le.s comme Chavela Vargas qui est une «influence inestimable»¹⁵ dans son évolution. Arca affirme à propos d'elle-même qu'elle incarne l'absence de genre, un concept auquel la société occidentale n'a toujours pas été initiée.

C'était un statut naturel dans les cultures précolombiennes, la division du travail entre féminin et masculin n'était pas comprise de façon binaire comme en Occident. Une position essentielle pour Gherzi est de combattre le réflexe occidental de penser l'histoire de façon eurocentrée et d'omettre ainsi l'influence des innovations latines,

caribéennes, hispaniques ou indigènes, comme elle le dit dans son interview pour Flores «Il y a eu tellement d'artistes sud américains qui n'ont pas été compris par le filtre intellectuel occidental».¹⁵ D'après le débat sur la culture Queer et sa non-inclusivité potentielle, Gheri préfère se référer à la notion de non-Binaire plutôt que Queer, comme le souligne un post récent sur les réseaux sociaux, «to the queering (oh i said it!)».²³ Quand Gheri a été invitée en Islande par Björk pour coproduire son prochain album, elle a été encouragée à utiliser sa voix pour sa propre musique, et a d'abord rejeté cette idée. Plus tard, pour incarner sa réflexion, Gheri a utilisé sa propre voix pour la première fois dans Arca dans sa langue maternelle, l'espagnol, par laquelle elle a vécu la violence du divorce de ses parents. D'après Flores, les motifs musicaux sont un mélange de pop Vénézuélienne et plus particulièrement des sons d'agriculteur.rice.s appelés tonada, qui veulent articuler leurs sentiments de souffrance sans avoir à les verbaliser. Le langage impose des contraintes sémiotiques,¹⁵ habilitant l'artiste à utiliser sa voix et manipuler le concept intellectuel de son travail artistique. Elle ouvre l'album avec la chanson Piel et la phrase «quitame la piel de ayer» prononcée de façon répétée, qui signifie «enlève ma peau d'hier»,²⁴ l'artiste ouvre la porte sur une autre métamorphose dont elle est consciente, cette fois caractérisée par des sonorités d'un côté mais aussi par elle-même en vidéo, et live shows. D'après Waught,¹⁸ sa performance quand elle est en live est pensée comme une tentative d'incarner la théorie Queer en invitant des éléments catégorisés comme appartenant à chaque genre cohabitant au sein du même corps créant une fluidité imprédictible. En expliquant ce désir par une volonté «d'observer la place de l'individu dans le spectre du comportement ou de la configuration psychologique et essayer de chercher de l'inconfort pour trouver de la beauté», l'artiste renforce sa position d'innovatrice, Devaney souligne son rôle comme défiant les «attentes du genre et du sexe, une liberté radicale qui transparaît dans toutes les œuvres d'Arca».²⁵

L'album Arca se définit par un mélange créatif sur de nombreux aspects, mais devrait aussi être examiné d'un point de vue sonore, Pitchfork décrit cette œuvre non pas comme une réinvention de son précédent travail, mais plutôt comme une tentative de les faire converger en un seul point.²⁵ Cette analyse est tirée de l'intégration de la théorie étudiée à Schumann, et de ses premiers travaux sous l'alias Nuuro, ses collaborations orientées pop music ainsi que la «noise radicale et pop qui transgresse les frontières» créée dans sa production en tant qu'Arca avec *Xen* (2014), *Mutant* (2015) et *Entrañas* (2016). De ce point de vue, l'album se place au milieu du débat entre culture «haute» et culture «basse» qui analyse les relations entre la musique et sa consommation dans différents groupes sociaux.

Dans son livre *On Music Popular Music*,²⁶ Adorno crée une base pour la discipline en définissant la musique populaire comme étant « caractérisée de par ses différences avec la musique sérieuse (...) dans la musique sérieuse, chaque détail tire son sens musical de la totalité concrète de l'œuvre, qui en retour, constitue la relation vivante entre les détails et jamais une simple exécution d'un thème musical (...) Rien qui ne corresponde à cela pour exister dans la musique populaire ». D'après cette définition, Arca pourrait discutablement être considérée comme de la musique « sérieuse » - ou au moins rendre floues ces limites par ses travaux et leur fluidité -, une affirmation qu'elle a rejetée, comme écrit dans l'interview réalisée avec A. Franck « le jeu est un aspect très important pour moi (...) je crois que c'est ce qui me fait continuer les choses ».² Les théories culturelles populaires permettent aussi de comparer les cultures dites élevées et basses par le biais de la standardisation, un aspect global et commun de la pop culture, quand même une tentative est faite pour faire échouer la standardisation, le structuralisme de la musique populaire prend la relève.²⁷

La théorie critique de la culture
pop offre une vision modérée
de l'argument d'Adorno en débattant
l'existence et la stabilité des
distinctions entre culture élevée
et culture de masse.

D. Strinati soutient que ces frontières sont constamment floutées ou changées, et qu'elles manquent de consistance objective dans le contexte historique.²⁸

Cette définition et l'oscillation entre différentes positions sur l'étendue du spectre convient mieux au schéma de création de Ghersi, que l'on

pourrait comparer aux notions entourant l'Indie par certains aspects. Novara et Henry définissent les caractéristiques de ce concept comme un équilibre entre de la pop accessible et de la noise, le côté ludique des formules pop - cet élément en particulier souligne la structure de la musique populaire -, des paroles sensibles, mais exprimées avec de l'agressivité, une position ironique et finalement un focus sur l'authenticité et l'entretien du schéma classique fille/garçon. Même si cette dernière idée va à l'encontre du travail de Gherzi, l'Indie parvient à définir les contours d'Arca, mais est toujours centrée sur un système binaire. Ryan Hibbet relève que l'Indie était un effort pour séparer le populaire du « bon », en étant pas seulement une alternative au mainstream, mais indépendant de celui-ci.²⁹ Dans son désir d'être indépendante de ces concepts et catégories restrictives, Gherzi a exprimé la continuité de son évolution et le rejet des genres binaires dans son interview avec Vice Garage pour son prochain album KiCk I. « Il y a eu une intention claire dans l'album de laisser chaque personnalité s'exprimer (...) consentant ainsi aux variations ayant lieu entre elles de façon spontanée. La normalité n'existe pas. ».² Une autre notion qui définit la structure d'Arca est Camp. Elle a récemment pris part à une performance à 16 mains lors du Burberry show SS20 aux côtés de Katia et Marielle Labèque, élargissant son savoir-faire à un nouveau contexte, la fashion, un média particulièrement mis en valeur dans la culture Camp, pour ses artifices et ses aspects stylistiques. D'après S. Sontag,³⁰ la culture camp a une affinité avec certains arts plutôt que d'autres, les vêtements sont cités en premier lieu. L'œuvre d'Arca peut aussi être mise en lien avec des artistes vu.e.s comme les plus éminent.e.s de la culture Camp au XX^e siècle comme Bosch ou Sade, qui travaillaient par la « création d'harmonies » et la « surcharge du médium », par une accélération de la violence et la constitution d'une relation sujet / matière irrésoluble. Toutefois, ce second attribut de la culture Camp rejette la sensibilité par un contenu politisé et engagé,³⁰ ce qui s'oppose à l'œuvre de Gherzi et qui ne peut donc plus être pensé pour une affiliation même partielle.

Arca - Arca est une nouvelle forme d'expression sonore, qui intègre des éléments de la culture haute de par son background académique ainsi que la culture populaire par sa célébration d'Internet et de la culture digitale alors qu'elle se libère de la notion « Indie » qui nous mène droit au concept de Digital Queering, introduit par M. Waught.¹⁸ Dans son essai *My laptop is an extension of my memory and self: Post-Internet identity, virtual intimacy and digital queering in online popular music*, l'auteur démontre l'importance du « post-internet » et des notions post-humanistes d'identité avec le genre fluide déconstruisant les théories Queer. Il est important de faire part de la strate supplémentaire de fluidité au sein de l'identité que permet une relation intime

avec des réseaux digitaux. Arca adhère particulièrement à cette notion comme exprimée en 2020 dans son interview pour la sortie de son album, où elle mentionne la capacité de «ne vivre non pas attaché à un pôle fixe mais en vacillant entre eux» entre sa vie réelle et ses réseaux sociaux, l'auteure se fie à des artistes tels que Mikki Blanco qui est «fondamentalement un genre fluide en action», et «qui pourrait s'identifier à n'importe quel genre tout en restant Mikki Blanco». ¹⁸ Il est important de comprendre le mouvement «post-internet» non pas comme un temps après internet mais comme un état de pensée qui se confond avec lui. ³¹

L'auteure souligne la place centrale d'Internet, un aspect que chacun partage dans sa vie quotidienne, ainsi que ses problématiques: surveillance de masse, pollution, protection des données, et l'effondrement de toute frontière entre «espaces virtuels et espaces analogues», permettant un «corps post Internet». ³¹ Les identités digitales construites sont intimes et ne peuvent être déconnectées alors que leur avatar est toujours présent dans la sphère digitale et donc par extension dans la sphère physique. M. Waught souligne aussi l'importance de la nature intermédiaire d'Internet qui fait se rencontrer sources audio et visuelles, un axe central du travail de Gherzi, qui prend encore plus d'importance avec la notion de corps post-internet, comme le dévoile son œuvre en incorporant des éléments «masculins» comme «féminin» dans une identité Queer fluide et insaisissable.

Maintenant que nous avons établi la trend du Digital Queering, Arca-Arca peut être mis en lien avec l'argument central du *Cyborg Manifesto* analysé par L. Cox comme conceptualisant le Cyborg tel un hybride entre machine et organisme, qui questionne l'idée que toute construction est indubitablement un tout. En suivant la vision de Haraway qui suggère que les «femmes» prennent le contrôle des technologies comme une source d'autonomisation et de pouvoir, Arca fusionne souvent son corps humain avec une esthétique qu'elle puise dans les animés et l'imaginaire du Cyborg, floutant en ce faisant la frontière entre réel et performance. ²

La notion qui a finalement besoin d'être examinée dans Arca Arca est la réciprocité entre états et émotions, allant jusqu'à décrire son album comme un combat de taureau, «vous regardez de la violence émotionnelle pour votre plaisir». ²⁴ En se basant sur le contexte socio-politique de la fin des années 2010, la musique électronique était d'après Cox ³² au bord de son apothéose grunge. Un mouvement initié aux USA dans les années 80 avec Nirvana à sa tête, qui a défini l'éthique du genre par ce slogan «si vous êtes racistes ou homophobes n'écoutez pas notre musique», ³² que l'on peut mettre en lien avec le digital queering. Lozano remarque à propos de la chanson Desafio que «beaucoup

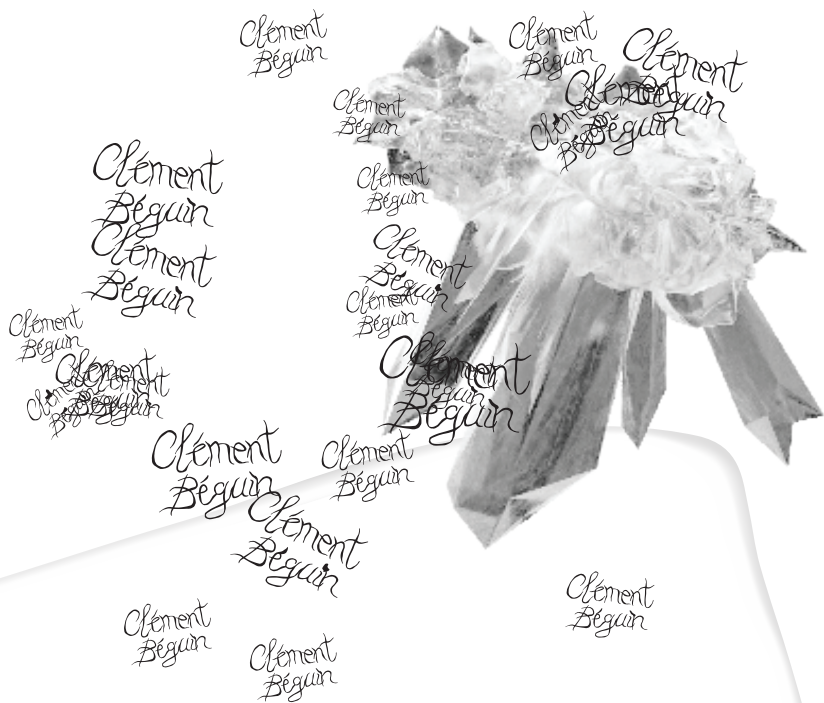
de personnes Queer ont attendu toute leur vie pour une chanson d'amour qui soit aussi honnête et complexe» et qui rendrait compte dans ses paroles du "désir Queer", Aroesti ajoute à cela l'aspect de la relation culture Haute/culture Basse²⁷ avec la présence d'une «pop Eurotrash jetable» façonnée en une chanson «digne d'une pieuse contemplation».

Aroesti aborde le background culturel de l'artiste quand elle décrit «Piel» comme une «réciprocité entre le calme et le prosternement qui a fait des rituels catholiques une telle aubaine artistique» ainsi que la «contradiction» à la fois opaque et manifeste entre l'innocence présente dans les sonorités de Anoche et les visuels hypersexuels de J.Kanda.³³ P. Fallon, décrit Arca - Arca comme «l'album le plus courageusement personnel et violemment Queer qui n'ait jamais été publié» alors que Frank décrit l'artiste comme un modèle d'artiste idéal pour notre génération.³ Gheri a déclaré alors qu'elle était questionnée sur son authenticité, que son engagement dans chacun de ses projets était un moyen «d'explorer "l'euphorie de genre" plutôt que de dépeindre la dysphorie de genre», une citation qui rejoint la conclusion de Flores¹⁵ dans sa critique d'Arca qu'elle décrit comme «une référence symbolique géniale à la culture Queer et au BDSM, tout en invoquant le Llano Vénézuélien». Dans son œuvre, *A Cyborg Manifesto*, Harraway¹⁰ a conclu qu'elle préférerait être un Cyborg qu'une déesse, ce à quoi Arca répond 30 ans plus tard par un processus continu impliquant tour à tour le genre, les sonorités, les arts et les discours sociaux.



1. Rank, O., 1932. *Art And Artist*. New York: Tudor.
2. Frank, A., 2020. *Arca Is The Future We Hope For*.
[online] Garage. Available at: <[https:// garage.vice.com/en_us/article/bvgp75/arca-angel](https://garage.vice.com/en_us/article/bvgp75/arca-angel)> [Accessed 28 May 2020].
3. Fallon, P., 2019. *Arca Is The Artist Of The Decade*.
[online] Vice. Available at: <[https:// www.vice.com/en_us/article/evj9k4/arca-is-the-artist-of-the-decade](https://www.vice.com/en_us/article/evj9k4/arca-is-the-artist-of-the-decade)> [Accessed 28 May 2020].
4. Brandon, J., 2015. *Arca's Self-Titled Album Reflects On Pain*.
[online] The Michigan Daily. Available at: <<https://www.michigandaily.com/section/arts/arca-self-titled-review>> [Accessed 28 May 2020].
5. Halperin, D., 2003. *The Normalization of Queer Theory*. *Journal of Homosexuality*, 45(2-4), pp. 339-343.
6. Butler, J., 1990. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York
7. Berlant L., Warner M., 1995. *What Does Queer Theory Teach Us about X?* Cambridge.
8. Orr, Jackie. "Materializing a Cyborg's Manifesto." *Women's Studies Quarterly*, vol. 40, no. 1/2, 2012.
9. Cox, L., 2018. *Decolonial Queer Feminism in Donna Haraway's "A Cyborg Manifesto"* (1985). Paragraph, 41(3), pp.317-33
10. Haraway, D., 1985. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. Socialist Review,.
11. Enríquez, L., 2013. *The paradoxes of Latin America's 'Pink Tide': Venezuela and the project of agrarian reform*. *Journal of Peasant Studies*, 40(4), pp.611-638.
12. Nossiter, A., 2016.
After Trump Win, Parallel Path Is Seen For Marine Le Pen Of France'S Far Right.
[online] Nytimes.com. Available at: <www.nytimes.com/2016/11/12/world/europe/donald-trump-marine-le-pen.html>
13. Sheehy, A., 2017. *The Rise of the Far Right*. Harvard Politics.
14. Loist, S. and Verhoeven, D., 2019. *Complex not Complicated: Gendered Media Industries in the Wake of #MeToo*. Media Industries Journal, 6(1).
15. Flores, V., 2017. *Arca's Self-Titled Album Is a Devastating Ode to Queer Kids of the Venezuelan Diaspora* [online] remezcla.com. Available at: <<https://remezcla.com/features/music/arca-album-review/>>. [Accessed 26 May 2020].
16. Lozano, K., 2017. *50 Songs That Define The Last 50 Years Of LGBTQ+ Pride* - Page 5. [online] Available at: <https://pitchfork.com/features/lists-and-guides/50-songs-that-define-the-last-50-years-of-lgbtq-pride/?page=5>
17. Terriquez, V., 2015. *Intersectional Mobilization, Social Movement Spillover, and Queer Youth Leadership in the Immigrant Rights Movement: Table 1*. Social Problems, 62(3), pp.343-362.

18. Waught, M., 2017. "My laptop is an extension of my memory and self": Post-Internet identity, virtual intimacy and digital queering in online popular music. *Popular Music*, 36(2), pp.233-251.
19. Hayles K., 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*.
20. Friedlander, E., 2014. *Cover Story: Arca Finds Xen*.
[online] The Fader. Available at: <[https:// www.thefader.com/2014/09/30/arca-producer-xen-interview-cover-story](https://www.thefader.com/2014/09/30/arca-producer-xen-interview-cover-story)> [Accessed 28 May 2020].
21. Discogs, n.d. *XL Recordings*.
[online] Discogs. Available at: <https://www.discogs.com/label/160-XL-Recordings?sort=year&sort_order=desc> [Accessed 28 May 2020].
22. Kretowicz, S., 2020. *Steph Kretowicz On Arca's Productions - The Wire*.
[online] The Wire Magazine - Adventures In Modern Music. Available at: <https://www.thewire.co.uk/in-writing/theportal/steph-kretowicz-on-arca-s-productions>
[Accessed 28 May 2020]
23. Arca, 2020. *Doña (@Arca1000000) · Instagram Photos And Videos*.
[online] Instagram.com. Available at: <<https://www.instagram.com/arca1000000/>>
[Accessed 28 May 2020].
24. Brandon, J., 2015. *Arca's Self-Titled Album Reflects On Pain*.
[online] The Michigan Daily. Available at: <<https://www.michigandaily.com/section/arts/arca-self-titled-review>> [Accessed 28 May 2020].
25. Devaney, A., 2017. *Arca - 'Arca' Review: The Masterpiece Alejandro Gherzi's Work Always Hinted At*. [online] Crack Magazine. Available at: <<https://crackmagazine.net/article/album-reviews/arca-arca/>> [Accessed 28 May 2020].
26. Lozano, K., 2017. *Arca: Arca*. [online] Pitchfork.com. Available at: <<https://pitchfork.com/reviews/albums/23063-arca/>> [Accessed 27 May 2020].
27. Adorno, T., 1941. *On Popular Music*.
Zeitschrift für Sozialforschung, 9(1), pp.17-48.
28. Strinati, D., 2004. *An Introduction to Theories of Popular Culture*. Routledge, 2.
29. Novara, V. and Henry, S., 2009. *A Guide to Essential American Indie Rock (1980-2005)*. Notes, 65(4), pp.816-833.
30. Sontag, S. 1964. *Notes on "Camp"*. Partisan Review.
31. Archey K., Peckham R., 2014. *Art Post-Internet: INFORMATION / DATA*
32. Cox, J., 2015. *Is Electronic Music On The Brink Of Its Grunge Moment?*.
[online] The Verge. Available at: <<https://www.theverge.com/2015/12/3/9843888/electronic-music-grunge-arca-oneohtrix-point-never-sophie>> [Accessed 28 May 2020].
33. Aroesti, R., 2017. *Arca: Arca Review - Ecclesiastical Grandeur Meets Bleeding-Edge Dissonance*. [online] The Guardian. Available at: <<https://www.theguardian.com/music/2017/apr/06/arca-album-review-xl>> [Accessed 28 May 2020].



Internet et le droit international : **à la recherche d'un équilibre** **entre liberté et protection**

S'il peut paraître incongru au premier abord de vouloir mêler musique post club et législation, il n'en est pas moins que ces deux sujets trouvent un point commun avec Internet. Juridiquement, on emploie le terme de technologies d'informations et de communications (TIC) mais finalement, c'est bien à notre lieu d'expression favori que nous allons faire allusion par la suite. Il y a de multiples façons d'aborder notre relation avec Internet, et cela même du point de vue du droit. J'ai choisi de l'aborder sous l'angle du droit international et des différents futurs que nous propose l'Organisation des Nations-Unies (ONU), mais aussi les différents groupes de pays qui aujourd'hui ne partagent pas tous la même vision de l'Internet de demain.

Au niveau international, la convention de Budapest de 2001 fait foi, cependant plusieurs problèmes se posent. Bien qu'elle soit en vigueur dans plusieurs pays en dehors du Conseil de l'Europe tels que les États-

Unis, le Japon ou encore le Canada, elle reste en majorité d'application régionale. On est bien loin de la portée que pourrait avoir une convention émanant de l'ONU. Cette convention porte essentiellement sur la pédopornographie et les droits d'auteur et met l'accent sur la coopération entre État et les obligations pour les États partis à la convention de prendre des mesures nationales pour rendre pénalement répréhensibles ces pratiques. En réalité, cette convention est peu ou pas appliquée. Pour ce qui est de l'ONU, elle a commencé à s'interroger à la question en 2003 avec la mise en place d'un groupe d'expert.e.s gouvernementaux chargé d'examiner les progrès de l'informatique et des télécommunications dans le contexte de la sécurité internationale. Finalement, ce groupe d'expert.e.s a rendu plusieurs rapports et notamment deux rapports, en 2013 et 2015 qui reconnaissent l'application du droit international classique au cyberspace. Cette reconnaissance passe par l'application de la charte des Nations-Unies, mais aussi l'application des grands principes, comme celui de la souveraineté, le respect des droits de l'Homme et des libertés fondamentales, ce qui nous touche directement. C'est par la suite que deux doctrines émergent : d'une part celle des États-Unis et de l'Union européenne principalement, qui prône de favoriser le comportement responsable des États dans le cyberspace et dans le contexte de la sécurité internationale et de pousser à la coopération et à l'entraide. D'une autre part, celle de la Russie et de la Chine qui veut poursuivre l'élaboration de règles, de normes et de principes, ce qui pourrait déboucher sur une proposition de convention internationale. Cette volonté de codifier une possible utilisation d'Internet, n'est pas une volonté nouvelle de la Russie ; en effet, elle a déjà proposé en 2017, un projet de convention sur la coopération en matière de lutte contre la cybercriminalité. La Russie, tout comme la Chine, sont membres de l'organisation de coopération de Shanghai qui est à l'origine de plusieurs travaux autour d'Internet et notamment d'un code de conduite international pour la sécurité de l'information.

Au premier abord, il pourrait paraître dangereux de codifier et de réglementer l'utilisation d'Internet. Pourtant, c'est le cas dans la totalité des autres domaines, tous régis par des règles. Cela pourrait éviter les dérives que l'on connaît déjà, telles que les *fake news* pour ne parler que de l'information. La volonté des États-Unis et de l'Union européenne de s'en tenir à n'appliquer que des principes déjà existant à un domaine totalement nouveau me semble irréaliste et je partage l'opinion du Comité international de la Croix-Rouge qui dit que : « l'application de règles préexistantes à une nouvelle technologie soulève la question de savoir si ces règles sont suffisamment claires pour s'adapter aux spécificités de cette nouvelle technique ».

On pourrait aussi se demander si cette volonté de ne pas partager la vision de la Russie et de la Chine ne vient pas d'une réticence à ce que ces deux acteurs prennent une place trop importante dans ce domaine sur la scène internationale. En réalité tout cela ne relève que de considération politique et ce qui nous intéresse ici, c'est de savoir en quoi consisterait une convention sur l'utilisation des TIC à des fins criminelles et quel pourrait en être l'impact sur notre utilisation journalière d'Internet. Pour cela, il convient d'aborder de manière synthétique le contenu des différents instruments déjà proposés par la Russie et la Chine, mais aussi ce qu'il en est de la situation nationale dans chacun des deux pays, afin de mieux imaginer leur vision.

Pour ce qui est du projet de 2017 relatif à la convention sur la coopération en matière de lutte contre la cybercriminalité, la possibilité pour un État de refuser un transfert de données vers un État demandeur est limité et peu explicite. On parle de possible refus si la demande est susceptible de porter atteinte à sa souveraineté, à sa sécurité ou à d'autres intérêts essentiels. Il est important de donner une liste exhaustive des possibilités de refus d'un État et le respect des droits et libertés se doit d'être cité. Il en est de même dans la résolution qui autorise la préparation d'une convention sur l'utilisation des TIC à des fins criminelles, il est mis au même niveau la cybersécurité, c'est-à-dire une utilisation qui met à mal les intérêts vitaux d'un État ou d'une entreprise et des actes criminels comme le trafic d'êtres humains qui est cité. Il est nécessaire d'apporter une définition précise des actes criminels afin de ne pas pouvoir criminaliser une utilisation ordinaire d'Internet.

Pour ce qui est de la Russie, elle travaille à mettre en place depuis quelques années un Internet dit 100 % russe, « Runet ». Cet Internet a pour but de pouvoir continuer à fonctionner normalement, c'est-à-dire assurer la continuité des services publics, mais aussi le fonctionnement de l'énergie atomique, du gaz et de l'électricité en cas de cyber-attaque ou d'autres crises qui nécessiteraient de restreindre ses contacts avec l'Internet mondial. Cette évolution vers Runet s'est faite à travers plusieurs étapes. Au tout début, il n'était question que de proposer des alternatives russes aux géants Américains tels que Yandex pour remplacer Google ou encore VKontakt dans le but de remplacer Facebook.

Puis est apparu en Russie l'obligation de stocker les données personnelles des utilisateurs russes sur le territoire russe en 2015. Certaines entreprises ont donc arrêté de dispenser leurs services en Russie, c'est le cas de LinkedIn par exemple. On pourrait aussi parler de l'obligation pour les fournisseurs d'accès Internet (FAI) de faire passer les flux de données par l'agence Roskomnadzor, l'organisme de

réglementation des télécommunications du pays, ce qui permettrait au gouvernement de pouvoir consulter des données sur les utilisateurs sans même l'accord du FAI. Toute cette volonté russe est caractérisée par l'idée d'avoir un Internet dit souverain, ce qui en réalité n'a pas réellement de sens puisqu'il est quasiment impossible de couper tout contact avec le reste de l'Internet mondial et donc par conséquent, la Russie ne peut que filtrer et limiter les communications avec le reste du monde et non avoir un pouvoir total et inconditionnel sur son Internet. Cependant, sous couvert de volonté souverainiste, le réel enjeu ici est une constante surveillance du gouvernement et une main mise sur la liberté d'Internet pour ne citer que le cas de Maria Motuznaya, jeune femme de 23 ans qui a été poursuivie pour incitation à la haine et atteinte à la religion orthodoxe. Elle a finalement été inscrite sur la liste officielle des terroristes et extrémistes pour avoir partagé des memes sur la plateforme VKontakt.

Un rapport d'ACOR, une ONG russe affirme qu'il y a eu plus de 115 000 cas de restriction de liberté sur Internet, est question de 4147 poursuites criminelles ou encore, de plus de 88 000 restrictions d'accès à Internet.

Dans le cas de la Chine, c'est au début des années 90 que la Chine commence à investir de façon conséquente dans le développement des TIC. Dans les années 2000, il est reconnu par le gouvernement chinois que le développement d'Internet est une des raisons de

la réussite économique fulgurante de la Chine, la priorité est donc mise sur le développement du réseau. Cependant, c'est au même moment que le régime se rend compte de l'impact social d'Internet et de la dangerosité que cela représente pour le Parti communiste. L'académie chinoise des sciences sociales considère que le nombre de conflits, c'est-à-dire les grèves, les contestations de masse ou les affrontements avec les forces de l'ordre sont passés de 8 700 à 87 000 entre 1993 et 2005. Internet permet à la population chinoise d'atteindre un niveau de rapidité de l'information élevé, de se rendre compte que la contestation est partagée par bon nombre de citoyen.ne.s et donc cela amène à une prise de conscience massive des problèmes du pays. On retrouve rapidement une mobilisation sur Internet autour de la dérive du régime et notamment de la corruption, de la brutalité de la police ou encore de la dissimulation d'information de la part du régime sur des incidents de masse comme les tremblements de terre par exemple. Le gouvernement chinois devait donc renouveler les moyens de censures et de propagandes classiques qu'il utilisait auparavant. C'est dans cette volonté de renouvellement que le gouvernement a mis en place en 2003 le grand firewall, connu sous le nom de bouclier doré. Cela permet au gouvernement de contrôler la quasi-totalité des connexions qui entrent et qui sortent de Chine et d'appliquer une censure globale sur le pays. C'est dans cette continuité que des géants Américains ont eu des difficultés avec les autorités chinoises. C'est le cas de Google par exemple qui en 2010 a décidé de retirer son moteur de recherche du réseau chinois ainsi que YouTube et Gmail, après avoir accepté en 2009 de censurer certains sites à caractères sexuel, violent ou dangereux pour la sécurité publique. Ce qui revenait en réalité à censurer des sites touchant aux droits de l'Homme, à la démocratie ou aux droits des peuples ouïghours ou tibétains. Cependant, Google n'a pas dit son dernier mot puisqu'en 2018, il était question d'un retour de Google sous le nom de Dragonfly avec un moteur de recherche adapté à la censure chinoise avec une liste de termes concernant la démocratie, la religion ou les droits de l'Homme bannis du moteur de recherche. Cependant, ce projet semble avoir été abandonné, mais Google ne semble pas vouloir mettre de côté le marché chinois qui représente un énorme manque à gagner. C'est aussi le cas de Facebook, banni en 2009 qui a essayé de s'attribuer les faveurs du gouvernement chinois en 2016 en proposant un outil de censure adapté au contrôle du gouvernement afin de revenir sur le territoire. La Chine étant le second plus gros investisseur en terme de publicité sur le réseau social Facebook comptait se positionner en tant qu'intermédiaire principale entre la Chine et l'étranger dans ce domaine.

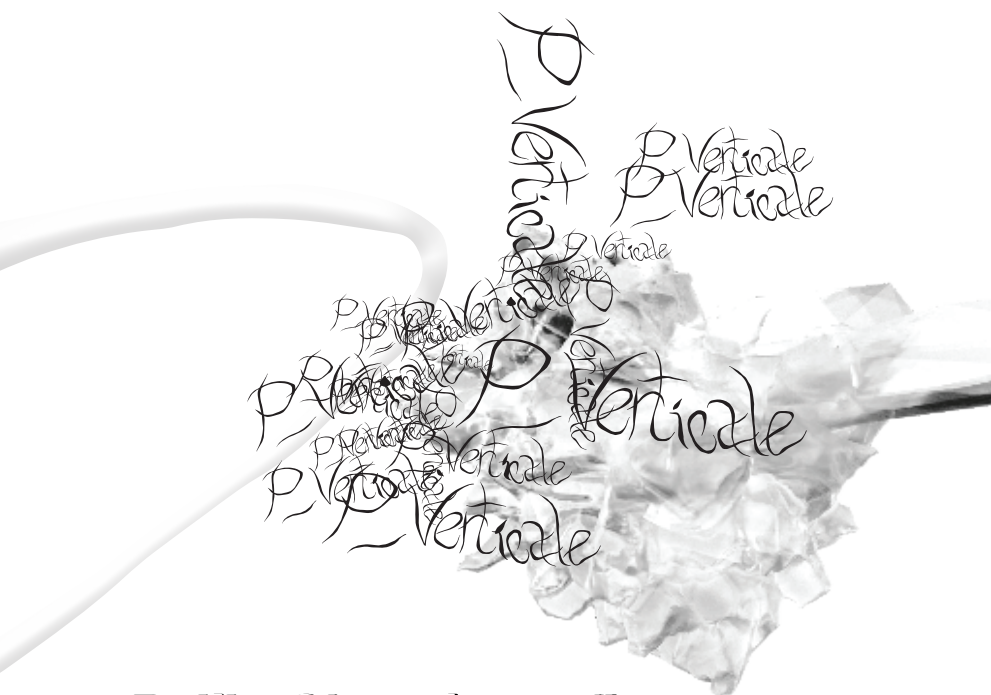
Mais la censure ne se limite pas à cela. Certains mots-clés sont interdits comme Dalaï-lama par exemple. Il y a également une censure constante des arguments politiques en défaveur du gouvernement, pouvant aller jusqu'à la fermeture de site ou même la condamnation des auteur.rice.s. Cela a été le cas récemment pour la journaliste Zhang Zhan, condamnée à quatre ans de prison pour avoir décrit une autre gestion de la crise du covid par les autorités, beaucoup plus désastreuse que celle présentée par le gouvernement. En 2017, une loi sur la sécurité nationale a été mise en place afin de répondre aux problèmes croissants de sécurité selon le gouvernement, qui oblige les plateformes comme WeChat ou Weibo à imposer à leurs utilisateur.rice.s de s'inscrire avec leur réelle identité et demande à ces mêmes entreprises de supprimer les comptes anonymes. Cette loi codifie la censure pratiquée sur Internet depuis des années par le gouvernement puisqu'elle interdit la production de contenu ou même l'envoi de message contenant des propos contraires aux principes de la constitution chinoise, qui mettent en danger la sécurité nationale, qui menacent le pouvoir, qui incitent au mépris de la nation ou encore qui répandent des rumeurs qui portent atteinte à l'ordre social.

La liste est longue et permet de censurer tous types de propos sans restriction aucune. La censure est donc une conception ancrée en Chine, puisqu'il est imposé légalement aux entreprises de l'appliquer. Cependant, l'activité du gouvernement chinois ne se limite pas à cela puisque l'utilisation des TIC permet une propagande efficace et institutionnalisée. En effet, l'autorité centrale pousse les autorités locales à porter attention aux reproches et critiques des citoyen.ne.s, l'idée étant de restructurer et de diriger le débat et les critiques. Dans le livre blanc de 2010 sur Internet produit par la Chine qui a pour but de donner les grandes lignes directrices et les objectifs futurs du régime, il y est dit qu'il y a un réel échange entre le gouvernement et les citoyen.ne.s via Internet. Parait-il même que les leaders de la Chine consultent les souhaits du public via Internet mais aussi que parfois, ils communiquent directement avec les citoyen.ne.s afin de parler des affaires d'état et de répondre aux questions. On peut tirer plusieurs conclusions de ce livre blanc, une volonté d'être omniprésent sur Internet de la part du régime, mais aussi la volonté d'offrir des moyens concrets pour la population de s'exprimer sur les dérives du régime avec par exemple la mise en place de site pour combattre la corruption et les dérives disciplinaires. Ce système permet au gouvernement d'encadrer les contestations et d'étouffer toutes possibilités d'escalades. Il y a une réelle volonté de se poser en interlocuteur.rice.s unique, de définir les problèmes comme étant locaux et non-globaux, mais aussi de faire passer les problèmes politiques comme des problèmes de société.

Le gouvernement possède même une armée de commentateur.rices en ligne afin d'afficher une image positive du gouvernement sur les blogs, le moyen d'expression le plus utilisé dans le pays. On parle de l'armée des 50 centimes du fait qu'ils sont rémunérés en surplus de leur salaire fixe, 50 centimes par commentaire.

Pour conclure, il ne s'agit pas ici de dénoncer seulement les dérives de deux régimes, puisqu'il existe une multitude de pays où la censure est présente sur Internet, qu'elle soit effectuée directement par le gouvernement en place ou bien par des entreprises privées comme c'est le cas chez nous en Europe. Il s'agit de mettre en avant ce que le droit international offre aujourd'hui en terme de protection et ce qu'il pourrait offrir dans les années à venir. Cette volonté de codifier internationalement l'encadrement qui peut être apporté à l'utilisation des TIC me semble nécessaire, non pas pour légitimer ce qui est déjà effectué dans certains pays, mais au contraire pour définir clairement dans quelles conditions une restriction peut-elle être imposée. Proposer un outil de la sorte au niveau international permettrait d'obliger les règles nationales à se mettre en conformité. Une définition précise de ce qu'est une activité criminelle sur Internet n'offre pas un moyen supplémentaire de censurer, mais bien une protection commune à l'ensemble des utilisateur.rice.s d'Internet. Afin de boucler la boucle et de réaffirmer encore une fois qu'il existe réellement un point commun entre le droit international et la musique post club, j'aimerais mettre l'accent sur l'artiste ukrainien, Aleksei Podat qui dans son dernier album, I Regret Everything I Have Ever Done Online s'est inspiré du témoignage de Mark Zuckerberg devant le congrès américain après le scandale Cambridge Analytica. Il met en perspective le côté néfaste des réseaux sociaux ainsi qu'une gestion abusive des données dans un but purement financier. Tout comme la deconstructed club music redéfinit les tendances, Internet est une place de premier choix pour remettre en question et faire émerger de nouvelles idées sur des thèmes contemporains éminemment politiques tel que la colonisation, le féminisme ou encore la culture Queer. Il relève donc d'une importance première de se questionner sur l'évolution de notre liberté à s'exprimer sur cette plateforme et dans quelles conditions peut-on limiter cette liberté d'expression afin de la concilier avec l'ensemble des autres droits et notamment ceux portant sur le respect des droits de l'Homme.





Petite Chronique d'un gamer: Le monde moderne dans l'influence de l'Hyper-réalité

2020, une année charnière dans le questionnement de soi-même pour nous autres habitué.e.s à se réunir dans des endroits cloisonnés de béton ou de tôles. Il est urgent de repenser la scène. Le monde va mal, nos modèles sociaux et économiques engendrent un goulot d'étranglement des pensées collectives. Il serait trop simple de se lamenter et de taper sur les doigts de nos dirigeants, je ne me sentirais absolument pas légitime à cette idée. Malgré cela, il existe bel et bien un seul État capable de canaliser toute cette créativité de manière libre dans nos sociétés, un monde sans frontières si ce n'est par le biais de la technologie, Internet. L'art continue d'évoluer et est engendré par une suite logique d'événements qui nous poussent désormais à s'exprimer avec nos machines. Internet est un État libre et doit le rester. S'il y a bien un média qui s'est démocratisé depuis ces dernières années, c'est le jeu vidéo.

Dans le domaine de l'image, le jeu vidéo a réalisé une rupture radicale avec le règne des médias de masse centralisés parce qu'il offre une véritable participation iconique à ses destinataires, modifiant la source. Il apparaît dans un contexte où la réponse possible face aux médias consiste à pouvoir changer de salle de projection, de station ou de chaîne. Dès le début des années 1970, sous l'allure anodine d'un produit de simple divertissement pour enfants et adolescents, aux Etats-Unis, en Europe et au Japon, les jeux vidéo mettent soudain en situation d'agir et de réagir tout de suite à un message audiovisuel. Comment ? En manipulant une image sonorisée devenue interactive et porteuse d'enjeux. À travers une console raccordée à son téléviseur ou sur les bornes d'arcade des lieux publics, des petites scènes simplistes s'affichent sur un écran. Elles contribuent à une responsabilité envers les événements, donnent un rôle, des règles et un objectif ludique. À l'heure, des tablettes et des montres connectées, et bientôt des casques numériques, les nombreux genres et sous-genres, styles et références vidéoludiques s'hybrident pour proposer des usages occasionnels ou soutenus, extensifs ou intensifs, solitaires ou collectifs. Cantonnés au XX^e siècle dans leur secteur bien à part, les jeux vidéo essaient aujourd'hui leurs principes et technologies selon plusieurs axes structurants. Certains sont dits « sérieux » parce qu'ils prétendent à des finalités utilitaires, éducatives ou promotionnelles, alors que la ludification étend à d'autres activités ordinaires des logiques éprouvées d'engagement ludique. Enfin, la fameuse convergence technologique couplée aux usages multi-écrans rend les médias centralisés et interactifs de plus en plus interdépendants. Cela ouvre à la promesse du transmédia, que les jeux-vidéo défrichent avec inventivité. Là encore, ils assument leur rôle originel, celui des précurseurs technologiques et de matrice des possibles. Car les nombreuses innovations qui y sont prototypées, testées ou généralisées (carte interactive, géolocalisation, réalité augmentée, traçabilité, monnaie virtuelle, robots, cyborgs, etc.) tendent à prouver que les jeux vidéo font office, depuis leur invention, de véritables laboratoires virtuels d'expérimentation et de prospective, capables d'anticiper et de performer les grandes mutations techno-sociales. Le média est passé en tête du classement de la consommation des biens culturels depuis peu devant le cinéma ou la littérature. Il est possible désormais pour n'importe qui, de n'importe quelle génération de se retrouver plongé dans un univers qui titillera ses sensibilités. Il est parfois complètement imaginatif, abstrait, historique, ou bien visionnaire...

Cyberpunk est le nom d'un genre de sciences-fictions tout comme le genre du post-apocalyptique. Le Cyberpunk est apparu dans les années 70/80 même si on peut retrouver certains codes jusque dans les années 30. Ce genre (très cher à mon cœur de joueur) dans lequel

on se retrouve dans un futur proche très sombre dénué de tout espoir, offrant une vision pessimiste de la société, ou l'homme absorbé et dépassé par la technologie en vient à recourir à la cybernétique pour rester concurrentiel face aux intelligences artificielles. Le cyber vient de là et le punk vient d'une forme d'activisme social sous-jacent souvent anticapitaliste que l'on retrouve dans nombreuses œuvres de ce genre avec des critiques de la politique, de l'économie et surtout du progrès en dépeignant des civilisations devenues esclaves de la technologie, se demandant quelle est la place de l'individu dans notre société. Ça sonne familier ? C'est normal. Le genre a gagné en popularité dans les années 80 suite à la sortie d'œuvres comme le film *Blade Runner* de Ridley Scott en 1982 qui imposera une esthétique encore utilisée aujourd'hui dans le cyberpunk. Inspirant aussi la fiction Outre-Pacifique avec *Akira* en 1988 et *Ghost In the Shell* en 1989 qui dépeignent des villes très proches des mégapoles asiatiques modernes ou encore le film *1984* inspiré du livre du même nom sorti en 1949 par Georges Orwell donnant naissance au célèbre « Big Brother » qui surveille chaque individu dans son quotidien. Un terme encore utilisé aujourd'hui pour rappeler à tous que Google, Apple, Facebook, Amazon ou Microsoft sont toujours à l'écoute de nos appareils. Le parallèle entre ces GAFAs et les multinationales fictives du cyberpunk est simple à réaliser. C'est aussi en 1984 que sortira *Neuromancer* de William Gibson qui se demandera sept ans avant l'invention d'Internet, puis des smartphones, si nous continuerons d'exister sans la technologie. « Sans elles, est-ce que j'existe encore dans la société ? Mon moi numérique est-il mon véritable moi ? » ; tout ça des années avant l'apparition des premiers réseaux sociaux.

Le jeu vidéo emboîte rapidement le pas au cinéma et la littérature dans les années 1990 avec *Flashback* en 1992, l'excellent cinematic-platformer de Delphine Software qui semble inspiré de *Total Recall* sorti 2 ans auparavant puis *Shadow Run* en 1993, premier d'une longue série de ces Role Play Game mêlant Cyberpunk et Fantasy ou encore *Syndicate* de Bullfrog sorti la même année, qui nous propose d'incarner les agent.e.s d'une multinationale dans sa guerre pour le pouvoir. Ce ne sont pas les seuls studios de légende à s'en être inspiré car Westwood (*Dune*, *Command and Conquer* qui donnera les codes du jeu de stratégies juste avant la sortie du légendaire *Warcraft* par Blizzard) vont eux aussi s'adonner au Cyberpunk en 1997 en sortant l'adaptation *Blade Runner*, élu meilleur jeu d'aventure de l'année, relatant des événements parallèles à ceux du film. Comment ne pas parler des monuments que sont les jeux *System Shock* de Looking Glass Studio d'abord sorti en 1994, qui a vraiment popularisé le genre de l'Immersive Sim, très peu de temps après qu'il était inventé par « Ultima Underworld », un genre mélangeant RPG (Role Play Game) et FPS (First Person

Shooter). Le premier opus se déroule en 2072 à l'intérieur d'une station spatiale appelée «Citadel». Le.la joueur.euse incarne un pirate informatique dont les capacités ont été améliorées par un implant neural devant contrer les plans d'une intelligence artificielle hostile baptisée «SHODAN». Le jeu propose un gameplay émergent basé sur la possibilité de progresser dans le jeu de manière non-linéaire dans un univers noir ou les choix et l'implication du.de la joueur.euse auront de lourdes conséquences à la fin. Le genre de l'Immersive Sim est important! Car en plus de le retrouver dans ce second monument du jeu vidéo et du Cyberpunk qu'est le «Deus Ex» de 2000 ouvrant une réflexion du.de la joueur.euse sur la corruption des gouvernements, l'extrémisme politique et religieux ou encore le concept d'immortalité par la numérisation. C'est un genre dans lequel puise beaucoup de jeux récents et tout particulièrement un des jeux qui a été le plus attendu cette dernière décennie, *Cyberpunk 2077*. Le genre va disparaître des radars au début du second millénaire avant d'exploser en popularité ces dernières années comme le démontre le succès des séries comme *Black Mirror*, *West World*, *Love Death and Robots* ou *Altered Carbon* pour ne citer qu'elles. Côté jeu vidéo, en 2013, *CD Projekt Red* ouvre le bal en annonçant avoir acquis les droits de *Cyberpunk 2020* pour faire son premier jeu Cyberpunk titré *2077*. Les jeux de *CD Projekt Red* ont un tel succès critique et commercial que le studio rentre dans la bourse de Varsovie et fait rayonner l'émergence de la créativité et singularité des œuvres vidéoludique des pays d'Europe de l'Est. La température continue de monter en 2013 car la même année *Shadow Run* renaît de ses cendres vingt ans après l'original suivi par *Satellite Rain*, successeur spirituel de *Syndicate*, en 2016. Un an plus tard, c'est *Blade Runner* qui revient au cinéma avec le *Blade runner 2049* peu de temps après lequel sortira *Dune*. Du sang neuf arrive aussi avec *Remember Me* de Dontnod Entertainment, studio français, qui marche dans les pas de *Flashback* reprenant la thématique des souvenirs digitalisés. *Observer_* de Bloober Team se posera la question de la numérisation des rêves et de l'inconscient puis *Detroit: Become Human* de Quantic Dream (*Heavy Rain*) nous demandera encore une fois ce qu'est véritablement être humain nous faisant incarner des androids issus d'intelligence artificielle.

Alors pourquoi une certaine explosion du genre dans certains médias? Tout simplement parce qu'on s'est brutalement rendu compte que ces fictions Cyberpunk nous apparaissent prophétiques. Ces univers, qui semblaient si lointains à une époque, nous semblent aujourd'hui bien réels. Le concept de vie privée disparaît.

Notre image, nos discussions, nos pensées, nos envies sont stockées sur les serveurs de multinationales aux pouvoirs grandissants. Nos téléphones filment et écoutent en permanence pour améliorer

nos confort d'utilisation et de recommandation. Tout est traité par des algorithmes gérés par des IA qui recommandent nos prochains films, livres, séries, vidéos; nos prochain.e.s ami.e.s et nos prochaines idées.

Nous enfermant dans des bulles idéologiques taillées sur-mesure alimentant le complotisme, la division sociale et l'extrémisation des idées. Les gouvernements sont soit gangrenés par le lobbying soit impuissants face à ces mêmes multinationales qui sont désormais desormais de dessus des lois. La dernière prophétie qui nous sépare de la fiction est bien celle du transhumanisme. Augmenter artificiellement l'individu pour accélérer l'évolution.

Mais n'a-t-on pas déjà une excroissance de nous-même facilitant nos quotidiens, nous permettant de ne jamais vraiment être déconnecté.e.s et où sont réunis justement les mêmes mégas corporations tentaculaires citées plus haut? Peut-être même que cette même excroissance vous a distraite lors de la lecture de cet article par un message, un «j'aime», une info... Et si ce n'est pas le cas, elle est probablement à distance suffisante pour que la prochaine notification ne vous échappe pas. Tout est déjà en place, alors quelle différence cela fait désormais? Des exosquelettes soutiennent déjà nos dos, la chirurgie esthétique change déjà nos corps et visages, un premier humain vit avec un cœur artificiel, des cliniques font naître des bébés avec des caractéristiques spéciales prédéterminées par des parents ayant les moyens de le faire... Est-on déjà à tant d'années que ça du transhumanisme?

À en croire Mike Pondsmith, ancien designer d'*Ultima*, tout ceci était bien censé arriver aujourd'hui, du moins c'est ce qu'il a imaginé en 1990 quand il a créé le jeu de rôle papier *Cyberpunk 2020* dont est justement tiré *Cyberpunk 2077*. Un univers troublant d'authenticité pour quelqu'un venant du *vrai* 2020 qui dépeint une Amérique en pleine crise économique et sociale qui perd confiance en son gouvernement suite à une série de décisions qui plongent lentement le pays dans le chaos. Jusqu'à ce que dans cet univers Richard Night ne sachant plus quoi faire de sa fortune décide de fonder Nightcity (ville principale du jeu) sur la côte californienne. Une ville dirigée par les multinationales et préservée des lois étouffantes et de la corruption du gouvernement. Des millions de personnes vont réussir à s'y installer pour s'isoler de l'effondrement à venir du pays et ignorer la crise écologique.

petite parenthèse:

(
J'aimerais profiter de cet article faisant le parallèle entre le jeu vidéo et l'idée de déconstruction sur la récente sortie de *Cyberpunk* qui a constitué un tollé dans la pensée populaire vidéoludique pour vous parler d'un phénomène récurrent moderne et sociétal que constitue le «Crunch». En effet, le jeu est sorti complètement bugé et parfois même injouable sur PS4 fat ou Xbox One 1st gen. Cette culture d'entreprise qu'ont certains studios de jeux vidéo qui forcent leurs employé.e.s à faire des heures supplémentaires restant jours, nuits et week-ends pour terminer le jeu à temps parce qu'il.elle.s n'ont aucunes notions managériales. Une idée donc de compresser six lettres pour former un mot à la consonance brisée propre à l'industrie du jeu vidéo, «Crunch». Un peu comme les développeur.euse.s qui le subissent finalement... Le problème avec les studios qui font subir le «Crunch» à leurs employé.e.s n'est pas le fait de faire subir une période chargée avec quelques heures supplémentaires en fin de projet, c'est que ce dernier dure parfois quatre à cinq ans (si ce n'est bien plus) et la période chargée d'heures supplémentaires peut durer un ou deux ans de plus à bosser non-stop seize heures par jour, six à sept jours par semaine. Au départ, cela touchait quelques secteurs au sein des studios jusqu'à concerner quasiment la globalité des employé.e.s à l'approche de la sortie. Mais CD Projekt Red n'a pas semblé apprendre de ses erreurs, il s'est passé la même chose avec *The Witcher 3*. Le jeu est sorti très mal optimisé et assez bugé. Les patches qui s'en sont suivi ont permis de rectifier les problèmes et de chasser ce mauvais souvenir de l'esprit des joueur.euse.s mais pas de celui des développeur.euse.s, donnant tellement mauvaise réputation au studio en Pologne qu'ils doivent recruter beaucoup plus à l'étranger. Et malgré la promesse du PDG, Marcin Iwinski, que ça n'arrivera plus,

des développeur.euse.s sont sorti.e.s du silence suite à un article de Jason Schreier sur Bloomberg pour dénoncer un «Crunch» qui a duré depuis Mai 2019. Chaque report du jeu d'avril 2020 à septembre puis à novembre jusqu'au 10 décembre n'a fait que rallonger ce long calvaire qui a commencé à inquiéter les investisseur.euse.s, qui commencent à craindre de voir partir les développeur.euse.s qui ont fait le succès du studio. Pour rappel, le premier trailer du jeu a été dévoilé lors de l'E3 2013 (plus grand salon du jeu vidéo). Poussant le CIO, Adam Kicinski à diminuer publiquement la gravité du «Crunch» avant de s'excuser par mail en privé à tous ses employé.e.s. Cette culture d'entreprise archaïque dessert les CEO qui perdent la confiance des employé.e.s et des investisseurs d'une part. D'autre part, les développeurs perdent leur santé et leur vie, et souvent l'envie même de bien faire. Cela mène à une déception des joueurs qui voient les jeux être repoussés, coupés de certains aspects, mal optimisés et parfois bugués. Et si par miracle un jeu fait dans ces conditions sort en bon état (*Red Dead Redemption II* par Rockstar Games, les créateur.rice.s de *GTA* est le plus récent exemple avec ses huit ans de développement.), il est possible que ce soit le dernier d'une équipe lessivée, blasée d'une industrie mal gérée, partant avec toute son expertise pour trouver un autre métier. Le meilleur moyen de résoudre le problème est d'en parler, de partager les sources problématiques, de donner de la visibilité à ceux.celles qui en ont besoin et d'arrêter de croire que c'est la norme. Il y a tellement de contre-exemples: *Cities Skylines* de Colossal Order sorti en 2015 a ridiculisé *Simcity* d'EA Games (acteur majeur). Sorti en 2013, il a rencontré un succès critique et public phénoménal. Quatre millions d'exemplaires vendus et pas une minute de «Crunch». Il faut arrêter de croire que c'est ce qui fait de bons jeux, mais plutôt se demander comment les jeux auraient pu être encore meilleurs si le studio s'était mieux organisé et ses développeur.euse.s étaient moins fatigué.e.s.

) parenthèse fermée, le coup de gueule est passé

Nous sommes entrés dans une ère digitale, où la scène électronique exploite visuellement toutes les innovations 3D rendues accessibles dans nos chambres par le biais des cartes graphiques. Le développement majeur de l'industrie du jeu vidéo, et avant tout du cinéma (effets spéciaux, animations) a permis de pouvoir créer nos propres espaces pour le peu que l'on soit prêt à lâcher un petit billet pour insuffler ces bijoux technologiques à nos ordinateurs.

Des artistes visionnaires comme SOPHIE, Arca, Björk pour ne citer qu'elles ont démocratisé le genre et insufflé à la musique pop la nouvelle vague du digital. Avec l'épidémie du Covid 19, beaucoup de personnes se sont rendu compte qu'elles pouvaient continuer d'exister au travers d'avatars numériques étant le miroir de leur personnalité.

Mais à la différence de la réalité, ces derniers nous permettent parfois d'oser franchir les limites de nos traits en étant le plus extravagant possible dans cette représentation de nous-même. Que ce soit en passant par le concert numérique d'Yves Tumor, par les festivals créés sur Minecraft avec les line up avant-gardistes composés par Club Matryoshka, les discussions profondes du CTM visant à repenser la scène électronique ou bien encore la sortie du faux groupe de pop nommé KDA ; constitués des voix de Madison Beer, (G)I-DLE, Lexie Liu et Jaira Burns représentées par des personnages de League Of Legends, il faudrait être un boomer pour fermer les yeux sur la naissance d'un nouveau monde libre. Car oui, Internet est un état libre et doit tout faire pour le rester. Certain.e.s artistes n'hésitent pas à franchir la limite de l'irréel en créant des mondes numériques projetant la musique dite du « futur » comme le font les labels Laminar Flow ou Meuko!Meuko! avec NAXS corp. faisant rayonner la culture technologique d'Asie de l'Est en occident. Il est en effet possible grâce au casque de réalité virtuelle de se plonger dans des mondes fantastiques, sombres ou oniriques où la musique expérimentale est déconstruite sur des murs aux textures digitales. Il suffit de voir le virage que prennent les collectifs de la scène techno qui reproduisent parfois inconsciemment, dans un désir de se renouveler, les codes d'Internet et des visuels 3D abstraits (parfois de très mauvais goûts...). On pourrait aussi penser au duo Amnesia Scanner, maîtres dans l'art de la représentation de ce nouveau monde chaotique, qui organisaient des « Cryptos Raves » qui ont créé une fausse monnaie ainsi permettant aux gens d'accéder à leurs événements. Travis Scott s'est aussi servi de Fortnite pour diffuser un concert numérique où il apparaît en géant au milieu de la carte avec une « planète enceinte » qui diffuse sa vision du rap au milieu d'étoiles filantes pour finalement se désintégrer sous l'eau puis dans l'espace avec l'avatar du joueur qui le suit au travers de ce périple éphémère musical. Tout est question d'implication. La personne derrière son écran interagit directement dans des univers « hyper réels » comme dans les médias du jeu vidéo. Trop souvent marginalisé, aujourd'hui il.elle crée soit des liens puissants entre des individus - voir des nationalités pour les jeux en ligne - soit des expériences uniques immersives. Le.la joueur.euse s'implique dans son histoire, ses décisions engendrent la réussite ou bien parfois l'échec. Dans une ère où l'individu se retrouve isolé, contrôlé, en manque d'interactions, dispensé de la fête, il existe un prisme évasif menant vers des nouveaux mondes imaginaires permettant l'évasion de l'esprit et surtout de continuer de se réunir par une représentation de nous-même. L'explosion de plateformes comme Twitch, Discord ou des radios en ligne permettent de quantifier la volonté de maintenir cette interaction, bien loin des limites que peuvent nous poser nos systèmes actuels.

La seule limite à tous ces fantasmes serait un effondrement technologique lié à la crise écologique.

Mais on peut imaginer dans un espace temps post-effondrement, que les individus continuent de se réunir et de faire progresser la musique du futur par des biais plus primaires. Un monde où la technologie d'une «civilisation ancienne», la nôtre, fusionnerait avec des procédés ancestraux, fondamentaux, archaïques.





Le Trans-humanisme d'expérience

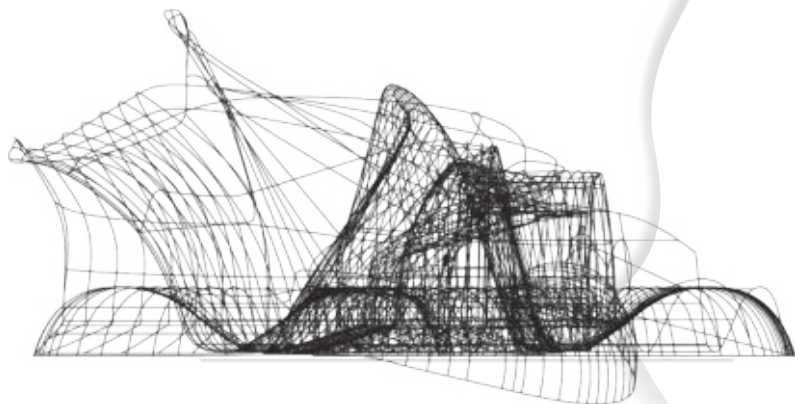
Dans une démarche holistique et une volonté de communiquer leur vision de la manière la plus totale, les artistes musicaux de la musique Deconstructed ont collaboré avec de nombreux artistes et designers évoluant dans différents domaines. Nous nous intéresserons de plus près à cet aspect collaboratif en termes de création d'espace et de construction d'un personnage unique. Peut-on envisager le mouvement Deconstructed comme un mélange d'univers et de questionnements qui invitent à comprendre la place de l'humain dans cette société ? Le *déconstructivisme* est un mouvement architectural contemporain débutant dans les années 70 qui découle des recherches universitaires de Jacques Derrida sur la déconstruction. Différent du postmodernisme, ces deux mouvements évoluent pourtant simultanément et en parallèle avec la même intention de produire un design non-linéaire. Zaha Hadid, Daniel Libeskind ou bien encore l'agence autrichienne

Coop Himmelb(l)au, et bien d'autres marqueront nos paysages d'architectures déconstructivistes dans le monde entier. Ce mouvement apparaît grâce à l'émulsion créative d'innovations technologiques et à la liberté que celles-ci offrent aux architectes.

Frank Gehry, l'un des pères fondateurs de ce mouvement, va dessiner le musée Guggenheim à Bilbao et la fondation Louis-Vuitton à Paris. Sa volonté est d'observer les éléments pérennes de l'environnement là où ils s'implantent pour les faire communiquer entre eux à travers l'objet architectural. Ses édifices deviennent des œuvres composées d'artefacts rendant hommage au passé dans une nouvelle esthétique futuriste jamais vue auparavant. Ces architectures-sculptures découlent de l'invention des courbes de Nurbs qui ont révolutionné la création architecturale dans les années 80.

Différentes des courbes de Béziérs, elles se composent d'un nuage de points qui permet de rendre fluide toute forme courbe. Cette liberté séduit bon nombre de designers curieux comme Frank Gehry et Zaha Hadid qui voient en cette technique une possibilité de libérer le tracé graphique de leur souris, similairement à une mine sur du papier.

Une nouvelle ère débute alors, celle de la déstructuration de l'esthétique et des courbes folles. Des formes jamais vues auparavant sortent aléatoirement d'algorithmes associés aux courbes de Nurbs. Ne plus penser à la forme solide comme un bloc qui doit tenir debout, mais à l'authenticité d'une forme défiant les lois de la gravité. Toutes les formes sont possibles et c'est maintenant elles qui dictent la fonction. Ce renversement dans la démarche créative entraîne de nombreuses innovations techniques dans les domaines de la construction. Souvent critiquées, ces architectures dérangent. Elles sont impressionnantes, mais s'éloignent du but premier : « la fonctionnalité » d'un espace.



Effectivement, elles vont à l'encontre des principes même de l'architecture comme Sullivan l'imaginait «Form follows function». L'esthétique prend le pas sur ces vieilles idées proclamant ainsi la folie créative en tant que reine dépassant même d'anciennes lois conformistes de l'ordre des architectes.

Ce premier pas donnera de l'élan au suivant, celui d'appliquer cette démarche à d'autres médiums. Cette ouverture d'esprit a fait fleurir chez de nombreux designers et scénographes contemporains l'idée que les technologies amèneraient une nouvelle expérience de l'espace. Effectivement, les constructions physiques se mettent à disparaître au profit de spectacles presque entièrement virtuels. La compagnie Adrien M. et Claire B. travaillent avec de la réalité augmentée pour donner vie à l'espace de danse sur scène. Les danseur.euse.s modifient la scénographie faite uniquement de lumières par la captation de leurs mouvements. On retrouve ce principe d'interactivité dans leur dernière exposition «Faire corps» à la Gaîté Lyrique à Paris où les spectateur.rice.s sont plongé.e.s dans un monde virtuel grâce au mapping de formes graphiques abstraites et évolutives selon leur parcours. Ces décors mettent en scène un nouveau monde fait de matières impalpables qui se déforment et se déconstruisent perpétuellement sous l'influence des visiteur.rice.s. La notion même d'espace est bouleversée, les matières figées n'existent plus, place à l'interactivité onirique. La lumière étant un phénomène des plus utilisés pour créer l'illusion d'un autre monde, c'est par la vidéo que les artistes et les scénographes Deconstructed d'aujourd'hui arrivent le mieux à transmettre leurs idées. La lumière rappelle l'état d'hyper-rapidité de toute chose et détruit la frontière entre l'abstraction et la construction physique. Comme avait pu l'exprimer le penseur et économiste Heidegger, l'hyper-productivité et les créations incessantes des humains engendreront indubitablement leur autodestruction : «Une naissance affolée qui se meurt soudain, voilà la finalité des humains.» Les sens se touchent et sont perturbés dans l'expérience scénique. Le déconstructivisme détruit le réel, il ne cohabite plus avec lui, les codes sont tous brouillés, mélangés. L'individu se confronte à un nouveau monde au-delà des lois de la physique. Le but : détruire l'attente de tous les spectateur.rice.s et créer une nouvelle façon de ressentir l'espace par une mise en scène plus choquante, plus violente et plus engagée que jamais. Le live du duo finlandais Amnesia Scanner à Lafayette Anticipation durant le festival Kaléidoscope Manifesto à Paris le 18 mai 2019 marque un nouveau genre d'exposition performative. Ils inventent les crypto-raves et leur live de musique sont accompagnés de stroboscopes ultra-puissants et de plusieurs écrans affichant de nombreux graphismes et écritures illisibles se présentant sous forme de flashes lobotomisants. Une vidéo sur le quatrième mur se joue en live où le travail de Sam Rolfes apparaît.

Ce créateur américain de 3D en real time accompagne le duo à travers une déambulation en temps réel de son personnage- créature dans un monde apocalyptique qu'il a entièrement créé. Ses monstres informes se rapprochant le plus souvent d'humains, Sam Rolfes critique l'impact de ces derniers sur leur environnement.

En utilisant le motion tracking grâce à un équipement de capteurs de mouvements sur tout son corps, il incarne une créature à la première personne qui place les spectateur.rice.s dans une immersion spatiale. Il.elle.s subissent la violence directe de cette mise en scène, pensant être les responsables du chaos visuel. Simultanément au live d'Amnesia Scanner, l'expérience est unique. Sam Rolfes conçoit littéralement des jeux vidéo qu'il fait découvrir au public à travers son game play en live. La création de 3D qu'il importe sur Unity lui permet de créer un monde accessible en VR, chaque recoin de ce paysage est virtuel. Cette performance visuelle est fatigante, violente, certaines personnes se plaignent que c'est épuisant. Ces artistes cherchent à pousser les portes du nihilisme, en recréant une fin du monde en une demi-heure..

Leur ambition s'approche
d'un design d'expérience
Deconstructed visceral
dans une recherche sans fin
de dépassement sans fin
de dépassement.

L'exposition Björk Digital au CENART à Mexico City en 2018 se présente sous forme d'une multitude de salles noires remplies de chaises équipées de différents objets connectés spécifiques à la réalité virtuelle. Cette muséographie intrigante incite les individus à s'asseoir. On vous signale le départ de la séance après l'explication des mesures de sécurité

et lorsque tout le monde a enfilé ses capteurs de mouvement, ses manettes, et son casque de réalité virtuelle Oculus Rift. Björk apparaît alors en vidéo et parfois en 3D dans différents mondes plus incongrus les uns que les autres, sur une plage en Islande où elle chante à plusieurs endroits du paysage comme une déesse féerique accompagnée de ses clones répliqués. Ces expériences sont individuelles et pourtant inclusives puisque tout le monde peut les vivre d'un point de vue différent. Dans un second temps, les guides placent les visiteur.rice.s dans des cabines individuelles cette fois-ci calfeutrées pour éviter que quelqu'un se cogne aux murs durant la séance. Effectivement coupé de la réalité, le corps bouge à travers une scénographie virtuelle en temps réel dans l'univers cosmique d'une nouvelle planète où les lois de l'apesanteur disparaissent. Une dichotomie visuelle et auditive se crée avec la réalité, un voyage commence. Björk apparaît sous la forme d'une créature mutante, dans un environnement qui s'auto-désagrège au fur et à mesure de l'évolution de la musique. Une lumière divine l'envahit, c'est une personification de la musique. Des sons parfois dissonants, arythmiques ou atonaux s'entremêlent dans une symphonie cristalline réveillant la créature que Björk incarne par une transe nous venant d'une ethnie restée inconnue. Elle nous transporte sur une nouvelle planète, dans un nouveau monde, fait de lumière et d'apesanteur où la roche se met à voler et où les anges sont des sentinelles volantes. Les vibrations dans l'équipement VR subliment certains moments forts de cette expérience. Encore une fois le.la visiteur.rice sera présent en 3D à la première personne et cette fois-ci deviendra acteur.rice dans ce monde virtuel. Ce système interactif typique de la conception du jeu vidéo VR est similaire à celui qu'utilise Sam Rolfes dans ses gameplay performatifs. Ici, l'exposition n'existe plus, elle disparaît et nous permet de tester nous-même l'objet scénographique qui accompagne en même temps l'enregistrement dansé et chanté de Björk. L'expérience scénographique est donc unique à chaque individu. La scénographie Deconstructed nous propose de devenir des humains augmentés en se dirigeant vers du transhumanisme d'expérience.

La technologie ouvre le champ des possibles pour les artistes qui donnent vie à des espaces fictifs. Le rêve et la réalité fusionnent, notre vision du monde se transforme en même temps que celui-ci se désintègre. Frederik Heyman est un designer 3D belge qui utilise la photogrammétrie de vestiges du passé pour mettre en scène des mondes apocalyptiques futuristes. Il scanne des lieux qu'il a réadapté en 3D pour créer des décors qui serviront à mettre en exergue une ère de fusion entre l'homme et la machine. Pour Frederick, l'humain sera dépassé par ses innovations technologiques. Ces créations transpirent les traces d'une ère anthropocène. Il critique notre impact écologique et remet l'humain à sa juste place.

En travaillant pour la communication de marques engagées comme Rombaut (chaussures vegan) ou Nick Knight Le SHOW studio, il met en scène l'humain dans des tableaux choquants critiquant notre violence envers l'environnement. Ces tableaux 3D sont des scènes finales théâtralisées, remplies de symboles, nous guidant ainsi vers la réflexion d'une nouvelle image humaine. Les artistes affilié.e.s au Deconstructed passent souvent par la création d'un personnage unique, étrange, surprenant.

Leur but ? Déconstruire une vision linéaire et binaire de l'humain. Ainsi, par différents médiums touchant au corps et à la représentation identitaire, ils.elles vont déconstruire les codes pré-établis du genre, de la beauté, de la sexualité, ou de la place d'un être vivant dans ce monde. Certain.e.s vont s'augmenter eux-mêmes, et ainsi surpasser toute catégorisation, tandis que d'autres vont plutôt jouer sur les stéréotypes exagérés à outrance pour s'en détacher, quand d'autres chercheront plutôt à assumer un état de fluidité naturel en eux. Cela peut dans un premier temps, passer par la transformation du visage, élément principal de notre reconnaissance.

Le maquillage est bien sûr très utilisé dans la démarche de transformation du visage. On retrouve alors beaucoup de make-up FX comme des faux implants sous-cutanés, des excroissances, des piercings ou des lentilles de contact colorées dans l'univers visuel Deconstructed. C'est le cas chez le duo de designers Fecal Matters, qui déconstruisent les standards de beauté et partagent leur vision non-binaire du genre par le biais de leur couple. Cette idée a aussi été très exploitée par Cindy Sherman, qui, par le maquillage et l'habillage, a cherché à se métamorphoser afin de révéler certaines facettes de l'humanité. Chez Björk, cela se traduit, au-delà du maquillage, par une utilisation récurrente du masque. Elle s'associe avec James Merry, un créatif qui deviendra rapidement un pilier dans son projet artistique. Il crée donc pendant des années des multitudes de masques plus surprenants les uns que les autres, qui, grâce à leurs formes extra-terrestres, modifient la perception visuelle du visage et le transforme. La designer Neri Oxman s'est aussi prêtée au jeu en créant pour Björk un masque fait de multiples couches imprimées en 3D à partir de scans de son visage (Björk), ressemblant à des « muscles textiles », dans la lignée de l'exo-squelette et du transhumanisme. Suite aux avancées technologiques, de l'essor d'Instagram et autres plateformes virtuelles, les artistes proposent des performances live online, et même des expériences immersives entièrement digitales. Les maquillages et les masques suivent ce mouvement et sont donc conçus directement en 3D. Bien sûr, ils s'insèrent naturellement dans la culture du filtre Instagram, qui permet de mettre en avant des designers dans cette mouvance telle qu'Ines Alpha, qui se définit comme « e-makeup artist ». En allant encore plus loin, la plasticienne française ORLAN

s'auto-hybride grâce à la chirurgie esthétique, et remet en question la féminité telle qu'imposée par la société, et ce, depuis les années 60. Outre le visage, le corps devient support de mutations et d'expérimentations. Le vêtement y participe également. C'est pourquoi les artistes s'associent régulièrement avec des designers afin de réaliser des tenues sur-mesure. C'est le cas de Björk qui a collaboré très tôt avec Alexander McQueen, un créateur se définissant comme artiste, travaillant de manière très critique sur notre rapport à la nature, la technologie et l'humain. Il fut l'un des premiers designers de mode à intégrer des robots dans ses défilés, par exemple pour peindre une robe en live, ou pour filmer le défilé de manière totalement automatisée et retransmise en temps réel sur le net. La créatrice Iris Van Herpen, qui est passée par le studio d'Alexander McQueen (il n'y a pas de hasard.), travailla plusieurs fois également sur le design de tenues pour Björk. En effet, son univers bio-tech et sculptural formera une grande synergie avec l'univers de l'artiste. C'est l'occasion de créer un nouveau corps, de nouvelles formes, de nouvelles fonctions, ou de se préparer à un avenir potentiellement nocif. Il y a une idée constante de « futurisme » dans l'idée que l'humain va évoluer également en fonction de son environnement. C'est dans cette optique que Marine Serre a envisagé les silhouettes de ses collections en 2019. Les femmes arboraient des combinaisons entières, des masques de respiration, du lycra faisant référence aux activités aquatiques, redéfinissant par ailleurs la féminité au-delà de l'aspect superficiel et superflu qu'on lui a attribué. Cette collection sera d'ailleurs complètement recrée en 3D et mise en scène dans un fashion movie étrange, dérangeant et apocalyptique réalisé par le studio Actual Objects.

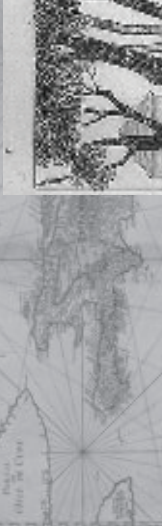
Chez Arca, sa transidentité est vecteur de la fluidité qu'elle émet. Elle s'empare des codes stéréotypés du genre féminin afin de mettre en valeur la non-binarité qui l'habite. Elle travaille avec Natacha Voranger, une styliste qui utilise beaucoup la superposition et la lingerie. Leur collaboration va donner des tenues dénudées, déstructurées et intuitives, qui vont venir répondre de manière singulière au corps d'Arca, perçu comme masculin, et ainsi le mettre en avant, au lieu de le recouvrir : talons aiguilles, porte jarretelles, nuisette, transparence, bikini... C'est la création d'un genre autre, ni féminin ni masculin, un mélange des deux (d'où le titre de l'album *Non-Binary*). La technologie sera aussi appliquée à même son corps, notamment dans les images en collaboration avec Frederik Heyman, où Arca se dessine en véritable cyborg bionique. Le (wo)Man versus Machine n'est plus d'actualité, on passe au (wo)Man + Machine. Comme vu précédemment, les innovations technologiques ont un impact énorme sur le processus créatif des artistes Deconstructed en général et agissent comme un allié afin d'exprimer une vision non-binaire et non-restrictive du monde ou d'eux-mêmes.

Les artistes et designers Deconstructed entretiennent un désir de sortir de toute catégorisation, être complètement uniques, inclassables, et dénoncer ainsi les narratives pré-établies de notre époque. Les artistes proposent alors des mondes ultra-personnels, parfois dérangeants, immersifs, innovants et globaux, qui vont souvent transgresser les codes et les limites fixées par la société. La mondialisation, malgré sa tendance à uniformiser, offre aussi l'opportunité aux artistes et designers du monde entier de fusionner leurs visions. Les pistes sont brouillées entre les domaines, l'art et le design, ne faisant plus qu'un. En définitive, les artistes Deconstructed nous permettent d'ouvrir le champ des possibles dans l'art et participent une évolution de la société vers un système plus ouvert, plus inclusif, qui devrait encourager et faire triompher la singularité.





British Subjects Harvesting Sugar Cane in the West Indies.





Bataille de la Péninsule



La citadelle Laferrière, vue prise au pied des murailles. (Page 33.)



La révolution haïtienne comme exemple historique d'une fragile liberté post-coloniale

Nos idées sont les garants de nos fiertés. L'esprit humain est un bouillonnement perpétuel d'idées. Cette versatilité remet sans cesse en cause les faits établis et les certitudes. La résultante matérielle de ces philosophies est bien souvent la violence entre les individus. Dans une aire géographique, lorsqu'un groupe imagine un changement radical de paradigme modifiant les codes d'une population plus large, la fierté inhérente à l'humain entraîne une partie de la population dans une opposition. D'autant que depuis l'avènement d'Homo Sapiens, nombreuses ont été les mutations sociales permettant de rendre matérielles les idées et donc les oppositions. Chaque camp refusant de céder, la violence physique ou morale facilitée par ces mutations devient omniprésente. Le mouvement Post-Club est né d'une contestation de l'ordre établi, d'une volonté d'un groupe de faire évoluer son environnement afin de le rendre plus en adéquation avec ses valeurs

et ses fiertés. Il y a la volonté de réformer le milieu artistique en profondeur, en y intégrant pleinement l'ouverture de notre époque moderne aux cultures Queer, aux idéaux féministe, à Internet et le futur que les technologies proposent. Ce, tout en rejetant les méfaits de la mondialisation galopante, du capitalisme et du néocolonialisme. Face à ces nouvelles aspirations d'une partie de la population, nous observons sans cesse le conservatisme d'une autre partie. Les violences physiques et morales sont au rendez-vous de ce duel idéologique. Afin d'approcher les revendications de révolutions culturelles et les effets à moyen et long terme de l'oppression coloniale, nous étudierons l'exemple de la révolte devenue révolution en Haïti.

Nous sommes en 1492, Christophe Colomb, au prix d'une traversée de l'Atlantique jamais réalisée à l'époque, pose le pied au Nouveau Monde. Il est le premier européen à accoster en Amérique Centrale et aux Caraïbes. Au nom de la couronne espagnole, il baptise l'île : Hispaniola. À cette époque, l'Europe découvre la rentabilité de la culture de la canne à sucre sous l'impulsion du Portugal à Sao Tomé. Cette île est à la base du futur commerce triangulaire. Elle est une étape dans le Golf de Guinée vers le royaume du Kongo, un puissant État sub-saharien. Au fur et à mesure des échanges commerciaux, la culture de la canne se perfectionne sur le « laboratoire » de Sao Tomé. Les années suivantes marquent d'importantes avancées européennes au Nouveau Monde :

***an 1500: le Portugal prend position dans le futur Brésil**

***an 1521: l'Empire Aztèque est définitivement vaincu en Amérique centrale**

***an 1533: chute de l'Empire Inca sur la partie occidentale de l'Amérique du Sud**

Dès lors, l'Europe sera la maîtresse incontestée des Amériques pendant plusieurs siècles. Forts de l'expérience portugaise à Sao Tomé, les européens n'ont désormais qu'un but : prendre possession de territoires en Amérique, les adapter de gré ou de force à la culture de la canne, se fournir de main d'œuvre en Afrique, et satisfaire la demande en sucre des habitants des métropoles. Sur les 13 millions de personnes asservies déportées jusqu'aux vagues d'abolitions du XIX^e siècle, 3/4 l'auront été pour la culture de la canne à sucre.

Dans les années 1620, la France, l'Angleterre et les Pays-Bas lancent des raids dans les Caraïbes pour briser l'hégémonie espagnole dans cette région. La France, via l'île des flibustiers de la Tortue, s'empare de la partie occidentale de l'île d'Hispaniola. Cette conquête sera effective après la fin de la guerre en 1697 et le traité de Ryswick. Deux États européens s'approprient donc le territoire : le Royaume de France, et la couronne d'Espagne. L'île est entièrement dédiée à la culture de la canne à sucre, la société exclusivement basée sur l'esclavage.

La population qui va s'enraciner à Saint-Domingue jusqu'en 1791 est totalement « importée ». En effet, d'une part, il n'y a aucune historicité dans la présence européenne aux Antilles, d'autre part, la destruction presque totale de la population autochtone entraîne la déportation des populations africaines pour travailler. Dorénavant, il y aura les blancs, les maîtres, et les Noirs, les personnes asservies. Cette distinction est née aux Antilles, du besoin d'inscrire dans la chair l'organisation des sociétés sucrières. Les populations africaines refusent cette condition d'asservissement imposée par l'homme blanc dans un élan de révolte. Ce sera le début de la terreur, la terreur institutionnalisée, car gravée dans la loi depuis le Code Noir de 1685.

L'individu est enlevé, capturé, il devient
un objet qui n'est que le produit
dans la logique capitaliste.

La demande européenne en sucre induit un grand besoin de travailleurs, et pour faire face à cette demande toujours plus importante l'offre se doit de ne jamais tarir et crée donc des stocks de personnes asservies et de marchandises sur lesquels capitaliser. Il y a différentes qualités de personnes asservies, il faut gérer les approvisionnements, les bateaux des négriers sont protégés par des compagnies d'assurances qui se forment, notamment en Angleterre. Financièrement, une personne asservie s'amortit sur 4 ans, ensuite sa valeur est nulle, s'il elle n'est plus en mesure de travailler, il elle est rejetée dans la nature

sans autres ménagement. II.Elle ira grossir les rang de tribus vivant cachées dans les montagnes, composées de personnes asservies en fuite. Ces dernières seront les premières à semer le trouble pour le système esclavagiste. L'abolitionnisme ne prendra véritablement de l'ampleur que lors du XIX^e siècle en Europe, et donc dans le monde puisque les Européens, via leurs colonies dominent la grande majorité de la planète. En France, et donc à Saint-Domingue, c'est la révolution française qui va jouer le rôle d'étincelle.

Dans la deuxième moitié du XVIII^e siècle l'empire espagnol est secoué en premier par des révoltes organisées et menées par des élites créoles. À Saint-Domingue, la population entière, maîtres comme personnes asservies, est implantée depuis un peu plus d'un siècle. La diversité de culture est grande entre les personnes asservies, certain.e.s ont pu accéder à une liberté comme Toussaint de Bréda, futur Toussaint Louverture, d'autres, les « mulâtres » né.e.s de parents noirs et blancs étaient parfois libres, parfois asservi.e.s, ainsi que les Nèg' marrons cités précédemment. Spirituellement également les populations opprimées ne sont pas homogène, on trouve aussi bien des croyances catholiques, musulmanes, ou encore vaudous, héritage des vagues de déportations successives et du brassage de la population installée depuis longtemps sur l'île. Pour les leaders qui souhaitent une indépendance de l'île, il s'agit donc de créer de toute pièce un sentiment et une fierté nationale. L'année 1789 marque un tournant. Les idéaux des Lumières et la crise de l'économie française ont créé un sentiment de révolte en métropole attisé par une nouvelle classe aux dents longues, la bourgeoisie. S'ouvre alors une guerre civile en France et l'organisation du pays est remise en cause. Les députés du tiers-états aux états-généraux devenu Assemblée Nationale promulguent la Déclaration des Droits de l'Homme et du citoyen. C'est dans ce contexte que la révolution haïtienne va éclater. Pour galvaniser les esprits et les corps, c'est le vaudou qui sera choisi. Le symbole déclencheur des hostilités est la cérémonie du Bois-Caïman du 14 août 1791 dirigée par Dutty Boukman. Ce dernier donne du rêve, un rêve de force supérieure qui amènera les personnes asservies vers la fin de leur sort. La ferveur révolutionnaire de la métropole se mêle à une cérémonie « lunaire » des caraïbes, le cochon noir est éventré, son sang distribué aux présent.e.s. la révolution est en marche. D'abord quelques réserves, quelques plantations, puis ce sont les villes qui sont attaquées. La Garde Nationale sur place ne peut rien faire face aux leaders militaires que sont Toussaint Louverture et Jean-Jacques Dessaline. Une fois le territoire sous contrôle des révolutionnaires haïtiens, une constitution est proclamée en 1801 et pour se protéger Toussaint Louverture propose à la France de faire d'Haïti une république sœur. Mais en France, le vent a tourné. L'ordre est revenu sous

l'impulsion d'un Général, Napoléon Bonaparte depuis 1799. Toussaint Louverture sera capturé par le corps expéditionnaire de Leclerc en 1802 et mourra en exil en France en 1803. Son arrestation met un frein à l'indépendance de l'île tandis que Dessaline sera celui qui déchira définitivement le drapeau français en 1804, proclamant l'indépendance de l'île pour fonder l'empire d'Ayiti.

La période révolutionnaire d'Haïti se clôt sur un paradoxe. D'une part, la proclamation de la constitution de la République faite par Louverture en 1801 constitue effectivement un premier pas important pour le futur en étant la première colonie à s'autodéterminer, de surcroît avec des leaders qui ne sont pas de l'ethnie dirigeante. Mais d'autre part, Louverture, influencé par le mythe de la révolution française assimile République et Liberté. Or, de liberté, il ne sera rien en Haïti. Dessaline, dès sa victoire sur les Français en 1804, proclame l'Empire d'Ayiti. Régime autoritaire qui ne durera que deux ans, Dessaline étant par la suite assassiné.

Alors c'est une monarchie qui sera instituée, cette fois sous le joug d'Henri-Christophe. Une monarchie avec une cour, des usages, des titres de noblesse, des constructions monumentales, censées créer de la fierté dans ce pays construit de la main de l'esclavagiste. La répression repris de plus belle, le pays entier fut mobilisé dès l'âge de cinq ans pour bâtir pierre à pierre la fierté du peuple haïtien.

« Plus impardonnable est son crime historique contre le colonisé :
elle l'aura versé sur la route, hors du temps contemporain. »

Albert Memmi





La violence faite au monde

Au cours de l'année 2019, au moment même où l'inapprivoisable Jair Bolsonaro accédait à la présidence du Brésil, un film, autrement plus féroce sortait en salle : Bacurau.

Alors que les forêts brésiliennes s'enflammaient, que les peuples autochtones étaient expropriés de leurs terres, les slogans du dirigeant clamaient : « Le Brésil au-dessus de tout, Dieu au-dessus de tous » - mais où était Dieu ? Dans un monde de plus en plus centralisé, régulé, aseptisé, une question se pose et se révèle de plus en plus pressante : comment lutter pour continuer d'exister lorsque l'on ne rentre pas dans les canevas univoques des volontés de ces quelques-un.e.s qui sont au pouvoir ? La musique, le cinéma, ainsi que tous les autres arts creusent des brèches qui ouvrent, derrière les parois dures et arides de l'obscurantisme, de nouvelles perspectives vers des mondes sublimes. Là où certains tentent d'imposer leur monde, d'autres sûrement au fond plus

inventif.ve.s, s'attèlent à proposer des mondes, qui offrent à chacun un petit bout de terre où exister. À travers l'audace et l'inventivité dont il.elle.s font preuve, Kleber Mendonça Filho et Juliano Dornelles, co-réalisateurs de *Bacurau*, sont en quelque sorte dans la même recherche du non-conventionnel que les artistes musicien.ne.s du mouvement post-club. Leur objectif : lutter par la dé-construction, proposer d'autres réels que ceux que l'on essaie de nous imposer, se refaire une place là où l'on a été exproprié. L'idée directrice qui semble rapprocher *Bacurau* de l'entreprise post-club est cette envie de montrer que plusieurs mondes peuvent cohabiter au sein d'un seul, qu'il n'existe pas un réel, mais des réalités.

Dans un futur proche, dans une région reculée du Nordeste Brésilien (Sertao), les membres d'une petite communauté découvrent avec stupeur que leur village a été littéralement rayé de la carte. Celui-ci n'existe plus aux yeux des autorités, ni même aux yeux des satellites. Alors qu'ils enterrent la plus vieille femme du village, des événements étranges et inquiétants viennent perturber leur quotidien. Pendant ce temps, non loin de là, une folle équipée de riches américain.e.s en quête de sensations fortes s'entraîne en mode commando. Leur objectif : vivre une expérience pleine d'adrénaline en décimant la petite communauté à l'arme lourde. Théoriquement, il.elle.s ne prennent aucun risque puisque le village n'existe déjà plus aux yeux du monde. Mais c'est sans compter sur les ressources de la communauté solidaire et battante, ayant déjà connu dans son histoire de violentes insurrections et révoltes face aux pouvoirs dominants. La communauté riposte alors avec une violence exacerbée et un instinct de survie hors norme. *Bacurau* crie avec force à la face du monde qu'elle continuera d'exister coûte que coûte. Dans leur lutte acharnée contre leur disparition, ceux. celles que l'on appelle les « marginaux » deviennent assurément des héro.ine.s.

Plusieurs caractéristiques essentielles rapprochent le mouvement post-club de ce film. Sur le plan politique, on retrouve une convergence autour d'un refus de l'impérialisme social et culturel, ainsi que sur la mise en avant des minorités (qu'elles soient sociales, artistiques, ethniques ou sexuelles). Ensuite, sur le plan esthétique, la déconstruction est employée en tant que mode de création de codes nouveaux. Enfin, la volonté de mixité qui est prônée dans ce mouvement et dans ce film les rapproche, grâce à un subtil travail de références et de mélange des influences.

À travers un détournement de la culture de masse, *Bacurau* réussit à mettre en avant les empreintes d'une culture populaire dévoyée. En cela, le film est une véritable œuvre de contre-culture.

Les deux réalisateurs du film ont axé leur ouvrage sur des choix politiques forts, en dénonçant les grandes inégalités internes à leur pays et en replaçant sur le devant de la scène des minorités trop souvent oubliées. En plaçant le récit dans la région du Sertao, les réalisateurs convoquent les réalités sociales qui opposent historiquement les régions centrales traditionnelles aux régions littorales mondialisées. Bacurau choisit le côté que l'on décide habituellement de masquer au Brésil. Pourtant, le Sertao fait partie des socles qui ont fondé l'identité brésilienne dans un imaginaire collectif. Cette région s'affirme comme un lieu de résistance à la modernité, alors que les littoraux civilisés n'ont eu de cesse de se plier avec envie aux codes non authentiques de la culture des buildings et des corps parfaits. D'un côté, il y a la culture populaire, qui regroupe un ensemble de savoirs, de traditions et de valeurs de civilisations construites tout au long de l'Histoire, et qui prône le respect de l'autre. De l'autre, il y a la culture de masse, commerciale, d'animation planétaire, reposant sur une production calibrée idéologiquement conforme, relayée par des médias aux ordres.

La méthode néo-libérale

suit une logique de prédation

et d'absorption: ce qui lui désobéit,

elle le vide de sens, pour n'en

garder que l'enveloppe

qui, en somme,

est la forme, en somme,

elle conserve l'apparence,

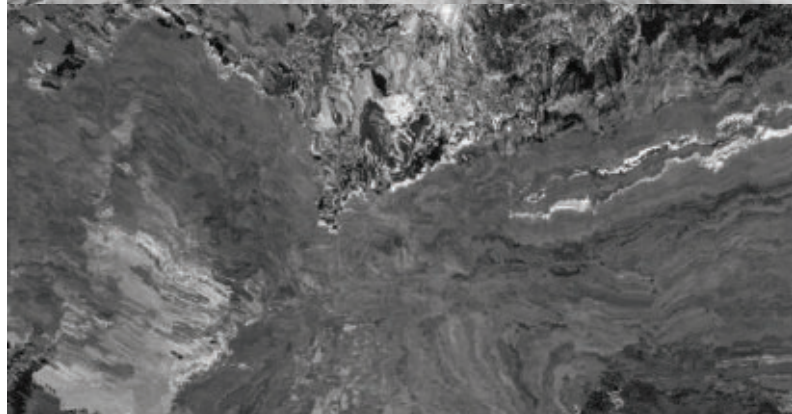
mais supprime la substance.

De cette combinaison, naissent l'expropriation puis l'appropriation culturelle. Bacurau semble à juste titre détourner cette méthode aux propres fins de la communauté mise au banc de la société, en proie à la prédation. Sur son penchant formel, le film réemploie les outils

cinématographiques de la culture de masse en s'appuyant sur plusieurs genres populaires : le western, la science-fiction, l'horreur, et manie à merveille les codes techniques commerciaux, destinés à créer du spectaculaire : utilisation du cinémascope, d'objectifs anamorphiques et de grosses machineries (grues, longs travellings sur rails). Cette politique de synthèse et de réemploi dans le film rejoue avec astuce la logique d'absorption néolibérale en la renversant vers des fins sociales. Ainsi, la désobéissance et la résistance de la communauté puisent leurs forces dans la culture populaire. Le musée, lieu central du film, permet au peuple de lutter contre la violence des envahisseurs en employant les armes des anciens cangaceiros (bandits) accrochées aux murs de ce mémorial des insurrections. La culture d'un banditisme éthique à la Robin des Bois, d'une forme de violence justifiée par ses fins, guide la petite communauté vers son affranchissement et la sauvegarde de son identité. D'ailleurs, Lunga, la tête de proue sanguinaire de cette lutte, n'est autre que le bandit du village, lui-même déjà à la marge de la communauté. Pour accentuer cette marginalisation revue à contresens, le personnage de Lunga est interprété par Silveiro Pereira, un acteur transsexuel issu de l'univers LGBT, qui comme on le sait se trouve de moins en moins accepté aux yeux du gouvernement brésilien. Autre élément de contre-culture distillé dans le film : la drogue, qui, à l'instar de la potion magique d'Astérix, sert à donner courage et vigueur aux irréductibles dans leur combat contre l'oppresser. Celle-ci renvoie à l'imaginaire du chamanisme et à la consommation traditionnelle de substances permettant d'approcher d'autres niveaux de conscience. Là aussi, l'idée est de montrer que le réel peut être perçu autrement, sous d'autres prismes que ceux d'un matérialisme bête et méchant.

Outre l'insubordination politique à l'œuvre dans le film, on trouve aussi des transgressions formelles qui touchent les codes liés aux genres cinématographiques convoqués. Un paradoxe se trouve au cœur même de cette pratique artistique de la contre-culture : de l'irresponsabilité esthétique naît la responsabilité éthique. L'entropie de la forme, le détournement des codes et des cadres font apparaître la substance morale de l'œuvre. Ici, la déconstruction esthétique passe par l'utilisation de régimes d'images singulièrement différents. Dans le film, des images réalistes, proches du documentaire côtoient des plans-tableaux surréalistes et des images psychédéliques. D'autres fois, ce sont des plans satellites vus du ciel, des vues au drone, ainsi que des références aux jeux vidéo qui viennent rompre avec les codes hollywoodiens du western. L'imaginaire du Sertao est remis au goût du jour grâce au mélange des genres et à la création d'un film attractif visant un public diversifié. Le travail des genres comme outils de contre-culture permet de faire remonter le souvenir des luttes

de classes et des révolutions passées, qui doivent continuer d'être menées aujourd'hui. Bacurau, à l'instar du mouvement post-club, nous rappelle à quel point il est important de créer ses propres modalités d'existence dans un monde qui menace sans cesse de faire disparaître les marges.





Pour une contre esthétique **de la néo-distraktion** chez **Lotic et Jacques Perconte**

Vous êtes-vous déjà posé la question du fonctionnement de notre capacité d'attention dans la vie quotidienne, et de l'impact que les technologies ont sur elle ? Walter Benjamin, oui. C'est même la base de son célèbre concept de distraction. Pour résumer brièvement, ce concept est lié au mode d'attention ou mode d'être au monde propre aux nouveaux contextes urbains et industriels du 19^e et 20^e siècle, qui était incarné, selon lui, par la distraction. Ce mode d'attention spécifique permettrait de s'adapter à des environnements particulièrement agressifs pour les sens en absorbant et en accommodant les chocs qu'ils produisent (Métro, vitrines de magasin, travail à la chaîne, etc.). La conséquence négative de cette attention distraite est qu'elle nous empêcherait de prendre conscience des réalités qui nous entourent. Fait intéressant, le philosophe allemand établit un lien entre cette caractéristique de la vie moderne et un nouveau moyen d'expression

qu'il a vu naître, le cinéma. Selon lui, la distraction cinématographique s'envisage comme un mode de vision, une réception fonctionnant par accommodation et intégrations de chocs (montage, changement de valeur de plan, mouvement de caméra, etc.). Face à ce constat, il s'est efforcé de penser la puissance d'un cinéma qui ne serait pas soumis à une volonté de pur divertissement ou de propagande. Ce qui l'a conduit à se demander si cet art, capable selon lui d'agir directement sur l'«inconscient visuel», ne pourrait pas également produire quelque chose comme une mise à distance, une rupture, une sortie du mode de perception en distraction. Presque un siècle plus tard, où en est-on de cette pensée ? Quel est le poids des technologies contemporaines sur notre capacité d'attention ? Et comment les formes artistiques témoignent-elles de possibles mutations ? Pour commencer, je propose de penser quelque chose comme une néo-distraction, c'est-à-dire un mode d'attention contemporain spécifique qui consisterait à s'accommoder aux différents chocs produits par les nouveaux environnements numériques, que ce soit dans la multiplication des écrans et sources sonores artificielles ou bien dans la composition des interfaces et interactions qui se mettent en place avec celles-ci (Flux permanent de l'information, pratique compulsive du scroll, stratégie marchande de parasitage sonore et visuel des pages web et applications, agitation et rapidité des productions audiovisuelles publicitaires, ...). Deuxièmement, pour continuer d'esquisser des pistes de réponses, je vais croiser ici l'analyse de deux artistes contemporain.e.s, la musicienne Lotic et le cinéaste expérimental Jacques Perconte. Les œuvres choisies, *Burn A Print* (2020) et *L* (2014), seront envisagées non comme des illustrations de ce qu'est la mouvance Deconstructed, mais bien plutôt comme des propositions de penser ce que ce genre peut contenir en lui comme puissance de résonance face à la complexité de notre monde.

Mais pourquoi rapprocher Lotic et Jacques Perconte ? Je vous propose pour cela d'écouter et de regarder conjointement le morceau *Burn A Print* et le film *L*. Ce qui frappe, c'est la manière dont il.elle.s déploient leurs mondes : une métaphore semble résonner selon moi avec leur entrée en matière, celle d'un reflet dans l'eau se troublant de plus en plus à mesure que l'eau s'agite. Cette hésitation entre la transparence et l'abstraction est ici déclenchée par un jeu avec le médium numérique. D'un côté Lotic introduit son morceau par la voix d'une chanteuse Pop qu'elle vient progressivement parasiter par ajout sporadique de multiples couches de bruits ; et de l'autre Perconte introduit son film par une image encore reconnaissable avant de progressivement distordre ses pixels. Que ce soit en recourant à un séquenceur musical ou à une modification des codecs vidéo, c'est par l'outil numérique que ces artistes procèdent. Un autre aspect semble les rapprocher :

l'ambiguïté foncière entre une sensation de flux aspirant et un monde musical et visuel disruptif. Nous plongeons d'une part dans un flux déconstruisant progressivement la sensation d'un monde concret, et de l'autre dans une expérience brute du bruit (comme avec la Noise Music) et de la texture du film (comme avec Stanley Brakhage). Ce geste artistique est à rapprocher selon moi de quelque chose que l'on pourrait nommer contre-esthétique de la néo-distraction : d'un côté un flux vocal dont l'épanouissement est sans cesse contrarié par des ruptures d'attention ; et de l'autre un travelling optique dans un cimetière troublé progressivement par les dérèglements, les gels et les lags de l'image. Ce geste artistique, partageant le monde entre sa reconnaissance et son abstraction progressive, semble nous inviter, dans ces œuvres, à éprouver le caractère numérique de la représentation (du son et de l'image), l'empêchant ainsi de produire une simple accommodation visuelle et auditive. Dans un contexte d'expansion technologique du monde, où nous sommes de plus en plus sollicités, dans notre quotidien, par des interfaces numériques (Smartphone, ordinateur, tablette, télévision, écrans publics, casques de réalité virtuelle (VR), lunette de réalité mixte (MR), montres connectées, casques sans fil, etc.), il semble plus que jamais urgent de questionner notre rapport avec les différents environnements constituant nos vies. Ainsi, tout comme Benjamin voyait dans le cinéma un art capable de détourner le mode en distraction que les grandes villes industrielles génèrent, il me paraît intéressant de penser l'art numérique comme potentiellement capable de détourner ce mode en néo-distraction qu'engendrent nos sociétés mondialisées et connectées par le sceau de l'internet. Toutefois, il faut se rappeler que cela ne peut se faire qu'au prix d'une exigence critique de cet art envers sa propre tendance à la distraction. À l'heure des futurs Smartcity hyper-connectées, ces deux œuvres semblent nous faire sentir l'envers du décor d'une attention humaine ayant de moins en moins prise sur ce qu'on pourrait nommer le monde concret. Il ne s'agit plus seulement d'accommoder nos cerveaux à de nouvelles réalités matérielles comme chez Benjamin, mais également de partager notre attention avec des environnements numériques sans cesse menacés par des stratégies cybernétiques de contrôle.

(Bibliographie)

W. Benjamin, «Paris, capitale du 19^e siècle» [1935], dans *Œuvres III*, trad. M. de Gandillac, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 2000.

W. Benjamin, «L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique» [1939], dans *Œuvres III*, trad. M. de Gandillac, Paris, Gallimard, coll. «Folio essais», 2000.

Y. Citton, *L'économie de l'attention. Nouvel horizon du capitalisme?*, Paris, La Découverte, 2014.



La Trance et ses réminiscences dans la musique contemporaine

Une petite histoire de la Trance

Cet article a pour but de retracer une chronologie de la trance sur une période de temps assez large s'étalant des années 70 à nos jours. Il n'a aucune vocation à être exhaustif musicalement parlant ni d'inscrire l'histoire (avec un grand H) de la Trance dans le marbre, de ses débuts à ses réminiscences contemporaines. Prenons le comme un bref rappel sur ce qu'est la Trance et en particulier ce qui n'est pas proprement catégorisé en tant que Trance : je m'attarderai donc assez peu sur toute la période des années 90 et en particulier sur l'âge d'or de la Trance qui peut être établi de manière subjective entre 1996 avec la sortie de *Children* par Robert Miles et 2003, année qui voit le genre commencer à progressivement s'essouffler, et ce, jusqu'à la fin de la décennie. Pour éviter cet aspect encyclopédique, j'essaierai donc d'axer mon propos

sur ce qui a constitué les principales influences du style Trance (et elles sont nombreuses) dans les années 70 et 80, d'en résumer l'apogée temporelle qu'est la période de la fin des années 90 au début des années 2000 puis d'en situer les réminiscences sur la carte des musiques électroniques contemporaines. En bref prendre le sujet par ses périphéries plutôt que par son cœur ou ce que l'on pourrait à première vue considérer comme tel.

D'acceptation commune, les sonorités Trance pourraient être définies par leur style minimaliste, la large place accordée aux mélodies et à leurs progressions harmoniques. Sur ce dernier point, une étude spécifique au genre Uplifting Trance (le genre le plus en vogue fin 90 début 2000 avec des stars comme Tiestö connu pour ses mélodies anthems) a été menée par quatre chercheurs et chercheuses anglais, espagnols et français pour la revue spécialisée *Frontiers Of Psychology*. Une de leurs conclusions est la suivante : le cerveau répond quasi automatiquement favorablement aux progressions harmoniques typiques de la Trance. Les mélodies «Trance» stimulent naturellement le cerveau. Mais où trouver la source, la naissance de ce type de mélodies ? Il faut faire un retour en arrière, dans les années 70. À cette époque, des producteurs comme Steve Reich, Philipp Glass ou encore Klaus Schulze entament alors un tournant majeur pour la musique électronique. Ils développent un son résolument minimaliste tout en s'écartant de l'élitisme et de la rigueur qu'ont pu incarner des musiciens comme Pierre Boulez ou Karlheinz Stockhausen. Ces deux portes parole d'avant-garde de la musique de synthèse sont portés par un dessein résolument expérimental adoptant des techniques de composition nouvelles que sont par exemple le sérialisme, créant des genres tels la musique concrète.

Ces nouveaux musicien.ne.s prennent en quelque sorte à contre-pied le dogme expérimental de la musique de synthèse d'alors pour aller vers des sonorités plus simples et accessibles tout en s'attachant à retourner à des principes musicaux de base que sont le rythme et l'harmonie. Les compositions de Steve Reich s'attachent à retranscrire un décor facilement compréhensible pour l'auditeur.ice en élaborant un processus de boucles se superposant les unes aux autres mues par de légers changements harmoniques déclenchant un réel sentiment de plaisir auditif. *Four Organs/Phase Patterns* est un de ses travaux les plus anciens (1970) mais cette nouvelle patte y est parfaitement visible. Steve Reich mêle au cours de ses compositions les synthétiseurs, et les instruments acoustiques.

L'allemand Klaus Schulze, après avoir été membre de groupes tels que Tangerine Dream ou Ash Ra Tempel, crée avec son projet solo une musique intégralement composée par synthétiseur ; de longs morceaux, mélodiques et progressifs. *Cyborg* et *Timewind*, respectivement

sortis en 1973 et 1975 sont la parfaite illustration de ce qui est en cours dans la musique d'alors; tout d'abord, une révolution déjà en marche permise par l'apparition du synthétiseur dans des morceaux «grand public» (tout du moins avec une audience plus large que la musique concrète) mais surtout l'utilisation qui est faite de ces synthétiseurs, superposés les uns aux autres avec des structures harmoniques complexes, des arpeggios et des techniques de layering créant un son profond pour l'auditeur.rice. Ces morceaux relèvent quasiment du rituel chamanique, ils sont longs, progressifs et propices à l'introspection - bien que ces caractéristiques ne soient pas l'apanage de la musique électronique d'alors des groupes acoustiques notamment Krautrock comme Can ou Ash Ra Tempel rentrant dans ces critères. Le terme de «Trance», transe, au sens large peut donc être accolé à une partie de cette nouvelle génération de compositeur.rice.s contemporain.e.s.

Ce schéma est poursuivi tout au long des années 70 et 80; les synthétiseurs s'immiscent de plus en plus dans la musique commerciale. *I Feel Love* de Donna Summer, produit par Giorgio Moroder est le parfait exemple de cette évolution que prend la musique d'alors. Le disco en lui-même est intéressant en ce que ce style est le témoin d'un changement radical dans les techniques de production; il est à la base instrumental et finit à l'orée des années 80 par être produit de manière totalement électronique, *I Feel Love* en étant l'exemple le plus connu. Une deuxième révolution se déroule pendant les années 80 notamment en Europe avec l'arrivée de groupes comme D.A.F et un peu plus tard les Belges de Front 242. C'est la naissance de l'EBM en Europe, autant influencé par la vague punk d'alors que par les synthétiseurs de Kraftwerk (qui inventèrent le terme EBM, Electronic Body Music, dans les années 70). Dans la seconde moitié des années 80 se crée le son New Beat en Belgique, inspiré de l'EBM européenne et des productions acid-house qui commencent à venir d'outre atlantique. Cette époque voit naître des productions que l'on pourrait qualifier de Proto-trance avec des morceaux comme *What Is Love* «Pure Trance 1» de KLF dont le titre laissait présager de la vague musicale qui allait marquer la décennie suivante. C'est à cette époque que le jeune label belge R&S commence à se faire connaître, en sortant de nombreux classiques New Beat. Le son New Beat se place à la croisée de nombreuses influences; un tempo généralement lent, dans la lignée directe des dj's belges «popcorn» des années 70 qui jouaient les disques de façon ralentie pour rendre les basses plus rondes; des sonorités dures, agressives, propres à la musique industrielle type EBM; et ce beat répétitif, chamanique, hérité de la révolution house.

Cette effervescence est de courte durée et dès 1990 on peut considérer la vague New Beat comme terminée. Mais le *New Sound of Belgium*

aura pavé la route pour une partie de la musique électronique et notamment la Trance. Ces synthés agressifs aux mélodies répétitives seront largement utilisés dans les styles Trance ; la filiation est directe. Si l'aspect dur et les sonorités que l'on pourra qualifier de goa quelques années plus tard émergent directement du New Beat il faut aller voir ailleurs pour tenter de concevoir d'un large point de vue ce que sont les sons Proto-trance d'alors. En Italie, à la même période, commence à se développer un son caractéristique nommé à posteriori Italo House ou Dream House. Une grande partie de l'aspect deep, des nappes de synthés atmosphériques et sensuelles de la Trance y trouvent leur origine ; à fortiori, l'Italo House hérite de ces synthétiseurs caractéristiques des compositeurs d'avant-garde des années 70 et 80 dont nous avons parlé plus tôt. Le morceau de 1989 *Sueño Latino*, de Sueño Latino et Caroline Damas fait ici figure d'exemple. Au vocal langoureux se superpose le sample de Manuel Göttsching, ancien membre d'Ash Ra Tempel, tiré de son morceau *Ruhige Nervosität* sorti sur le label de Klaus Schulze Inteam en 1984 mais produit en 1981. Cette deepness vaporeuse semble être propre à l'Italie ; l'Italo Disco avait déjà cette caractéristique et le hit mondial *Children* sorti en 1996 et composé par l'italien Robert Miles sera catégorisé « Dream Trance ». Cette house résulte de l'interprétation personnelle des producteurs italiens de la house de Chicago, mêlée aux sonorités Balearic, interprétation précédée 10 ans plus tôt de la relecture italienne du Disco américain. À ces origines belges et italiennes, la Trance peut également trouver certaines de ses fondations en Espagne, avec le son Balearic de l'Ibiza des années 80 et notamment les sets d'Alfredo Fiorito. Le New Beat trouve son successeur direct en Espagne avec le « Valencia Sound » sur des labels comme Area International ou Mega Beats Records. German Boü dont l'alias le plus connu est Dunne connaîtra le succès avec son morceau *Espiral* sorti en 1991. Ces morceaux très belges incarnent le son qui est alors le plus en vogue à Goa, sur la plage d'Anjuna et ses fêtes interminables. Et préfigurent le son *Goa Trance* qui y émerge tout au long des années 90 avec ses mélodies psychédéliques et un beat agressif.

Une des premières sorties labellisée en tant que Trance sera *The Age Of Love* du groupe éponyme. On peut affirmer qu'à ce stade le son Trance est né et s'il évolue énormément au cours des quinze années suivantes, les fondations en sont posées.

La décennie des années 90 voit le son Trance se populariser avec des labels comme Eye Q (co-créé par Sven Väth). La vague progressive house (Cowboy Records, Guerilla Records) influence fortement le son Trance. Le genre évolue et commence à se durcir (Hardtrance 90's, et son tempo élevé semblable au hardcore avec des labels comme EDM, Bonzaï, Generator Records...).

La frange la plus commerciale de la Trance trouve son apogée à la fin des années 90's, avec des artistes comme Paul Van Dyk, Mike Push, Ferry Corsten, Vincent de Moor... C'est la Trance anthem, qui représente en général «la» Trance dans l'imaginaire collectif. À la même époque, le Hardtrance continue d'essaimer; son tempo a ralenti, la basse prend plus de place: c'est la reverb bass, caractéristique du Hardtrance fin 90 début 2000 qui donnera naissance au hardstyle, excroissance maléfique du Hardtrance venue simultanément d'Italie et de Hollande. L'Angleterre n'est pas en reste puisque le hardhouse y naît dans les années 90 à travers un croisement entre Trance, Hardtrance et Garage House avec le dj Tony de Vit comme porte-étendard. La Trance s'est diversifiée et commercialisée de la toute fin des années 80 au milieu des années 2000 date à laquelle le mouvement commence à s'essouffler. Elle a vu naître et mourir des genres (le Hardtrance, aujourd'hui confiné à une toute petite niche) et le creuset d'influences qu'elle représente s'est inversé: la Trance fait de nombreux remous et ses réminiscences sont palpables. Dans la musique dance commerciale type *Tomorrowland* tout d'abord, directement née de la Trance anthem du début des années 2000 et des figures de dj superstars comme Tiestö. Mais ce n'est pas l'aspect le plus intéressant de l'influence Trance dans la musique.

On peut noter que la Trance s'est immiscée dans de nombreux genres musicaux. Le label autrichien Editions Mego semble être précurseur dans la vague Ambient Trance qui fleurit sur soundcloud depuis plusieurs années; les productions de Fennesz et Pita/Peter Rehberg (fondateur du label) en sont l'exemple parfait. L'album *Work For GV 2004-2008* de Peter Rehberg paru en 2008 continue l'entreprise des Klaus Schulze et autres Steve Reich (dont l'album *Electronic Counterpoints* paru en 1987 est une pierre angulaire du genre). Caterina Barbieri (sortie sur Mego), Lorenzo Senni (avec ses performances décadentes *Rave Voyeurism*), et des producteurs plus confidentiels comme Himera, 7038634357 ou Malibu/Dj Lostboi perpétuent cette tendance de Trance beatless et enivrante, tout en y insufflant une interprétation contemporaine et personnelle.

Tous ces producteurs.rices semblent adopter le leitmotiv initial de Steve Reich et ses sorts dans les années 70 : reprendre la musique expérimentale à leur compte et la rendre plus accessible pour un public non initié. Ces productions sont toujours orientées vers la recherche musicale matérialisées vers la musique abstraite pour autant.

D'un autre côté on peut discerner l'influence Trance sur les musiques actuelles d'avant garde au sens large et notamment dans le rap (avec par exemple les producteurs que sont Whitearmor, Yung Sherman et Gud - qui a commencé la production par le hardstyle et la Trance). Certains morceaux de Yung Lean ou encore Bladee, produits par les trois cités ci dessus ont une vraie identité Trance (Blood Rain de Yung Lean & Bladee produit par Whitearmor, Friday Nite de Bladee et Black Kray produit par Ana Caprix à partir d'un sample de Synaesthesia des Thillseekers ou encore le totalement hardstyle - et donc trance - Fenix de Yemi, produit par Gud). Ces artistes sont tous produits et distribués par le label YEAR0001, dont la compilation Rift One sortie en juillet 2020 illustre parfaitement les remous palpables de la Trance dans la musique actuelle sous diverses formes allant de la pop désenchantée de Namasenda aux morceaux 100% Trance du groupe Chariot. La vague trap qui a traversé les années 2010 n'y échappe pas, et des producteurs comme Torus, Dark0 ou Evian Christ s'inscrivent dans cette lignée. La scène techno à proprement parler, qui a croisé la trance au début des années 90, voit cette filiation réapparaître actuellement avec des labels comme Kulør, Euromantic. La sphère «hyper pop», représentée par feu Sophie, Charli XCX sur certains morceaux et tout

l'armada PC Music (fondé à Londres par A.G Cook en 2013) en général revendique également cet héritage Trance. *Better Off Alone*, légendaire morceau sorti en 1998, s'est vu remixé à de nombreuses reprises dans les sphères de niche de soundcloud, un des plus significatifs étant probablement celui d'AG Cook. Ce n'est pas seulement le caractère mélodique, entêtant, de la Trance qui y est repris mais toute son esthétique et notamment cet aspect commercial de la Trance 2000's.

Tout y est exagéré, détourné ; par exemple avec la création du personnage féminin QT comme icône du consumérisme de masse néo-libéral, qui sort sur le même plan son single et son spot TV pour une marque d'energy drink. PC Music ont influencé tout un pan de la musique contemporaine par leur esthétique bubblegum consommable alliée à un propos expérimental. La Trance a caractérisé au cours de son âge d'or les mentalités de nos sociétés contemporaines : consommatrices de l'instant et en perpétuelle quête de plaisir, quête sans fin puisque le prochain objet consommé paraîtra toujours plus attirant que son prédécesseur. Cette perspective anthropologique de la Trance se retrouve aujourd'hui dans des scènes que sont l'EDM, le hardstyle (depuis les années 2010). La filiation y est non seulement dans le but final, cathartique, de cette musique qu'est le plaisir dans l'instant mais également dans la descendance directe de ces genres musicaux vis à vis de la Trance qui en reprennent les codes.

La Trance incarne donc
La Trance incarne donc de nos
un socle large de nos
communautés européennes en
enquête de plaisir instantané
et irréflectif.
Ce irradie.

Cette sorte de course aux émotions a façonné une nouvelle génération de producteur.rice.s qui, loin de vouloir s'inscrire dans un schéma commercial de consommation musicale, reprennent cette tendance pour la dénoncer et mettre à la lumière du jour deux facettes de nos sociétés : le plaisir y est facilement accessible, une simple connexion internet peut suffire. Mais le vernis de ce plaisir s'effrite rapidement avec une conscience plus globale de notre environnement général et de nos sociétés plastiques.

(La musique minimaliste)

Klaus Schulze, *Cyborg*, 1973 et *Timewind*, 1975.
Steve Reich, *Four Organs / Phase Patterns*, 1970, *Music for 18 musicians*, 1978,
Electric Counter Points, 1987
Philipp Glass, *Music With Changing Parts*, 1971
Terry Riley, *Persian Surgery Dervishes*, 1972

(Les années 80: EBM, New Beat, Valencia Sound & Italo House)
D.A.F. *Alles Ist Gut*, 1981
Front 242, *Quite Unusual*, 1986
KLF, *What Time Is Love? Pure Trance 1*, 1988
Explorer Of The Niles, *We Are all Egyptians*, 1988
Boa Club, *The Grial Saint (The Twelve Inch Mixes)*, 1990
Espiral, *Dunne*, 1991.
Sueño Latino, *Sueño Latino*, 1989
Morenas, *Hazme Soñar*, 1989

(Les années early 90's: Classic Trance, Progressive House et Early Goa)
Sven Van Hees, *Emotional Rehabilitation (Source Reproduction Mix)*, 1992 Jam &
Spoon, *Stella*, 1992
Age Of Love, *The Age of Love*, 1990
One Dove, *Breakdown (Secret Knowledge Light Mix)* 1993
Spooky, *Schmoo (Underworld Mix)*, 1993
The Overlords, *Sundown*, 1991
Trilithon, *Trance Dance 128*, 1992

(Hardtrance 90's)
Cycle On Five, *Lost Continent*, 1993
Nostrum, *Polaris*, 1995
West & Storm, *Porpoise*, 1995 (première production de Tiestö)
Paraphonatic - *The Past, the Present, the Future*, 1997

(Anthem Trance, 90/2000)
Alice Deejays, *Better Off Alone*, 1998
Miss Jane, *It's a Fine Day (ATB Club Mix)*, 1999
Fragma, *Toca Me*, 1999
Push, *Strange World (2000 Remix)*, 2000
Signum, *Second Wave*, 2002

(Late Hardtrance, Hardhouse & early Hardstyle)
Mass Effect, *Alphascan (Arome Remix)*, 2001
Arome - *Hands Up! (DJ Scot Project Remix)*, 2002
BK, *Revolution*, 2002
Tony de Vit, *The Dawn*, 2002
Builder - *Skyscraper (DJ Luca Antolini Hard Mix)*, 2003
National Aggression, *Bring That Shit Back*, 2003

(Les réminiscences contemporaines)
 Peter Rehberg, *Boxes & Angels*, 2008
 Alice DeeJay, *Better Off Alone (A.G Cook Remix)* 2015,
 Bladee, Black Kray & Ana Caprix, *Friday Nite*, 2015
 (sampe de The Thrillseekers - Synaesthesia, 1999)
 Oklou, *Defeat*, 2015
 Dark0, *Fuschia*, 2015 (sample de Binary Finary - 1999)
 Caterina Barbieri, *Patterns Of Consciousness*, 2017
 Sophie, *OIL OF EVERY PEARL'S UN-INSIDES*, 2018
 VA, *Kulør 001*, 2018
 7038634357, *Swallow*, 2019
 Namasenda & Himera, *I Could Die*, 2020

(Bibliographie)
 Agres K, Herremans D, Bigo L and Conklin D (2017) *Harmonic Structure Predicts the Enjoyment of Uplifting Trance Music*. Front. Psychol. 7:1999. doi: 10.3389/fpsyg.2016.01999
 Jonas Lion, *Trance and its supposed comeback to the underground. Give Trance a Chance, The History of Trance* (1988 - 2006)
 Sources additionnelles: Reddit, Discogs et Wikipédia.

Paul Créange

Lana Duval

Synthati

Wä-Wö!worr

(fr) Pour cette première édition sur la musique Deconstructed et scène Post-club, nous avons choisi de présenter le travail de 4 artistes qui explorent cette mouvance visuellement dans leurs techniques ou dans leurs symboles. Il est important pour nous de faire des passerelles entre clubs et galeries afin d'envisager la déconstruction comme un constat globalisé avec des idéaux qui se partagent entre les scènes.

Paul Créange, artiste parisien, travaille et met en relation sculpture, photographie et installations lumineuses. De ses différentes œuvres seront abordées les pièces de son exposition *As It Comes* au Karl Marx Studio à Paris. Le premier reflet du lien entre le travail de Paul et le contenu de ce numéro est la fluidité dans la forme elle-même. La sculpture évolue dans les salles du Karl Marx Studio dans une silhouette hasardeuse, comme un éclair. Une première structure métallique se dresse devant nous, sur laquelle s'ajoute une installation lumineuse, l'ensemble enveloppé par une bande d'images vagabonde.

L'œuvre de Paul peut être assimilée à une métaphore de la musique Deconstructed, cette première ossature en métal froide presque brutale génère des sensations qui résonnent avec certaines des sonorités noise ou glitch. À cela s'ajoutent les photographies qui peuvent aussi être perçues comme des mélodies issues de la Pop Music, elles ajoutent de la couleur, et de la chaleur, elles vibrent autour de cette structure et la complètent.

(eng) For the first edition on Deconstructed music and the Post-club scene, we have chosen to present the work of 4 artists who explore this movement either through their techniques or their iconography. It is important for us to build bridges between clubs and galleries in order to consider deconstruction as a globalized observation with ideals that are shared between the scenes.

Paul Créange, a Parisian artist, works with and connects sculpture, photography and light installations. Amongst his body of work, the pieces from his exhibition *As It Comes*, shown at the Karl Marx Studio in Paris, will be touched upon.

An initial link between Paul's work and the content of this issue can be found in the fluidity of the form itself. The sculpture moves through the rooms of the Karl Marx Studio as a haphazard silhouette, like a flash of lightning. A first metal structure stands before us, topped by a light installation, wrapped in a wandering band of images.

Paul's work can be seen as a metaphor for Deconstructed music, the initial cold, almost raw metal framework produces sensations that resonate with some of the noise or glitch sounds found in the genre. To this are added the photographs which can also be perceived as melodies from Pop music, they add colour and warmth, twirling around the structure, bringing it to completion.

The mixed-media nature of the work can also serve as an analogy. Deconstructed music was

Paul Créange

Ce mélange de différents médias peut encore servir d'analogie. La musique Deconstructed est née de l'idée de ses précurseurs d'emprunter à différents genres pour créer de nouvelles sonorités. En mêlant photographie, sculpture et lumière, Paul donne un nouveau plan à la photographie pour s'exprimer en 3D. La place que trouve l'image dans cette installation peut être mise en corrélation avec l'utilisation de la voix dans la musique post-club pour ajouter une dimension personnelle sensible, entre une technologie robotique stérile et la sensibilité d'une réalité humaine. Le contenu des images reste presque insaisissable mais le naturalisme qu'elles ajoutent à cette ossature apporte une expression vivante. Tous ces médias s'appuient les uns sur les autres et créent cette nouvelle entité cohérente. Nous pouvons voir dans l'usage de la photographie par l'artiste une expression du souvenir. Cette image que l'on envisage fixe dans le temps et dans l'espace évolue autour de cette structure et devient une forme d'identité. Elle se tord, s'élargit, s'effile, s'assombrit, s'éclaircit. Le contenu reste le même mais le regard que l'on pose sur l'image varie à chaque centimètre de la sculpture. C'est ainsi que peut être pensée notre propre identité, un ensemble d'images-souvenirs sur lesquels nous projetons différentes perspectives au cours de notre évolution.

born out of the idea of its precursors to borrow from different genres to create new sounds. By mixing photography, sculpture and light, Paul gives photography a new plane to express itself in 3D. The place of the image in this installation can be correlated with the use of vocals in post-club music thus adding a sensitive personal dimension, between sterile robotic technology and the sensitivity of human reality.

The content of the images remains almost elusive but the naturalism they add to the framework manifests through a vivid expression. The media is built one upon another, thus forming a new coherent entity.

The artist's use of photography reveals an expression of memory. The image, frozen in space and time, evolves around the structure and becomes a form of identity. It twists, expands, tapers, darkens, lightens. The content remains the same, but the way we look at the image varies with each centimetre of the sculpture. This is how our own identity can be thought of, as a set of memory-images on which we project different perspectives during the course of our evolution.

As it Comes

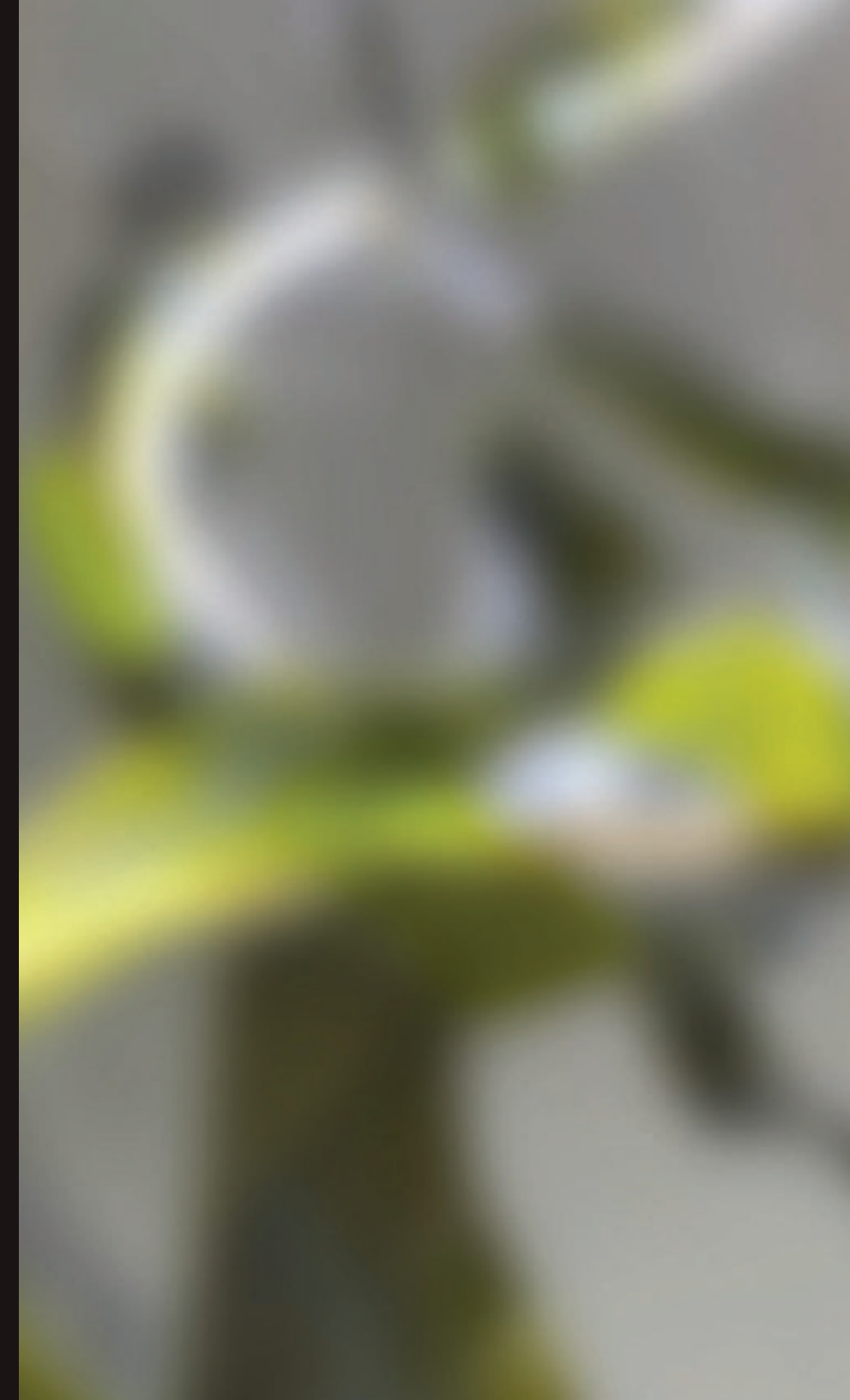












à chaque ver, dans le traitement des mots le poème procure des sensations sonores. Ces tonalités mélancoliques, mêlées à ce paysage coloré, nous rappellent l'utilisation de vocales pop sur des fonds musicaux aux sonorités noise, les 2 éléments se contrebalançant pour créer une atmosphère où joie et tristesse s'entremêlent.

Le travail de Lana ouvre une réflexion sur le flux d'images qui nous entourent, de par son utilisation, ses visuels deviennent peinture et perdent leur identité primaire. Dans ses oeuvres, toutes les formes sont méconnaissables, elles se transforment et font éclore de nouvelles narrations oniriques hors du commun.

spectator to appropriate the narrative. The text vibrates, it is in movement and metamorphoses with each verse, in the treatment of the words the poem provides sound sensations. These melancholic tones, mixed with this colourful landscape, remind us of the use of pop vocals over noise background sonorities, the two elements counterbalancing each other to create an atmosphere where joy and sadness intermingle.

Lana's work reflects on surround us, through become paintings primal identity. In forms are unrecognizable, they transform and uncommon oniric

the flow of images that its use, her visuals and lose their her work, all cognizable, blossom new narratives.

Diving dreams

i was born a passenger
silently sewing nets of mycelium,
catching water to feed a water forest,

growing

diving dreams

to make them float
and dance in the

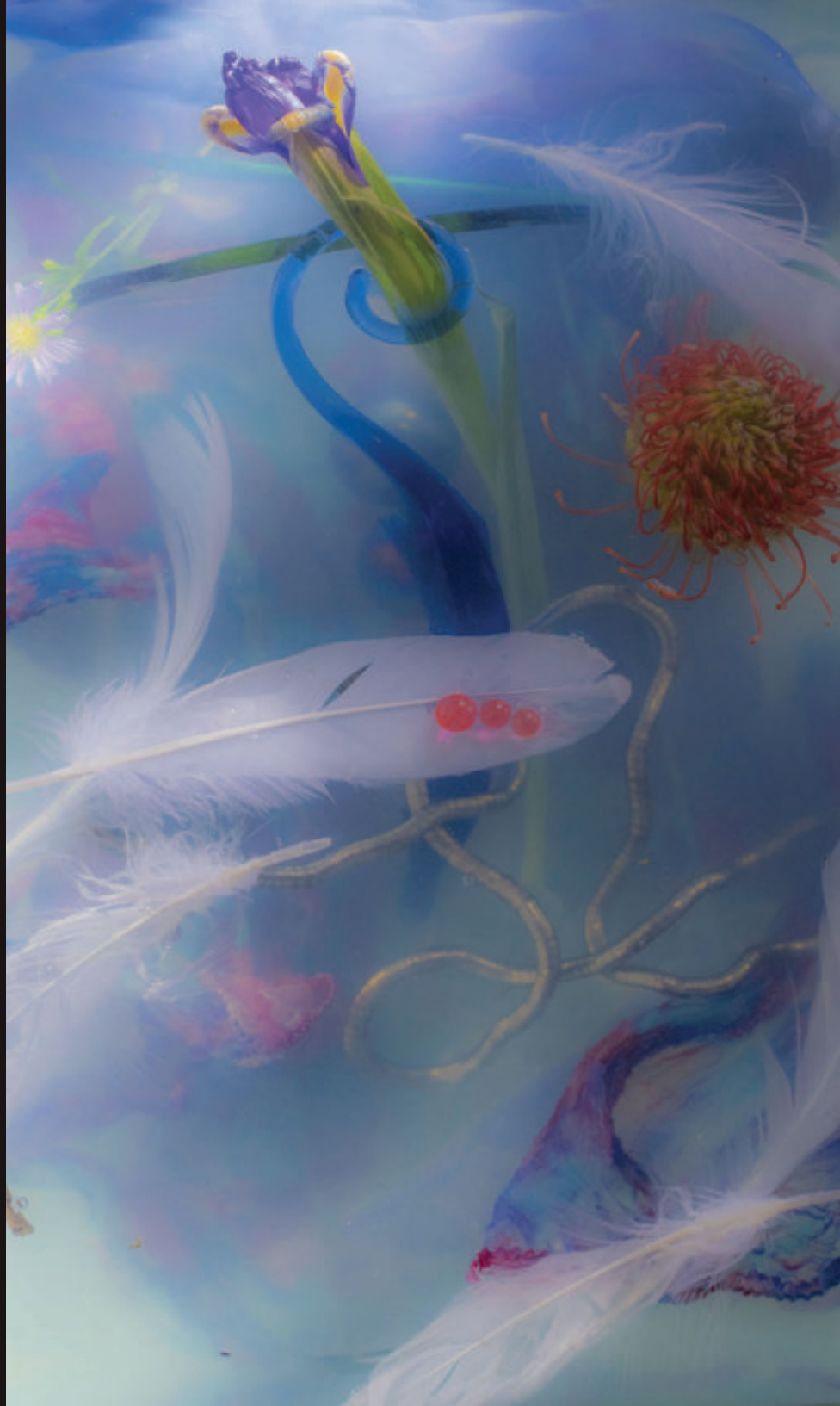


dazzling dark

A dreamlike collage featuring two golden spheres at the top, a small white insect on the left, and the text "diving dreams" in a stylized font.

diving
dreams













(fr) Nous sommes un duo d'artistes composé d'Isobel O'Gorman et de Stella Rosenkvist, qui étudient actuellement le design de performance au Central Saint Martins. Notre duo artistique explore les fondements et la généalogie des anciennes pratiques nordiques et celtiques, l'écologie et le channeling. Notre pratique est profondément axée sur la santé, physique et mentale, et sur de nouvelles narrations pour créer un chemin pérenne dans le processus de création. En jouant avec le terme de Futurisme Primordial, nous nous penchons sur les pratiques anciennes pour les traduire en nouvelles créations.

Avant de commencer notre voyage artistique, nous étions toutes deux sur un long chemin de déconstruction des voies linéaires du système. Le système qui nous a demandé, comme à beaucoup d'autres, de travailler à des rythmes dépassant nos capacités, de dominer nos énergies féminines et nos corps dans des comportements sociaux stricts et de nous dissimuler pour remplir certains rôles - des pratiques qui ont été profondément ancrées dans nos êtres dès le plus jeune âge; sur la façon de survivre et d'être légitime dans le système.

(eng) We are an artist duo based off Isobel O'Gorman and Stella Rosenkvist, currently studying Performance Design at Central Saint Martins. Our duo artisticly explores the grounds and lineage of old Norse and Celtic practices, ecology and channeling. We deeply focus our practice around a new narratives which creates a sustainable path in the creation process. Playing with the term Primordial Futurism, we look into ancient practices translating it into new creations.

Before starting our artistic journey, we both had been on a long path of deconstructing the linear ways of the system. The system that had asked of us, as many others, to work in paces far of our capabilities, domineering of our feminine energies and bodies into strict social behaviours and masking to fulfil these roles — Ways that were deeply indoctrinated into our beings from early ages; On how to survive and be legitimate in the system.

W-Wölwor

La déconstruction du récit dominant a entraîné de sérieux burnouts et des diagnostics de santé mentale, ce qui était difficile à l'époque, mais a ouvert la porte à la création de nouveaux récits et de nouvelles voies pour nous-mêmes - Le crochet est apparu comme un sauveur et un guérisseur pour permettre à de nouveaux flux d'énergie d'être canalisés. C'est devenu un point d'ancrage pour continuer à croire en notre capacité à créer et à nous perdre dans les arts. Les mouvements répétitifs combinés aux formes organiques qui en naissent sont devenus une obsession salutaire et une méditation pour retrouver la santé. L'amour a grandi avec chaque crochet fabriqué, chaque pièce créée est devenue sa propre créature et a acquis sa propre existence - ils sont devenus comme notre progéniture. Voir la beauté et l'individualité naître de nos parcours difficiles et parfois traumatisants nous a comblé de guérison, d'amour et d'acceptation. Nous avons été amenées à une opportunité dans le présent où nous pouvons créer et partager cette magie avec un public.

Ils communiquent avec nous comme s'ils étaient de leur propre espèce et détenaient leur propre conscience, ils nous guident sur le chemin à suivre et à créer. Les avoir à nos côtés, canalisant à travers nous de nouvelles informations par le biais de nos mains, a été le plus grand

Deconstructing the mainstream narrative resulted in heavy burnouts and mental health diagnosis's, which was tough at the time but opened the door to creating new narratives and paths for ourselves — Crocheting came as a saviour and healer to let the new energy and flow to be channeled. It became an anchor to still believe in our capability of creating and getting lost in the arts. The repetitive movements in combination with the organic shapes being born out of it became a healthy obsession and meditation back to health. The love grew with every hook made, every piece made became it's own creature and took on its own life -- They became like our babies. To see beauty and originality come out of our difficult and traumatic journeys showered us in healing, love and acceptance. This has brought us to a point in the now where we can create and share this magic with more people.

They all speak to us as if they are their own species and hold their own consciousness and therefore guide us on the path on how to proceed and create. Having them by our side channeling through us with new information through our hands has been the greatest gift and privilege. To now share that journey and bring it to light is very fulfilling and further healing.

cadeau et le plus grand privilège. Partager maintenant ce voyage et le mettre en lumière contribue à cette guérison en nous épanouissant.

Le crochet n'était que le premier moyen par lequel nous avons commencé ce processus, mais il s'est maintenant transformé en performance- combinant le mouvement et la musique. Nous avons appelé nos deux branches: Wirk Wölwor pour notre marque de crochet (Wirk signifie 'crochet' en suédois) et Wiral Wölwor pour notre collaboration de performance. Wölwor est, dans la mythologie nordique, la femme chamane des tribus nordiques. Wi-Wölwor est le nom combiné de ces deux branches.

Les pièces, la pratique du mouvement et la création musicale ont été nos guides sur un nouveau chemin et nous ont montré les fondements à partir desquels travailler: c'est-à-dire canaliser la créativité, faire confiance au processus, accepter le moment présent et laisser l'esprit créer à travers nous en permettant à nos corps d'être des vaisseaux pour que le divin puisse travailler à travers eux plutôt que d'être asservis à des méthodes de travail et de création patriarcales.

W-Wölwor explore l'univers des territoires futuristes primordiaux, en se connectant au monde primitif, en ramenant son pouvoir dans le présent et en le liant aux domaines futuristes inexplorés. Nous avons toutes les deux ressenti une forte tendance à introduire et à canaliser une nouvelle force créatrice qui n'a pas été affectée par les systèmes infiltrés d'au-

Crocheting was also only the first medium from which we started this process, but which has now grown into performing — combining movement and music. We call our two branches: Wirk Wölwor for our crocheting brand (Wirk means 'crochet' in swedish) and Wiral Wölwor for our performance collaboration. Wölwor is in norse mythology is the Female shamans of the nordic tribes. Wi-Wölwor is the combined name for the two branches.

The pieces, movement practice and music making were the guides onto the new path and showed us principles work from, ie. Channeling creativity, trusting the process, allowing of the now moment and let spirit create through us. In a new practice where we only let our bodies be vessels for the divine to work through rather than being enslaved to patriarchal working and creating.

ways of

W - W ö l w o r explores worlds of the primordial futuristic territories, connecting to the primal world and bringing back its power into the now and binding it to futuristic unexplored domains. We have both felt a strong path towards bringing in and channeling a new creational force untouched by todays infiltrated systems. Taking a lot of inspiration from our primal roots and norse mythology, mixing it with new energetic frequencies on earth. This sums up our main mission and direction. We wish our art to have a guiding energy into real health, freedom and connection to our ancestry.

jour d'aujourd'hui. Nous nous inspirons beaucoup de nos racines primitives et de la mythologie nordique, en les mélangeant avec les nouvelles

fréquences énergétiques de la terre.

Ceci résume notre mission principale et la direction que nous avons choisie.

Nous souhaitons que l'énergie émise par notre art puisse nous guider vers la santé authentique.

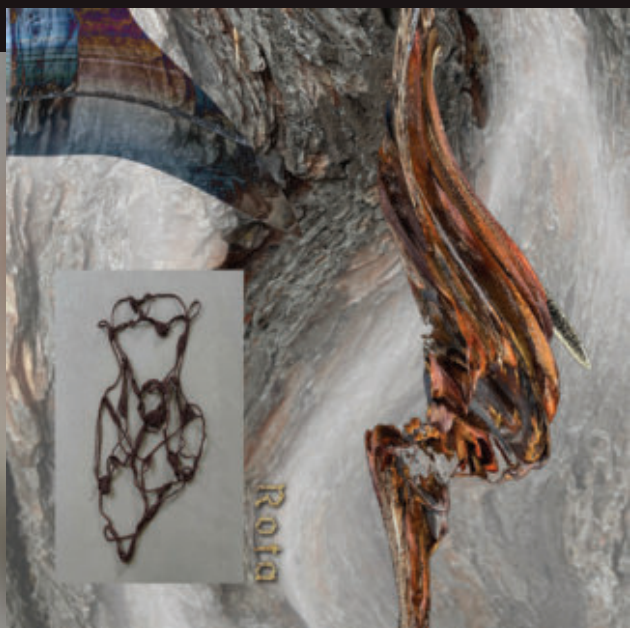
W-Wölwor

IG: @wwolwor & @wirkwolwor
Up coming website: w-wolwor.com













Introduction

Victoire VD

116

Arca «Arca», a contemporary multimedia vector
to address identity in a digitalized world era

Arthur Bdt

120

The internet and International law:
seeking a balance between freedom
and protection

Clement Béguin

132

Chronicles of a gamer : The modern World
under the influence of Hyper-reality

P. Verticale

140

Experiential Transhumanism

Caroline Dussuel Amalia Jaulin

148

The haitian revolution as an example of a fragile
post-colonial freedom

Thibaut Aubin

158

The Violence done to te world

Paul Molin Lix Dubief

164

The Contre-Esthetic
of Neo-Distraktion

Vincent Jondeau

170

Trance Music and its reminiscences
in contemporary music

Gargon Poli

176



The deconstruction according to Derrida.

"Under modern condition, not destruction but conservation spells ruin because the very durability of conserved objects is the greatest impediment to the turnover process, whose constant gain in speed is the only constancy left wherever it has taken hold"

Hannah Arendt, *The Human Condition*

Turmoil has become a routine in a post-modern society that has aborted any possibility of considering a near or distant future. We walk blindly between the upheavals-symptoms of an oncoming collapse. Progress erected as religion crumbles, fades, and shows its fallible face.

The individual is trapped in its reflexivity of doubts and questions. It's about differentiating the simulation from the organic stimulation, stepping out of the concept to find one's vitality.

Facing the impossibility of moving forward, we need to backtrack and deconstruct. Only then can we understand that it is our quest to liberate ourselves from our knowledge to move towards a post rupture society.

Jacques Derrida thought of deconstruction as an anti-structuralist methodology, the philosopher found himself wanting to contest the authority of language that seals, rigidifies and creates relationships of subordination. We need to keep our distances with definitions. Derrida wants us to take interest in the subjectivity that hides inevitably in language as it has been assembled by the human mind. If language is the tool that allows our thoughts, then those thoughts have been controlled by another before us, therefore there is a pre-setting. What the philosopher highlights regarding language, he applies it more globally to culture by talking about the "colonial structure of culture", in *Le Monolinguisme de l'Autre*.

Language and culture are alienating and only allow existence to what can be intelligible. It creates a surface that represents what humans can seize, leaving a deepness of elusiveness and enigma. From this urge to seize, is created a rigidity which is translated in a binary way in our understanding of the world. Between the two poles of this binarity, a confrontation takes place. Throughout history, hermetic boundaries between male and female, nature and culture or mind and body have been placed. One of those concepts will inescapably devour the other one. Nietzsche notices in Thus Spoke Zarathustra that western society became sick when it affirmed its will to put forward the mind at the expense of the body in an ultimate separation.

Since Socrates, philosophy relentlessly demonstrates the power of salvation that the mind can reach when detaching itself from the body, so one mutes their body or silences their mind. We aim to part with the animal and for this reason, we process the world around us with logic rather than with senses. By doing so, we polarise our environment and dissociate from it. We conceptualize what's around us to understand what surrounds us and make it intelligible. This reduction process always comes alongside an elimination process. As we subtract from the object a part of its complexity, we divide it. However, the world is fluid and can't be reduced to categories we try to insert it in. Accepting this fluidity in its ineffability is giving back its completeness to things.

If we try to think of deconstruction in art, the beginning of abstraction acts like a deconfinement, a radical aesthetic liberation. An inversion of limits which, until now, defined the disciplines. By rushing into this new world of possibilities that are now serving the artists,

Art as it has been conceptualized until then incurred a breach in its hierarchy. The hegemony of academism determining its position in the aesthetic discourse and what is valuable more globally loses its stature as it exists only in correlation with the interest people put into it.

In *The Spiritual in Art*, Kandinsky theorizes abstraction for the first time by describing it as an introspection. Abstraction is first a process that allows you to separate from the visible world and look inwards, the artists can then express their truth and their inside turmoil. They can finally reach the inexpressible and the elusive by separating themselves from the language and conquering their own subjectivity. We could compare the post-club movement to the abstract in its will of overthrowing the codes to allow the artists to liberate the whole amplitude capacity of their creative process. Deconstructed music puts aside the restrictions that have been imposed by categorization and wanders through the history of music by borrowing its offerings, and allows for it to be put together to create the sounds that reflect the artist's multiplicity.

By refusing to comply with the exercise of definition, it can play with its fluidity. This flexibility allows it to blend different worlds that appeared to be hermetic before. By integrating codes from pop music or EDM, deconstructed music comes out of this duality between intellectual music and popular music and opens up the dialogue regarding the selective hegemony that has been formed in the small universe of the experimental music scene. This breach goes beyond the duality that existed until then in mental music and club music. Beyond the introspection or the sharing. It is questioning the rigidity that took place in a scene that was initially founded as an artistic and social experimentation cell. The thinker behind these sounds rushes the deconstruction of the club scene as we know it, to move towards a more fluid and tolerant post-club era.

The goal of this fanzine is to unravel deconstruction in different media and bring to the forefront, the thoughts that go alongside as well as the tools it uses.



Arca "Arca", a contemporary multimedia vector to address identity in a digitalized world era.

Otto Rank, in his book *Art and Artist* stated that artistic productivity - not individually but culturally - "begins with one's own human body and ascends to the creation and artistic formation of a soul-endowed personality"¹, giving an outline of the artist and body of work presented in the essay, Alejandra Gherzi. According to her, her moniker 'Arca' refers, in old Spanish, to a ceremonial container aimed to store valuables, to fulfil with whatever meaning or music, meant as a hollow she can build upon as mentioned in her interview with Wolfgang Tillmans.² The moniker symbolizes fluidity, noted by P. Fallon as a "constant defining trait of the artist",³ which strongly connects to the history of gender studies and the realities of non-binary individual experiences in society as discussed later. J. Brandon notes about the eponymous album that "Arca should be heard after familiarization with earlier works.

Seeing the change is part of the charm".⁴ Arca has been celebrated as 'the artist of the decade' by Vice in November 2019, not only for their work but for their persona and history. Fallon stated the gender evolution of the artist with a coming-out as non-binary in 2018, by using "them" as well as "she" pronouns, that "has come to embody practically every positive thing that is synonymous with the 2010s".³

It is necessary to put the artist in context with the Intellectual theories shaping its art and as seen previously, a central concept of it is fluidity, emerging from Queer Theory. Coined by Teresa de Lauretis in 1990, formerly as a disruptive title for her conference at the University of California, Santa Cruz, she had the intention to pursue feminist theories through Queer "to unsettle the complacency of 'lesbian and gay studies', which she found established and often convenient formula".⁵ The effort was centered on debunking the social discourse surrounding the study of homosexuality from "the hegemony of white, male, middle-class models of analysis." and re-opened the question of the relations between "sexuality and gender, both as analytic categories and as lived experiences; it has created greater opportunities for transgender studies".⁵

The theory has since been supporting non-normative expressions, both in gender and sexuality, led under the assumption that socio-cultural structures perpetuate "compulsory heterosexuality" and the gender binary.⁶ It is important to understand the prominence of fluidity in Ghersi's work, as captured by Alex Frank in his article, the artist states the following "When are we ever not in flux? We're literally, like, fucking fluid".² It correlates with Berlant and Warner's attempt to define gender's nature as an ever-shifting concept that must be malleable, and removing possibilities of minority groups traditionally enabled by binaries of gender.⁷ A milestone in Queer Studies is Donna Haraway's A Cyborg Manifesto, which circulated in and out scholars, without borders of discipline, used in arts, computing and progressive activism since its publishing in 1985 according to J.Orr.⁸ However, it was originally dismissed by conservative feminists because of its "inconvenient truth about the mutually constitutive nature of race, gender, sexuality and class".⁹ In her utopian novel, Haraway aims to "contribute to socialist-feminist culture and theory in a postmodernist, non-naturalist mode" while imagining a post-gender world through her metaphor of cyborgs. The latter are not struck in heterosexuality, labour, nor formatted through the western lens. Overtly present in western Pop Culture as in Star Wars, Cyborgs, are not in this case dictated by capitalist, patriarchy or colonialism and do not suffer from "Gender, race, or class consciousness".¹⁰

She similarly addresses the feminism in America, which focused on "woman" as a whole unified social group, which "negated all non-white women",¹⁰ as well as differences between female-born individuals.

To understand Arca's stance within Queer theory spectrum, it is mandatory to link the artist to its background, enabling a wider perspective to analyze her practice. While the first part of the 21st century revealed a "pink tide" - a political shift from right to left - in South American countries.¹¹ The second part came with a political fluctuation toward right-wing extremism in occidental countries. The Brexit vote in the United Kingdom, and Donald Trump's election in the United States of America were both precursors that revealed and validated¹² the depth of far-right extremisms in several European and Occidental countries.¹³ Born in Venezuela and raised between there and the United States, Gherzi went to New York after her studies and is now based in London where the album was produced and released. It is necessary to note that growing far away from homeland is a common thread for a part of Queer individuals, and diasporic loss an element that clashes in her personal life as they can express their identity and sexuality with freedom, yet outside of their former conceptions of identities and communities, which provides another layer of complexity to the discourse.¹⁴ Although, the second part of the 2010s saw the rise of the #MeToo movement, fighting for rights and freedom for women,¹⁵ while LGBTQ+ communities got more exposure in the mainstream discourse as well as Transgender rights. Arca embodies these social fights as described by K. Lozano¹⁶ in the album's review, with its centerpiece, *Desafío*, as coming from a future "where the way we love will be fluid and liberated and uncompromising, rejecting every single convention of the here and now". This perspective echoes with V. Terriquez article,¹⁷ which focuses on undocumented Queer individuals and the intersections of their multi-identities through surveys of members of DREAM communities, a LGBTQ+ activists organization.

Through the analysis of results, Terriquez found that evidence suggested a spillover between intersectional mobilization and strategies of coming out, which have been "facilitating the widespread public declaration of two marginalized identities", in this case, undocumented and queer. Through embracing a wider context for Queer multi-identities and broader characteristics than gender and sexuality, that Gherzi has been perceived in her career as a multifaceted "experimental composer, a queer icon (...) a fashion visionary, a BDSM advocate, an immigrant, a gamer, a DJ, an avant-garde pop producer, an otaku, a model, a trendsetter, a performance artist, a millennial, a file sharer, a social media provocateur, an activist, and, of course, musical innovator".³ However, the artist has refused to be defined by these identities, relating to Haraway's *Cyborg manifesto* where the author refers to her essay as "oppositional" or "utopian", with a mutability offering a "post-gender" identity.

Moreover, the artist emphasizes the use of technology and new media in her work as recommended by Haraway, with a contribution for Rockstar's video game bestseller *Red Dead Redemption II*, and an installation in MoMa's lobby, programmed to last two years with the artificial intelligence program of P. Parreno.¹⁸ According to Hayles,¹⁹ the prefix "post" is present to put hybridization in the center of a method aiming to avoid species obsolescence through adaptation and evolution. When Arca produced *Xen* in 2014, the album is conceptualized with long-time collaborator Jesse Kanda, which embodied a part of the artist in *Xen* as a genderless 3D creature using feminine pronouns.¹⁵ By creating a ground for shapeshifting identities, Arca mentioned that she did not consider *Xen* as an alter-ego but rather a fraction of her identity, addressing a love-hate relationship, that comes from the fact that "her mere existence is kind of repulsive and attractive at once".²⁰ It relates to Butler's argument advancing that gender performativity would enable a "deformity" of norms accruing to the genders' categories and therefore open the possibility for "gender transformation".⁶ In 2017, Ghersi is already respected in the music industry as a producer through collaborations with both mainstream and underground artists with the likes of Kanye West, F.K.A. Twigs or Dean Blunt as well as her work through her own albums. The latter being described as "thrilling productions" with "audacious deconstructions of prevailing pop paradigms" as well as "gnarled electronic noise" while exposing its gorgeous moments of body horror and body love through the lens of Jesse Kanda.²⁰ Arca was released via XL Recordings, a London independent but established label which features Adele, Thom Yorke or The Prodigy in their roster.²¹ In Arca's work, the fluidity is cultural but also sonic since her beginnings, with mixtapes as central media for her practice in 2011, where she started to melt many genres and share them on Soundcloud, "when the culture around the online audio distribution platform was at its peak".²²

This media proposition was made in a similar fashion as the 2020 playlists on streaming services as Spotify, positioning the mixtape as authored selections. Those "close-proximity contrasts between mainstream and underground values sparked a friction that Arca continued exploring for years".³ As well as addressing the high versus low culture theory through her practice, it is necessary to contextualize the socio-political shifts surrounding the album release. Ghersi, in her self-titled album has been investigating her cultural background and relationship to gender identity, influenced by the work of traditional Latin musician, Chavela Vargas which is an "invaluable influence"¹⁵ to her evolution. Arca stated about her that she personified genderlessness, something that still yet hasn't been learned, in Western Societies.

It was a natural status as in pre-Columbian cultures, division of behaviour between masculine and feminine are not understood as binary as in the West. An important stand for Gherzi is the fight against the natural instinct of the West to look at itself when searching for innovation, and forgetting the influence of innovative Latinx, Caribbean, Hispanic, or indigenous people, as said in her interview with Flores “There have been so many artists from Latin America who weren’t understood through the Western intellectual filter”.¹⁵ Accordingly to the discussion on “Queer” and its potential non-inclusivity to some extent, Gherzi prefers to refer to Non-Binary notion instead of Queer, as underlined in her recent post on social media “to the queering (oh I said it!)”.²³ When invited in Iceland by Björk to co-produce her upcoming album, Gherzi has been encouraged to use her voice for her own music and dismissed the idea at the beginning. Later on, in order to embody her reflections, Gherzi used her own voice for the first time in *Arca* in her native language, Spanish, in which she witnessed her parents divorce and therefore violence. According to Flores, *Arca*’s singing patterns are a heritage from Venezuelan popular music and especially agricultural worker’s songs called *tonada*, which are looking to articulate their emotions of suffering, without words because of their semiotic limitations,¹⁵ enabling the artist to use her voice and manipulate the intellectual concepts surrounding the artistic work. She opens the album with the song *Piel* and the sentence “quitame la piel de ayer” is repeatedly pronounced, meaning “Take yesterday’s skin off of me”⁽²⁴⁾, the artist opens a door to another metamorphosis which she is conscious of, this time embodied by sonics in one hand but also through herself in videos, and live shows in the other hand. According to Waught,¹⁸ her performance when playing live is “an attempt to physically embody queer theory” by incorporating elements from both genders into a single body with an unpredictable fluidity. Explaining this desire to “look for where one is within some spectrum of behaviour or psychological configuration and try to look for discomfort in order to find beauty”, the artist reinforces her position as an innovator as Devaney highlights her role as defying “expectations of genre and gender, (...) a radical freedom that runs through all of *Arca*’s work.”²⁵

Arca’s *Arca* is defined by a melting pot of creativity in many regards, but should also be analyzed through the sonic scope, as Pitchfork noted that the work was not a “reinvention” from her previous works but rather an attempt to balance them into a single point.²⁵ This analysis is casted from the integration of the theoretical she studied through Schumann, early works as *Nuuro*, mainstream collaborations oriented toward pop music, and the “radical noise and boundary-shattering pop” created in her output through *Xen* (2014), *Mutant*

(2015) and *Entrañas* (2016). In this regard, the album places itself in the 'high' versus 'low' culture debate, which examines the relationship between music and its consumption in social groups. In his book "On Music Popular Music", Adorno²⁷ puts the grounds of the discipline with the following definition "Popular music, (...) is usually characterized by its difference from serious music. (...) in Serious music, every detail derives its musical sense from the concrete totality of the piece which, in turn, consists of the life relationship of the details and never of a mere enforcement of a musical scheme (...) Nothing corresponding to this can happen in popular music". According to this definition, Arca could arguably be considered as "serious music" - or at least blurring boundaries by the content and its fluidity -, an affiliation she rejected, as illustrated in an interview with A. Franck "Playfulness is a pretty important part of it for me (...) I think it's what keeps things going".² Popular culture theory also offers to compare «high» and «low» cultures through the scope of standardization, a global and common feature of popular music, when an "attempt is made to circumvent standardization" the "structuralism" of popular music comes to the front.²⁷ Critical theory of popular culture offers a moderate vision of Adorno's argument by discussing the existence and stability of the distinctions between mass and high culture.

D. Strinati argues that these boundaries are "being constantly blurred and changed", and that they lack an objective constituency in regards to historical contexts.²⁸ This definition and spectrum of boundaries depending on context fits better Gherzi's scheme of work, which can be compared to the "Indie" notion in some regards. Novara and Henry define hallmarks of the concept as a balance between pop accessibility and noise, playfulness of pop formulas - this element particularly highlights Popular music's structuralism -, sensitive lyrics yet expressed with "abrasiveness", an ironic posture and finally a focus on authenticity and the "cultivation of regular boy or girl image". Despite the last sentence strongly opposing Gherzi's practices, "Indie" successfully grasps the contours of Arca but yet is still based on binary systems. Ryan Hibbet notes that "Indie" was an effort to separate the popular from the "good", to not be simply an alternative to mainstream, but independent from it.²⁹ Being independent from concepts and "boxes" that are "limiting", Gherzi expressed the continuity of her evolution and rejection of binary genders in her interview with Vice Garage for her upcoming album *KiCk i*. "There was a clear intention [on the album] to allow every self to express itself (...) to allow for modulation between them in a spontaneous way. There is no such thing as normal".²

Another notion that contours Arca's framework is Camp. She recently performed an 8 DJ turntables soundtrack during Burberry's SS20 show

along Katia and Marielle Labèque, expanding her practice to a new context, fashion, a media particularly emphasized in Camp for its “artifice” and “stylization” aspects. According to S.Sontag,³⁰ Camp as an ‘affinity’ for some arts ‘rather than others’, citing Clothes in the first place. Arca’s practice can also be related to artists regarded as most important for Camp in the 20th century, as Bosch or Sade, which were “creating harmonies” and “overstraining the medium” with increasing violence and an “unresolvable, subject-matter”. However, Camp’s second note dismisses sensibility with “politicized” and engaged content,³⁰ which opposes Ghersi’s practice and thus could not further be discussed or as a partial affiliation. Arca - Arca is a new form of expression in sonics, which integrates high culture elements with her academic background, next to popular cultures one through her celebration of internet and digital cultures while freeing itself from the notion of “Indie” which leads us to the concept of “Digital Queering”, introduced by M.Waught¹⁸ In his essay My laptop is an extension of my memory and self: Post-Internet identity, virtual intimacy and digital queering in online popular music, the author addresses the importance of “Post-Internet” and posthumanist notions of identity with the fluid gender deconstructions of queer theory. It is important to capture the additional layer of fluidity in Identity enabled by the “intimate relationship with digital networks”. This notion is embraced by Arca in her interview for her 2020 album, mentioning the ability “to live not at fixed poles but in between them” between real life and social media, the author also cites artists as Mikki Blanco, which is according to him “essentially gender fluidity in action”, which can be representing “any gender and still be Mikki Blanco”.¹⁸

It is important to understand
“post-Internet” not as a time past
the internet but to a globalized
state of mind thinking in
the “same fashion” as the network.³¹

The authors underline the “centrality” of the Internet, a shared aspect of everyday’s life and its issues: Mass surveillance, pollution, Data protection, and the collapse of “distinct virtual and analogue spaces”, enabling a “post-internet body”.³¹ The digitally constructed identities are intimate and can not be disconnected as their avatar will remain present in the digital spheres and by extension in physical ones. M.Waught also notifies the importance of the “intermedial nature of internet” that merge audio and visual features, a central axis of Gher’s work, even more significant when aware of the post-human body, as revealed by her art which “incorporates both ‘masculine’ and ‘feminine’ elements into a fluid and ungraspable ‘queer’ identity”. As Digital Queering trend is established, Arca-Arca can be linked to A *Cyborg Manifesto* central argument analyzed by L.Cox as Haraway’s conception of a Cyborg as a “hybrid of machine and organism”, to disrupt the idea that any “construction is whole”. Following Haraway’s lead which suggests “women” to repossess technologies as a source of empowerment and agency, Arca is “often fusing her human body with the aesthetics of anime and the cyborg, and blurring the line between performance and life”.²

The final notion that needs to be examined in Arca’s Arca is the interplay between states and emotions enabled as she described her album being similar to a bullfight, “you’re watching emotional violence for pleasure”.²⁴ Relating to the sociopolitical context in late 2000, electronic music was, according to Cox³² at the brink of its “grunge moment”. A movement initiated in the United States in the 1980s and lead by Nirvana, which defined the genre’s ethos through their frontman as “If you’re racist, homophobic, or sexist, don’t listen to our music.”,³² which relates to digital queering. Lozano noted about the song Desafío that “A lot of queer people have waited a lifetime for a love song as honest and complicated” which grasps in its lyrics a description of “queer desire” while Aroesti notices the “high vs low culture” aspect with the presence of “disposable Eurotrash pop” shaped into a song “worthy of pious contemplation”. Aroesti addresses the artist’ cultural background when she described Piel as an “interplay between poise and prostration that has made Catholic ritual such a rich artistic seam” as well as the blur and apparent “contradiction” between the innocence present in the sonics of “Anoche” and the “hypersexual” visual content from J. Kanda.³³

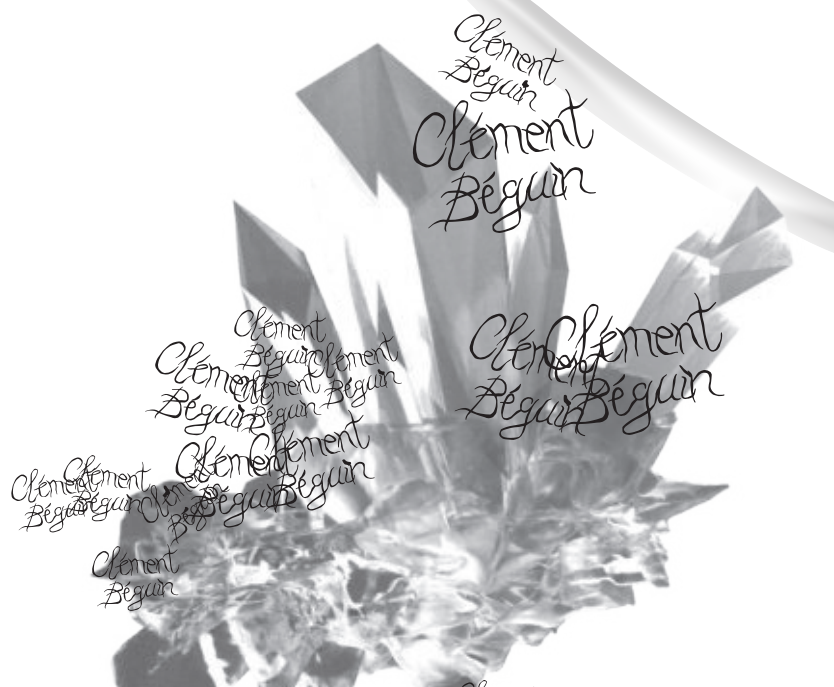
P. Fallon, described Arca-Arca as Gher’s “most fearlessly personal and fiercely queer album to date” while Frank describes the artist as a “role model”, “the ideal” artist of our times.³ Gher’s stated, when asked about her authenticity, engagement in her project as a way to “explore gender euphoria rather than depicting gender dysphoria”, a say joining Flores¹⁵ conclusion of her Arca’s review as a “symbolically

brilliant reference to queerness and BDSM, while at the same time invoking the Venezuelan llano". In her work, Haraway¹⁰ concluded A Cyborg Manifesto by "I'd rather be a cyborg than a goddess", which Arca answers thirty years later as a continuous process addressing interplays in genre, sonics, arts and social discourse.



1. Rank, O., 1932. *Art And Artist*. New York: Tudor.
2. Frank, A., 2020. *Arca Is The Future We Hope For*.
[online] Garage. Available at: <[https:// garage.vice.com/en_us/article/bvgp75/arca-angel](https://garage.vice.com/en_us/article/bvgp75/arca-angel)> [Accessed 28 May 2020].
3. Fallon, P., 2019. *Arca Is The Artist Of The Decade*.
[online] Vice. Available at: <[https:// www.vice.com/en_us/article/evj9k4/arca-is-the-artist-of-the-decade](https://www.vice.com/en_us/article/evj9k4/arca-is-the-artist-of-the-decade)> [Accessed 28 May 2020].
4. Brandon, J., 2015. *Arca's Self-Titled Album Reflects On Pain*.
[online] The Michigan Daily. Available at: <<https://www.michigandaily.com/section/arts/arca-self-titled-review>> [Accessed 28 May 2020].
5. Halperin, D., 2003. *The Normalization of Queer Theory*. *Journal of Homosexuality*, 45(2-4), pp. 339-343.
6. Butler, J., 1990. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York
7. Berlant L., Warner M., 1995. *What Does Queer Theory Teach Us about X?* Cambridge.
8. Orr, Jackie. "Materializing a Cyborg's Manifesto." *Women's Studies Quarterly*, vol. 40, no. 1/2, 2012.
9. Cox, L., 2018. *Decolonial Queer Feminism in Donna Haraway's "A Cyborg Manifesto"* (1985). *Paragraph*, 41(3), pp.317-33
10. Haraway, D., 1985. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. *Socialist Review*.
11. Enríquez, L., 2013. *The paradoxes of Latin America's 'Pink Tide': Venezuela and the project of agrarian reform*. *Journal of Peasant Studies*, 40(4), pp.611-638.
12. Nossiter, A., 2016.
After Trump Win, Parallel Path Is Seen For Marine Le Pen Of France'S Far Right.
[online] Nytimes.com. Available at: <www.nytimes.com/2016/11/12/world/europe/donald-trump-marine-le-pen.html>
13. Sheehy, A., 2017. *The Rise of the Far Right*. Harvard Politics.
14. Loist, S. and Verhoeven, D., 2019. *Complex not Complicated: Gendered Media Industries in the Wake of #MeToo*. *Media Industries Journal*, 6(1).
15. Flores, V., 2017. *Arca's Self-Titled Album Is a Devastating Ode to Queer Kids of the Venezuelan Diaspora* [online] remezcla.com. Available at: <<https://remezcla.com/features/music/arca-album-review/>>. [Accessed 26 May 2020].
16. Lozano, K., 2017. *50 Songs That Define The Last 50 Years Of LGBTQ+ Pride* - Page 5. [online] Available at: <https://pitchfork.com/features/lists-and-guides/50-songs-that-define-the-last-50-years-of-lgbtq-pride/?page=5>
17. Terriquez, V., 2015. *Intersectional Mobilization, Social Movement Spillover, and Queer Youth Leadership in the Immigrant Rights Movement: Table 1*. *Social Problems*, 62(3), pp.343-362.

18. Waught, M., 2017. "My laptop is an extension of my memory and self": Post-Internet identity, virtual intimacy and digital queering in online popular music. *Popular Music*, 36(2), pp.233-251.
19. Hayles K., 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*.
20. Friedlander, E., 2014. *Cover Story: Arca Finds Xen*.
[online] The Fader. Available at: <[https:// www.thefader.com/2014/09/30/arca-producer-xen-interview-cover-story](https://www.thefader.com/2014/09/30/arca-producer-xen-interview-cover-story)> [Accessed 28 May 2020].
21. Discogs, n.d. *XL Recordings*.
[online] Discogs. Available at: <https://www.discogs.com/label/160-XL-Recordings?sort=year&sort_order=desc> [Accessed 28 May 2020].
22. Kretowicz, S., 2020. *Steph Kretowicz On Arca's Productions - The Wire*.
[online] The Wire Magazine - Adventures In Modern Music. Available at: <https://www.thewire.co.uk/in-writing/theportal/steph-kretowicz-on-arca-s-productions>
[Accessed 28 May 2020]
23. Arca, 2020. *Doña (@Arca1000000) · Instagram Photos And Videos*.
[online] Instagram.com. Available at: <<https://www.instagram.com/arca1000000/>>
[Accessed 28 May 2020].
24. Brandon, J., 2015. *Arca's Self-Titled Album Reflects On Pain*.
[online] The Michigan Daily. Available at: <<https://www.michigandaily.com/section/arts/arca-self-titled-review>> [Accessed 28 May 2020].
25. Devaney, A., 2017. *Arca – 'Arca' Review: The Masterpiece Alejandro Gherzi's Work Always Hinted At*. [online] Crack Magazine. Available at: <<https://crackmagazine.net/article/album-reviews/arca-arca/>> [Accessed 28 May 2020].
26. Lozano, K., 2017. *Arca: Arca*. [online] Pitchfork.com. Available at: <<https://pitchfork.com/reviews/albums/23063-arca/>> [Accessed 27 May 2020].
27. Adorno, T., 1941. *On Popular Music*.
Zeitschrift für Sozialforschung, 9(1), pp.17-48.
28. Strinati, D., 2004. *An Introduction to Theories of Popular Culture*. Routledge, 2.
29. Novara, V. and Henry, S., 2009. *A Guide to Essential American Indie Rock (1980–2005)*. Notes, 65(4), pp.816-833.
30. Sontag, S. 1964. *Notes on "Camp"*. Partisan Review.
31. Archey K., Peckham R., 2014. *Art Post-Internet: INFORMATION / DATA*
32. Cox, J., 2015. *Is Electronic Music On The Brink Of Its Grunge Moment?*.
[online] The Verge. Available at: <<https://www.theverge.com/2015/12/3/9843888/electronic-music-grunge-arca-oneohtrix-point-never-sophie>> [Accessed 28 May 2020].
33. Aroesti, R., 2017. *Arca: Arca Review – Ecclesiastical Grandeur Meets Bleeding-Edge Dissonance*. [online] The Guardian. Available at: <<https://www.theguardian.com/music/2017/apr/06/arca-album-review-xl>> [Accessed 28 May 2020].



The internet and International law: seeking a balance between freedom and protection

While it may seem incongruous at first glance to want to mix post-club music and legislation, the fact remains that these two subjects do have one thing in common: the Internet! Legally, we use the term information and communication technology (ICT) but in the end, it is to our favoured place of expression to which we refer to below. There are many ways of approaching our relationship with the Internet, even from a legal point of view. I have chosen to approach it from the angle of international law and the different futures proposed by the UN, but also by different groups of countries that do not share a common vision of tomorrow's Internet.

At the international level, the Budapest Convention of 2001 is the authoritative text, but there are several problems: although it is in force in several countries outside the Council of Europe, such as the United States, Japan and Canada, it is mainly applied regionally and

is far from the scope that a UN convention could have. This convention focuses on child pornography and copyright, emphasising inter-state cooperation and the obligation of the convention's member states to take national measures to criminalise these practices. In reality, this convention is little or not implemented.

As for the UN, it began to address the issue in 2003 with the establishment of a Group of Governmental Experts to examine developments in information and telecommunications in the context of international security. Eventually, this group of experts issued several reports, including two reports in 2013 and 2015 that recognised the application of conventional international law to cyberspace. This recognition involves the application of the United Nations Charter, but also the application of major principles, such as that of sovereignty, but also respect for human rights and fundamental freedoms, which affects us directly.

Subsequently, two doctrines emerged, on the one hand, that of the United States and the European Union in particular, which advocated encouraging responsible behaviour by states in cyberspace and, in the context of international security, encouraging cooperation and mutual assistance. On the other hand, Russia and China in particular want to continue to develop rules, standards and principles, which could lead to a proposal for an international convention. This desire to codify a possible use of the Internet is not a new Russian desire. It has already proposed, in 2017, a draft convention on cooperation in the fight against cybercrime. Russia, like China, is a member of the Shanghai Cooperation Organisation, which has initiated several projects on the Internet, including an international code of conduct for information security.

At first sight, it might seem dangerous to codify and regulate the use of the Internet, but this is the case in all other fields, which are all governed by rules and which could prevent the abuses that we know about on the Internet, such as fake news, to mention only the information sector. The desire of the United States and the European Union to stick to applying only existing principles to a new field seems unrealistic to me and I share the opinion of the International Committee of the Red Cross which says that: "the application of pre-existing rules to a new technology raises the question of whether these rules are sufficiently clear to adapt to the specificities of this new technique". One might also wonder whether this willingness not to share the vision of Russia and China does not stem from a reluctance for these two players to take an important place in this field on the international scene.

In reality, all this is a political consideration and the interesting question to ask here is what a convention on the use of ICTs for criminal purposes would consist of and what its impact on our daily use of the Internet might be. To do so, it is necessary to summarise the content of the various instruments already proposed by Russia and China, but also the national situation in each of the two countries, to better imagine their vision.

As stated by the 2017 draft Convention on cooperation in combating cybercrime, the possibility for a State to refuse a transfer of data to a requesting State is limited and not very explicit. It is possible to refuse if the request is likely to affect its sovereignty, security or other essential interests. It is important to give an exhaustive list of the possibilities for refusal by a State, respect for rights and freedoms must be mentioned. The same applies to the resolution authorising the preparation of a convention on the use of ICTs for criminal purposes, which places cybersecurity on the same level, i.e. use that undermines the vital interests of a State or a company, and criminal acts such as human trafficking, which is mentioned. It is necessary to provide a precise definition of criminal acts so that ordinary use of the Internet cannot be criminalised.

As far as Russia is concerned, it has been working for a few years to set up a so-called 100% Russian Internet, known as Runet. This Internet aims to be able to continue to function normally, i.e. to ensure the continuity of public services, but also the functioning of atomic energy, gas and electricity in the event of a cyber-attack or other crisis that would require restricting its contacts with the global Internet. This evolution towards Runet took place in several stages. At the first it was only a question of proposing Russian alternatives to the American giants such as Yandex to replace Google or VKontakt to replace Facebook. Then came the obligation to store personal data of Russian users on Russian territory in 2015, so some companies stopped providing their services in Russia, this is the case of LinkedIn for example. We could also mention the obligation for Internet Service Providers (ISPs) to pass data flows through the Roskomnadzor agency, the country's telecommunications regulator, which would allow the government to consult data on users without the ISP's consent. This whole Russian desire is characterised by the idea of having a so-called sovereign Internet, which in reality does not make sense since it is almost impossible to cut off all contact with the rest of the global Internet and therefore Russia can only filter and limit communications with the rest of the world and not have total and unconditional power over its Internet. Under the guise of sovereignty, however, the real issue here is constant government surveillance and control over

Internet freedom, as in the case of Maria Motuznaya, a 23-year-old woman who was prosecuted for inciting hatred and undermining the Orthodox religion and was eventually put on the official list of terrorists and extremists for sharing memes on the VKontakt platform.

A report by AGORA,
a Russian NGO, states that there
have been more than 115,000 cases
of restriction of freedom on the
Internet, 411 criminal prosecutions and
interdicts. 188,000 restrictions on
Internet access, 27 restrictions
on Internet use.

In the case of China, it was at the beginning of the 1990s that China began to invest heavily in the development of ICTs, and in the 2000s, the Chinese government recognised that the development of the Internet was one of the reasons for China's dazzling economic success, and priority was therefore given to developing the network. However, it was at the same time that the regime realised the social impact of the Internet and the danger it represented for the Communist Party. The Chinese Academy of Social Sciences considers that the number of conflicts, i.e. strikes, mass protests or confrontations with the law-enforcement, rose from 8,700 to 87,000 between 1993 and 2005. The internet allows the Chinese population to rapidly obtain a large amount of information. It meant that people could see their protests shared by many other citizens and it led to a growing awareness of the country's problems. We quickly find a mobilisation on the Internet

around the regime's drift and in particular corruption, police brutality or the regime's concealment of information on mass incidents such as earthquakes for example. The Chinese government, therefore, had to renew the classic means of censorship and propaganda that it used before, and it was in this desire for renewal that the government set up the great firewall in 2003, known as the Golden Shield, which allows the government to control almost all the connections that enter and leave China and to apply global censorship to the country. It is in this continuity that American giants have had difficulties with the Chinese authorities, such as Google, which in 2010 decided to withdraw its search engine as well as Youtube and Gmail from the Chinese network, after having agreed in 2009 to censor certain sites of a sexual nature, violent or endangering public safety, which in reality amounted to censoring sites related to human rights, democracy or the rights of the Uighur or Tibetan peoples. However, Google has not said its last word since in 2018, there was talk of a return of Google under the name of Dragonfly with a search engine adapted to Chinese censorship with a list of terms concerning democracy, religion or human rights banned from the search engine. However, this project seems to have been abandoned, but Google does not seem to want to put aside the Chinese market, which represents a huge loss of earnings. This is also the case of Facebook, banned in 2009, which tried to gain the government's favour in 2016 by proposing a censorship tool adapted to government control in order to return to Chinese territory. However, there is a real desire on the part of Facebook to offer activity on Chinese territory, especially since China is the second-largest investor in terms of advertising on the social network and it intends to position itself as the main intermediary between China and the rest of the world in this area. But censorship is not limited to this, certain keywords are banned such as Dalai Lama, for example, there is constant censorship of political arguments against the government, this can go as far as the closure of a site or even the condemnation of the authors. This was recently the case for journalist Zhang Zhan, who was sentenced to four years in prison for having portrayed a different management of the covid crisis by the authorities, one that was much more disastrous than that presented by the government. In 2017, a national security law was put in place to address the government's growing security concerns, forcing platforms such as WeChat or Weibo to require their users to register with their real identities and requiring the same companies to delete anonymous accounts. This law codifies the censorship that the government has been practising on the Internet for years since it prohibits the production of content or even the sending of messages containing statements that are contrary to the principles of the Chinese constitution, that endanger national security, that threaten power, that incite contempt for

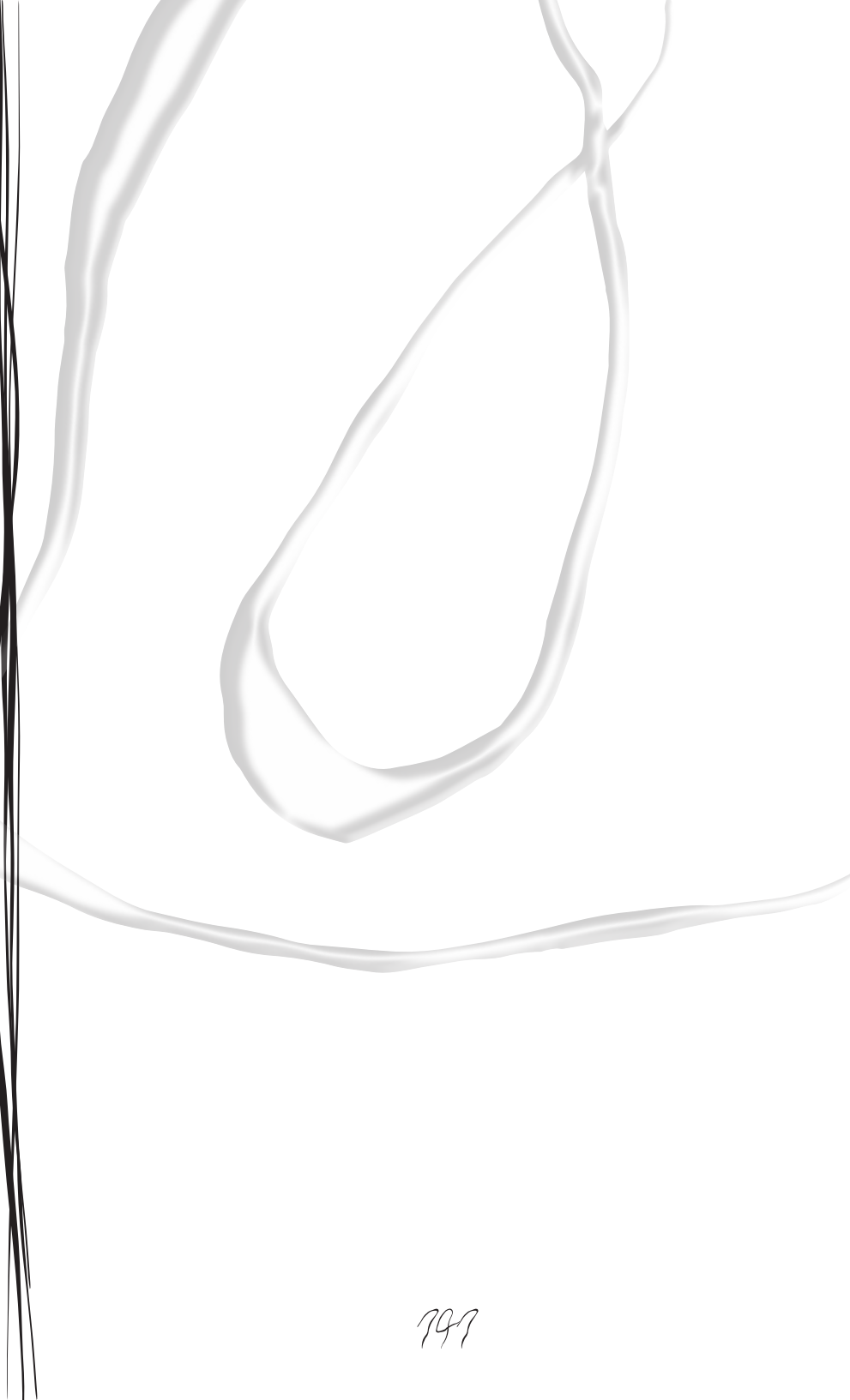
the nation or that spread rumours that undermine the social order. Censorship is therefore something that is ingrained in China since it is legally required of companies to apply it. However, the Chinese government's activity is not limited to this, as the use of ICTs allows for effective and institutionalised propaganda. In fact, the central authority pushes local authorities to pay attention to citizens' reproaches and criticisms, the idea being to restructure and direct the debate and criticism. In the 2010 white paper on the Internet produced by China, which aims to give the broad guidelines and future objectives of the regime, it is said that there is a real exchange between the government and the citizens via the Internet and that China's leaders not only consult the public's wishes via the Internet but also sometimes communicate directly with the citizens to talk about state affairs and answer questions. Several conclusions can be drawn from this white paper, a desire to be omnipresent on the Internet on the part of the regime, but also a desire to offer concrete means for the population to express itself on the excesses of the regime with, for example, the setting up of sites to combat corruption and disciplinary excesses. This system allows the government to control protests and stifle any possibility of escalation. There is a real desire to be the main and only interlocutor, to define problems as being local and not global, and also to pass off political problems as problems of society. The government even has an army of online commentators to portray a positive image of the government on blogs, the most used medium in the country. They are called the 50 cents army because they are paid in addition to their fixed salary, 50 cents per comment.

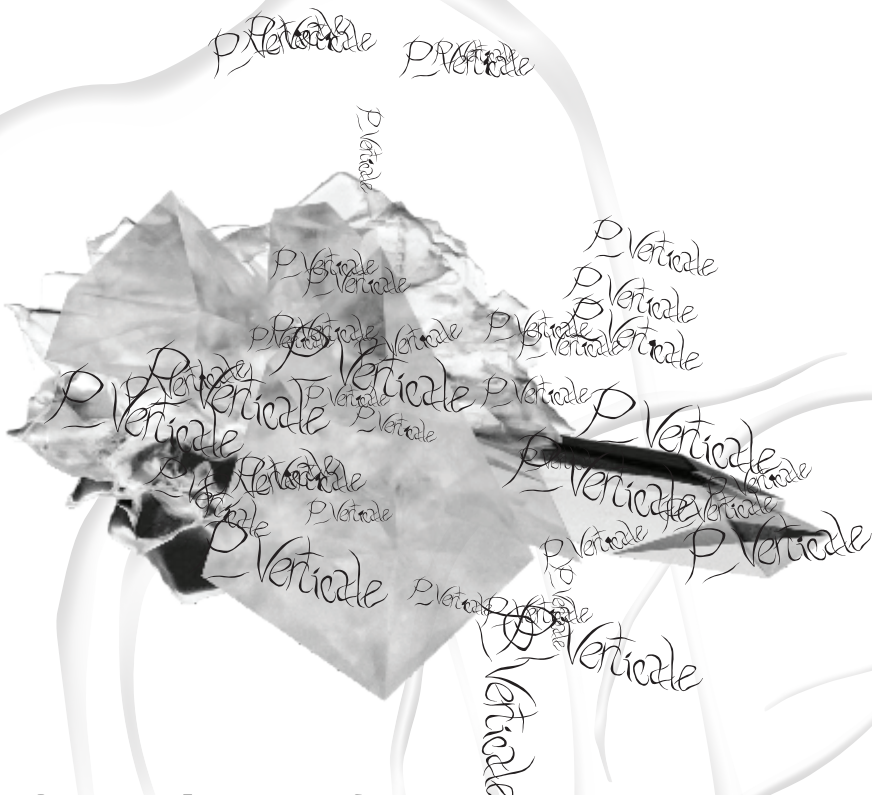
To conclude, the point here is not to denounce only the excesses of two regimes, since there are many countries where censorship is present on the Internet, whether it is carried out directly by the government in place or by private companies, as is the case here in Europe. The aim is to highlight what international law offers today in terms of protection and what it could offer in the years to come. This desire to codify internationally the framework that can be provided for the use of ICTs seems to me to be necessary, not to legitimise what is already being done in certain countries, but on the contrary to clearly define the conditions under which a restriction can be imposed. Proposing such a tool at the international level would force national rules to comply, a precise definition of what is criminal activity on the Internet does not offer an additional means of censorship but rather common protection for all Internet users. To come full circle and reaffirm once again that there is a common ground between international law and post-club music, I would like to highlight the Ukrainian artist, Aleksei Podat who in his latest album, *I Regret Everything I Have Ever Done Online* was inspired by Mark Zuckerberg's

testimony before the US Congress after the Cambridge Analytica scandal. He puts into perspective the harmful side of social networks and the abusive management of data for purely financial purposes.

Just as deconstructed club music redefines rhythms, the Internet is a prime place for questioning and bringing out new ideas on eminently political contemporary themes such as colonisation, feminism or queer culture.

It is therefore of primary importance to question the evolution of our freedom to express ourselves on this platform and under what conditions this freedom of expression can be limited to reconcile it with all other rights, particularly those relating to respect for human rights.





Chronicles of a gamer: The modern World under the influence of the Hyper-reality

2020, a pivotal year in the questioning of oneself for those of us accustomed to meeting in enclosed spaces made of concrete and metal sheets. It is urgent to rethink the scene. The world is in a bad state and our social and economic models are leading to a narrowing of our collective thoughts. It would be too simple to whine and whinge and rap on the knuckles of our leaders... I would not feel legitimate in such an idea. In spite of this, there is indeed one state capable of channeling all this creativity in a free way in our societies, a world without borders if not through technology: the Internet. Art continues to evolve and is generated by a logical sequence of events that now push us to express ourselves with our machines. The Internet is a free state and must remain so.

If there is one medium which has become more democratic in recent years, it is video games. In the field of image, the video game has made

a radical break with the reign of centralized mass media because it offers a real iconic participation to its users, changing the source. It appears in a context where the possible response to the media consists in being able to change projection rooms, stations or channels. From the beginning of the 1970s, under the innocent appearance of a simple entertainment product for children and teenagers in the United States, Europe and in Japan, video games suddenly put one in a situation where one has to act and react immediately to an audiovisual message. How is this done? By manipulating an image with sound that has become interactive and that involves challenges. Through a game console connected to the television set or on arcade machines in public places, small and simple scenes are displayed on a screen. They contribute to a responsibility in regards to the events. They give a role, they make rules and create a ludic purpose. In the era of tablets and connected watches, and soon of digital headsets, many genres and subgenres, styles and video game references are hybridizing to offer occasional or sustained, extensive or intensive, solitary or collective purposes. In the 20th century, video games were limited to their own sector, but today their concepts and technologies are spreading along several structural lines. Some are called "serious" because they claim utilitarian, educational or promotional purposes, while leisure extends to other ordinary activities proven logics of ludic engagement. Finally, the famous technological convergence coupled with multi-screen use makes centralized and interactive media more and more interdependent. This opens up the promise of transmedia, which video games are breaking new ground with inventiveness. Here again, they are assuming their primary role, that of technological precursors and of a matrix of possibilities. The many innovations that have been prototyped, tested or generalized (interactive maps, geolocation, augmented reality, traceability, virtual currency, robots, cyborgs, etc.) tend to prove that video games have been acting, since their invention, as true virtual laboratories for experimentation and forecasting, capable of anticipating and performing the major techno-social changes. The medium has recently taken the lead in the consumption of cultural goods, ahead of cinema and literature. It is now possible for anyone, of any generation, to find themselves immersed in a universe that will tantalize their sensitivity. It is sometimes completely imaginative, abstract, historical, or prescient...

Cyberpunk is the name of a science fiction genre just like the post-apocalyptic genre. Cyberpunk appeared in the 70's and 80's, although some codes can be found in the 30's. This genre is very dear to my little withered gamer's heart and in which we find ourselves in a very dark and near future devoid of any hope. Hence offering a pessimistic vision of society, where man absorbed and overwhelmed by technology comes to resort to cybernetics to remain competitive before artificial

intelligences. Cyber comes from there and Punk comes from a form of underlying social activism which is often even anti-capitalist and can be found in many works of this genre with criticisms of politics, economy and especially of progress by depicting civilizations that have become slaves of technology, wondering what the place of the individual in our society is. Does this sound familiar? That's normal.

The genre gained popularity in the 80's following the release of works such as Ridley Scott's *Blade Runner* in 1982 which imposed an aesthetic still used today in Cyberpunk. It also inspired fiction across the Pacific with Akira in 1988 and *Ghost In the Shell* in 1989, which depict cities very close to modern Asian megalopolises, or the film *1984* inspired by the book of the same name published in 1949 by George Orwell, which gave birth to the famous "Big Brother" who monitors each individual in their daily lives. A term still used today to remind everyone that Google, Apple, Facebook, Amazon or Microsoft are always bugging our devices. The parallel between these GAFAs and the fictional multinationals of cyberpunk is easy to draw. It was also in 1984 that William Gibson's *Neuromancer* came out, which questions seven years before the invention of the internet and then smartphones, the possibility of our prevalence without technology. Questions such as "Without technology, do I still exist in society? Is my digital self my real self?" appeared long before the existence of the first social networks.

Video games quickly followed in the steps of cinema and literature in the 1990s with *Flashback* in 1992, the excellent cinematic platformer by Delphine Software which seems to have been inspired by *Total Recall* released 2 years earlier, then *Shadow Run* in 1993, the first of a long series of these *Role Play Games* mixing Cyberpunk and Fantasy or *Syndicate* by Bullfrog released the same year and which offers us to play the agents of a multinational company in its war for power. These are not the only legendary studios to have been inspired by this aesthetic as Westwood (*Dune*, *Command and Conquer* which gave the codes of strategy games just before the release of the legendary *Warcraft* by Blizzard) will also indulge in Cyberpunk in 1997 by releasing the adaptation *Blade Runner*, elected best adventure game of the year and relating events parallel to those of the film. Without mentioning the monumental games *System Shock* by Looking Glass Studio, first released in 1994, which really popularized the Immersive Sim genre, very soon after it was invented by *Ultima Underworld*, a genre mixing RPG (Role Play Game) and FPS (First Person Shooter). The first opus takes place in 2072 inside a space station called "Citadel". The player embodies a computer hacker whose abilities have been enhanced by a neural implant to counter the plans of a hostile artificial intelligence called "SHODAN".

The game proposes an innovative gameplay based on the possibility of progressing in the game in a non-linear way in a dark universe where the choices and the involvements of the player will have heavy consequences at the end of the game.

As a matter of fact, the Immersive Sim genre is important! In addition to finding it in this second major Cyberpunk video game that is *Deus Ex* released in 2000, it opens the player to a reflection on the corruption of governments, political and religious extremism or the concept of immortality through digitalization. It is a genre from which many recent games have drawn their inspiration, especially one of the most anticipated games of the last decade, *Cyberpunk 2077*. The genre will disappear from the radar at the beginning of the second millennium before exploding in popularity in recent years as witnessed by the success of series such as *Black Mirror*, *West World*, *Love Death and Robots* or *Altered Carbon* to name just a few. On the video game front, in 2013, CD Project Red opened the floodgates by announcing that it had acquired the rights to *Cyberpunk 2020* to make its first Cyberpunk game entitled *2077*. The studio has been making Poland shine since its trilogy adaptation of the fantasy bestseller *The Witcher* written by Andrzej Spkowski (then adapted into a series by Netflix...). The games were such a critical and commercial success that the studio entered the *Warsaw Stock Exchange* and shines a light on the emergence of creativity and singularity of video games from Eastern European countries. The temperature continues to rise in 2013 as *Shadow Run* resurrects twenty years after the original followed by *Satellite Rain*, spiritual successor of *Syndicate* in 2016. A year later it is *Blade Runner* that returns to the theaters with Denis Villeneuve's *Blade Runner 2049* which comes out shortly after *Dune*. New blood also arrives with *Remember Me* by Dontnod Entertainment, a French studio, which follows in the footsteps of *Flashback*, taking up the theme of digitized memories. Bloober Teams' *Observer* will raise questions about the digitization of dreams and the unconscious. *Detroit: Become Human* by Quantic Dream (*Heavy Rain*) will ask us once again what it is to be human, by making us embody androids resulting from artificial intelligence.

So can the explosion of the genre in some media be explained? Simply because we have suddenly realized that these Cyberpunk fictions seem prophetic. These universes that once seemed so far away and yet seem very real to us today. The concept of privacy disappears. Our pictures, our discussions, our thoughts, our desires are stored on the servers of multinationals with growing powers. Our phones are constantly filming and bugging us to improve our comfort of use and recommendation.

Everything is processed by algorithms managed by AIs that recommend our movies, books, series, videos; our friends and our ideas.

Locking us in ideologies feeding conspiracy, social division and the radicalization of ideas.

Today, governments are either corrupted by lobbies or powerless against these very multinationals that have taken the law into their own hands. The last prophecy that separates us from fiction is that

of Transhumanism: the artificial augmentation of the individual to hasten evolution through research and development of robust human-enhancement technologies.

But don't we already have an outgrowth of ourselves facilitating our daily lives, allowing us to never really be disconnected and where the same tentacular mega corporations mentioned above are gathered? Maybe this same outgrowth distracted you while reading this article by a notification such as a message, a "like" or a piece of news... And if not, the next distraction is probably close enough for the next notification to sneak up on you. Everything is already in place, so what difference does it make now? Exoskeletons already support our backs, cosmetic surgery already modifies our physical appearances, a human is already living with an artificial heart, clinics are delivering babies with special characteristics predetermined by parents who have the means to do so.

Are we already this close to transhumanism? According to Mike Pondsmith, former designer of *Ultima*, all this was supposed to happen today, at least that's what he imagined in 1990 when he created the paper role-playing game *Cyberpunk 2020* from which *Cyberpunk 2077* is derived. A universe disturbingly authentic for someone coming from

the *real 2020* that depicts an American society in the midst of an economic and social crisis that loses confidence in its government following a series of decisions that slowly plunge the country into chaos. Until in this universe Richard Night, not knowing what to do with his fortune, decides to found Nightcity (the main city of the game) on the California coast. A city ruled by multinationals and preserved from stifling laws and government corruption. Millions of people will manage to settle there to isolate themselves from the coming collapse of the country and ignore the ecological crisis.

A short parenthesis:

(I would like to take advantage of this article that draws a parallel between video games and the idea of deconstruction on the recent release of *Cyberpunk* and which constituted an outcry in popular video game thinking to talk to you about a recurrent modern and societal phenomenon known as the "Crunch". The game was released completely bugged and was sometimes impossible to play on PS4 fat or Xbox One 1st generation. This is the result of a corporate culture in which some video game studios force their employees to work day and night in order to finish games on time because they don't have any managerial skills. Thus the idea to compress six letters to form a broken-sounding word specific to the video game industry came up: "Crunch". The problem with the studios that make their employees encounter a "Crunch" is not the fact that they have to undergo a busy period with a few overtime hours at the end of the project, it is that the latter sometimes lasts four to five years (if not much more) and the period of overtime hours can last more than one or two years of working non-stop sixteen hours per day, six to seven days a week. At first, this affected a few sectors within the studios, until it affected almost all the employees as the release approached. But *CD Projekt Red* did not seem to learn from these mistakes for the same thing happened with *The Witcher 3*. As the game was released, it was very poorly optimized and quite bugged. Initially, this affected a few sectors within the studios until it affected almost the entire workforce as the release approached. But *CD Projekt Red* did not seem to learn from its mistakes as the same thing happened with *The Witcher 3*. The game was poorly optimized and glitched when released. The patches that followed rectified the problems and drove this bad memory out of the gamers minds but not of the developers ones, giving the studio such a poor reputation in Poland that they had to start recruiting heavily from abroad. And despite CEO Marcin Iwinski's promise that it wouldn't happen again, developers have been coming out of the closet after the publishing of an article by Jason Schreier on Bloomberg in which he denounces crunches that have been going on since May 2019. Each postponement of the game, from April 2020 to September

and then from November until December the same year, has only lengthened this long ordeal that has begun to worry investors, who start fearing the leave of the developers who made the success of the studio. As a reminder, the first trailer for the game was revealed during *E3 2013* (the largest video game trade show), pushing CIO Adam Kicinski to publicly diminish the seriousness of the “Crunch” before apologizing by email in private to all his employees. This archaic corporate culture harms the CEOs who lose the trust of their employees and the investors on the one hand. On the other hand, developers lose their health and their lives, and often the desire to do well. This leads to a disappointment of the players who see games being pushed back, cut from certain aspects, badly optimized and sometimes flawed. And if by some miracle a game made under these conditions comes out in good shape (*Red Dead Redemption II* by Rockstar Games, the creators of *GTA* is the most recent example with its eight years of development), it may be the last one of a worn-out team, jaded by a mismanaged industry, leaving with all its expertise to find another job. The best way to solve the problem is to talk about it, to share the problematic sources, to give visibility to those who need it and to stop believing that this is the norm. There are so many counterexamples: *Cities Skylines* by Colossal Order, released in 2015, ridiculed *Simcity* by EA Games (a major player). Released in 2013, it was a tremendous success. Four million copies sold and not a minute of “Crunch”. We have to stop believing that this is what makes a good game and rather ask ourselves how the games could have been even better if the studio was less disorganized and its developers less tired.

) parenthesis closed, the rant is over.

We have entered a digital era, where the electronic scene visually exploits all the 3D innovations made available in our rooms through graphic cards. The major development of the video game industry, and above all, of cinema (special effects, animations) has made it possible for us to create our own spaces, as long as we are willing to spend a small amount of money to bring these technological gems to our computers. Visionary artists like SOPHIE, Arca, Björk to name but a few have democratized the genre and infused pop music with the new digital wave. With Covid 19 pandemic, many people realized that they could continue to exist through digital avatars that mirrored their personalities. But unlike reality, these avatars sometimes allow us to dare to cross the limits of our features by being the most extravagant possible versions of ourselves. Whether it's Yves Tumor's digital concert, the festivals created on *Minecraft* with avant-garde line ups composed by Club Matryoshka, the deep discussions of CTM aiming to rethink the electronic scene or the release of the fake pop band named KDA; constituted by the voices of Madison Beer, (G)I-DLE, Lexie

Liu and Jaira Burns and represented by *League Of Legends* characters. It would be a boomer to close our eyes to the birth of a new free world. Because yes, the Internet is a free state and must do all it can to remain so. Some artists do not hesitate to cross the boundary of the unreal by creating digital worlds that project a “future-like” music like the label Laminar Flow or the artist Meuko!Meuko! with NAXS corp., bringing the East Asian technological culture to the West. It is indeed possible thanks to the virtual reality headset to dive into fantastic, dark or dreamlike worlds where experimental music is deconstructed on walls with digital textures. One just needs to look at the turn that the collectives of the techno scene are taking, which sometimes unconsciously reproduce, with the desire to renew themselves, the codes of the internet and abstract 3D visuals (sometimes of very bad taste...). One could also think of the duo Amnesia Scanner, masters in the art of representing this new chaotic world, who organized “Crypto Raves” that created a fake currency thus allowing people to access their events. Travis Scott also used Fortnite to broadcast a digital concert where he appears as a giant in the middle of the map with a “pregnant planet” that broadcasts his vision of Rap amidst shooting stars to finally disintegrate underwater and then into space with the player’s avatar following him through this ephemeral musical journey.

It’s all about being involved. The person behind the screen interacts directly in “hyper real” universes as in the video game media. Too often marginalized, today he/she creates either powerful links between individuals - even nationalities for online games - or unique immersive experiences. The player is involved in his story, his decisions generate success or sometimes death. In an era where the individual is isolated, controlled, lacking in interaction, exempt from the party, there is an evasive prism leading to new imaginary worlds allowing the escape of the mind and especially to continue to come together through a representation of ourselves. The explosion of platforms such as Twitch, Discord or online radios allow us to quantify the will to maintain this interaction, far from the limits that our current systems impose. The only limit to all these fantasies would be a technological collapse linked to the ecological crisis. But one can imagine in a post-collapse era, individuals still meeting up and advancing the music of the future through more primary means. A world where the technology of an “ancient civilization”, ours, would merge with ancestral, fundamental and archaic processes.



The Transhumanism of experience

In a holistic approach and a desire to communicate their vision more thoroughly, the musical artists of Deconstructed have collaborated with many artists and designers from different fields. We will take a closer look at this collaborative aspect in terms of creating space and building a unique character. Can Deconstructed Music be seen as a mixture of worlds and questions that invite us to understand the place of the human in this society? *Deconstructivism* is a contemporary architectural movement that began in the 1970s and stems from Jacques Derrida's academic research on deconstruction. Different from postmodernism, these two movements evolve simultaneously and in parallel, with the same intention to produce a non-linear design. Zaha Hadid, Daniel Libeskind and the Austrian agency Coop Himmelb(l)au, among others, will mark our landscapes with deconstructivist architecture throughout the world.

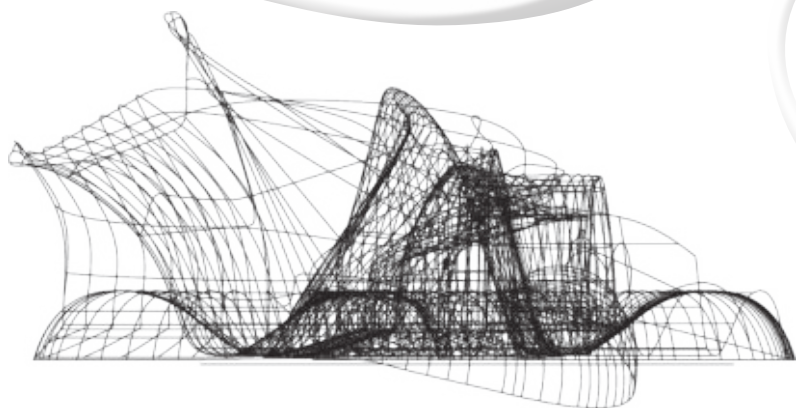
This movement emerged thanks to a creative emulation of technological innovations and the freedom they offered architects. Frank Gehry, one of the founding fathers of this movement, designed the Guggenheim Museum in Bilbao and the Louis Vuitton Foundation in Paris. He aims to observe the perennial elements of the environment, through which he intends to make them communicate with each other based on the architectural object. His buildings become works composed of artefacts that strike you as a homage to the past, yet dressed in an undeniably new futuristic aesthetic as never seen before. These sculptured architectures stem from the invention of the NURBS (Non-Uniform Rational B-Spline)-curves that revolutionised the architectural design in the 1980s. Different from the Béziers curves, they are made up of a cloud of points that allow any curved shape to be fluid. This freedom inspired many curious designers, such as Frank Gehry and Zaha Hadid, who saw this technique as a possibility to free the graphic lines of their mouse, just like a pencil on a paper.

A new era began, when deconstructing aesthetics and distorted curves emerged. Architectural shapes that have never been seen before are now randomly produced by algorithms that previously were only associated with the mathematical NURBS curves.

This unleashed the freedom to perceive the solid form no longer as a block that must stand upright, as now the opposite, the authenticity of its form, defying the laws of gravity. All forms are possible, and now they dictate the function.

This reversal in the creative process also leads to a number of technical innovations in the fields of construction. These architectures are often criticised as they seem to disturb the observer.

They are impressive, but they move away from the primary goal- the “functionality” of a space.



A new era began,
when deconstructing aesthetics
and distorted curves emerged.
Architectural shapes that have
never been seen before are now
randomly produced by algorithms that
previously were only associated
with the mathematical
NURBS curves. *These*
with the mathematical
NURBS curves

Indeed, they go against the very principles of architecture as Sullivan imagined it: "Form follows function". Aesthetics take precedence over these old ideas, thus placing creative madness as the queen, overcoming even the old conformist laws of the architectural order.

This first step gave the impetus for the next, that of applying this approach to many other media. This open-mindedness has given rise to the idea, amongst many contemporary designers and scenographers, that technologies will bring about a new experience of space. Indeed, physical constructions are disappearing in favour of numerous and almost entirely virtual performances. For example, the company, Adrien M & Claire B, works a lot with augmented reality in order to bring life to the dance space on stage. The dancers modify the scenography, which is made only of light, by capturing their movements. This interactivity can be found in their latest exhibition *Faire Corps* at the Gaîté Lyrique in Paris. Here the spectators are plunged into a virtual world thanks to the mapping of abstract and evolving graphic forms according to the visitors' path. These sets create a new world made of impalpable materials that are perpetually deformed and deconstructed under the influence of the visitor.

The very notion of space turns upside down, and the fixed materials no longer exist, which creates room for dreamlike interactivity.

As light is one of the most widely used phenomena to create the illusion of another world, it is through the video that today's deconstructed artists and scenographers are best able to convey their ideas. Light speaks of the hyper speed of things and destroys the border between abstraction and physical construction. As the thinker and economist Heidegger put it, the hyper-productivity and incessant creations of humans will inevitably lead to their self-destruction: "A frantic birth that suddenly dies, that is the purpose of humans". The artist intends to touch and disturb the senses of the spectator throughout the scenic experience. Deconstructivism destroys reality, it no longer coexists with it, after which the common codes are all blurred and mixed up. The individual is confronted with a new world beyond the laws of physics. The aim: to destroy the expectations of the spectator and create new ways of experiencing space through a more shocking, violent and committed approach to staging than ever seen before.

The live performance of the Finnish duo Amnesia Scanner, at Lafayette Anticipation, during the *Kaleidoscope Manifesto Festival* in Paris on May 18th 2019, marks a new performative exhibition. Their invention of crypto-raves is an impressive combination of live music performance, accompanied by ultra-powerful strobe lights, as well as several screens displaying numerous illegible graphics and writings in the form of lobotomizing flashes. In addition to that, another wall within the performative space projects the work of Sam Rolfes. The American, known as a creator of real-time 3D-motions, accompanies the duo's performance with a self-created character that wanders through an apocalyptic world — a world that was entirely simulated by him. His shapeless monsters most often resemble a human being, through which Rolfes expresses a critical position towards the impact of humans on their environment. By using motion tracking, supported by full-body motion sensor equipment, Rolfes' embodies a first-person creature that places viewers in a spatial immersion; they experience the direct violence of this staging, thinking they are responsible for the visual chaos themselves. In combination with the simultaneous live performance of Amnesia Scanner, the experience is clearly unique. After all, Sam Rolfes designs video games that he brings to the audience through his live gameplay. The 3D creations that he imports on Unity allows him to modulate a world, which is only accessible through VR. Since every corner of this landscape is virtual, the entire visual performance tends to be tiring, violent, and exhausting, which has also caused occasional complaints by the public. These artists seek to push the doors of nihilism by simulating the end of the world within a time-span of half an hour. They ambitiously approach a more phenomenal, visceral and deconstructed experience that is designed to transcend reality.

The *Björk Digital* exhibition at CENART, which took place in Mexico City in the year of 2018, consists of multiple black rooms filled up with chairs, which are equipped with a variety of specific virtual reality connected objects. This intriguing museography encourages individuals to sit down. The session signals to start after the safety measures have been explained, and instructs the spectator to put on their motion sensors, controllers, and "Oculus Rift"- virtual reality headset. In the following scene, Björk appears on the video screen, often in 3D spanning through different worlds, while emerging each time more incongruous than before. On a beach in Iceland, she appears to simultaneously sing in several spots within the surrounding landscape, like a fairy goddess accompanied by her replicated clones. Her experiences are individual and yet inclusive, as multiple spectators have the same experience but each of them from a different perspective. In a second stage, the guides place the visitors inside individual booths, this time closed off from their surroundings to prevent anyone from bumping into the walls throughout the session. Effectively cut off from reality, the body moves through a virtual scenography in real-time within the cosmic universe of a new planet, where the laws of gravity seem to have disappeared. A visual and auditory dichotomy creates a new reality, and through this the journey begins. Björk appears as a mutant creature, as part of an environment that destructs itself once the music continues to evolve. Simultaneously, a divine light invades the scene, reflecting a personification of the music itself. These seemingly very dissonant, arrhythmic and atonal sounds intermingle in a crystalline symphony, awakening the creature that Björk embodies as a transcendence of a yet unknown ethnic group. She transports the visitor to a new planetary environment, a new world made of light and weightlessness, where rocks seem to be floating in space, and guarding angels are the flying sentinels. The vibrations in the VR equipment enhance the highlighted intensity of this experience. The visitor continues to experience themselves from a first-person 3D-perspective, and evolves to become an actor within this virtual world. This interactive system, typical of VR game design, is similar to the virtual approach used by Sam Rolfes in his performative gameplay. The exhibition as the contextual frame no longer exists, its guidance dissolves and allows us to test the scenographic objects ourselves. Accompanied by the recorded dance and vocals of Björk, the scenographic experience becomes unique to each individual spectator.

The deconstructed scenography proposes that we become augmented humans by moving towards transhumanism as an experience. Technology opens up the field of possibilities for artists who intend to bring fictional spaces to life. Dreams and reality merge, the vision of the world transforms as it is destroyed.

Frederik Heyman is a Belgian 3D designer who uses photogrammetry of relics from the past to create apocalyptic futuristic worlds. He scans locations that he has repurposed in 3D to create settings that will serve to highlight an era of fusion between man and machine. For Frederick, humans will be overtaken by their technological innovations, as these creations transpire the traces of an Anthropocene era. He criticizes our ecological impact and puts humans back in their rightful place. Working for the communication of committed brands such as Rombaut, known for their vegan shoes, or *Nick Knight* from SHOWstudio, he stages the human being inside shocking paintings to demonstrate their violent impact on the environment. These 3D paintings are theatrical final scenes filled with symbols in which Frederick guides us towards new human reflection on the human race. The artists affiliated with the musical genre of Deconstructed invest an immense amount of time and energy into their process of creating unique, strange, unforeseen characters. Their aim: To deconstruct a linear and binary vision of the human being. Thus, through different mediums touching the body and the representation of identity, they will deconstruct the pre-established codes on gender, beauty, sexuality, or the place of a living being within this world.

Some will augment themselves, and thus surpass any categorisation, some aim to play on exaggerated stereotypes to detach themselves from them, while others rather seek to assume a state of natural fluidity within them. These approaches can only be achieved by transforming facial structures — the source of recognition between us.

Make-up serves as an ideal tool within the process of transforming the face. This is why we find a whole variety of FX make-ups, such as fake subcutaneous implants, excrescences, piercings, and coloured contact lenses within the visual universe of Deconstructed. These tools are specifically used by the designer duo Fecal Matter, who are known for deconstructing beauty standards, as well as for sharing a non-binary vision on gender through their personal partnership. This idea was also further exploited by Cindy Sherman, who, through make-up and dressing, sought to metamorphose herself with the aim to reveal multiple facets of the human personality. When looking at Björk's case, this translates beyond make-up, into a recurrent use of the mask, as she joined forces with James Merry, a creative who quickly became a pillar in the project. For years, he created a multitude of masks, each more surprising than the last, which, thanks to their alien form, modified the visual perception of the face and thus transformed it.

The designer Neri Oxman has also added to this approach by creating a special mask for Björk. The mask, made of multiple artificial layers printed in 3D, is based on scans of Björk's face. These layers resemble

“textile muscles”, that are linked to the idea of an exoskeleton – an object important to the concept of transhumanism. As a result of technological progression, the rise of Instagram and other virtual platforms, offer contemporary artists the possibility to share their live performances, as digital immersive experiences, entirely online. The creators behind the arts of make-up and masking follow this movement, which has therefore led them to design their masks directly in multiple dimensions. These products are placing themselves quite naturally into the Instagram filter culture – a movement that has allowed designers, such as Ines Alpha, who defines herself as an “e-make up artist”, to be highlighted. Taking it one step further, the French plastic artist ORLAN has been self-hybridizing through plastic surgery, aiming to question concepts of femininity imposed by society since the 1960s. In addition to the face, the body becomes a medium for mutation and experimentation, in which clothing also takes on an important role. This explains why artists regularly team up with designers to create tailor-made outfits in addition to their performance. Björk once again serves as a fitting example, as she collaborated early on with Alexander McQueen, a designer who defines himself as an artist, who is working critically on concepts of nature, technology, and humanity. He was one of the first fashion designers to integrate robots into his shows, for instance, to spray-paint a worn dress as part of a live performance. The show was filmed fully automated and broadcasted in real-time on the net. The designer Iris Van Herpen, who also became known through Alexander McQueen’s studio (no coincidence), has also worked multiple times on designing outfits for Björk. It becomes quite obvious, that her biotechnological and sculptural universe forms a great synergy with the artist’s universe. It gives an opportunity to create a new body, new forms, new functions, or to prepare for a potentially harmful future.

There is a constant idea of “futurism” in the idea that humans will also evolve according to their environment. It was with this in mind that Marine Serre envisioned the silhouettes for her 2019 collections. The women wore full wetsuits, breathing masks, lycra with references to aquatic activities, redefining femininity beyond the superficial and superfluous aspect that is usually attributed to it. This collection will be completely recreated in 3D and staged in a strange, disturbing and apocalyptic fashion movie.

For Arca, her trans-identity is the vector of the fluidity that she emits. She seizes the stereotypical codes of the female gender to highlight the non-binarity that inhabits her. Her collaboration with Natacha Voranger, a stylist who makes extensive use of layering and lingerie, results in unclothed, unstructured and intuitive outfits.

These outfits seem to respond disturbingly well to Arca's body, as they appear to be masculine, and thus bring it to the fore, instead of covering it up: stilettos, garter belts, baby dolls, transparency, bikinis... It is the creation of another gender, neither feminine nor masculine, that becomes a mixture of the two (hence the title of the album "Non-Binary"). Technology will also be applied to her body, notably in the images in collaboration with Frederik Heyman, where Arca is drawn as a true bionic mutant. "Man versus machine" becomes no longer relevant, as we are moving towards "man and machine". As seen before, technological innovations generally seem to have drastic impacts on the creative process of deconstructive artists, and act as an ally to express a non-binary and non-restrictive vision of the world or themselves.

Deconstructed artists and designers aim to break categorisation, in order to remain completely unique and denounce the great pre-established narratives of our time. The artists propose ultra-personal, sometimes disturbingly immersive, yet so innovative global worlds, which often transgress the codes and limits set by society. Globalization, despite its tendency to standardize, also offers the opportunity for artists and designers from all over the world to merge their visions. The lines blurred between fields, arts, and design are becoming one. Ultimately, Deconstructed arts allow us to expand the spectrum of possibilities within the art world, and offer an opportunity to evolve towards a more open, inclusive society that should encourage and enable singularity.

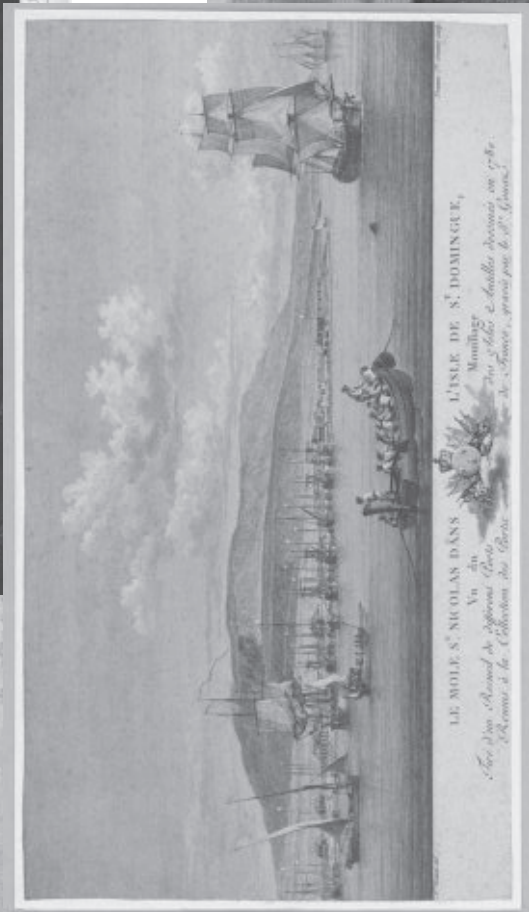


FROM THE CHRONICLE, 1850.
SUGAR-CANE.



PERSEUS, MUSEUM.







The haïtian revolution as an example of a fragile post-colonial freedom

Our ideas are the source of our pride. The human mind is a continuous flow of ideas. This versatility constantly challenges established facts and certainties, so the result of these philosophies is often materialized through the violence in between mankind. In a given geographical area, when a group imagines a radical change of paradigm modifying the codes of a larger population, the pride inherent in humans leads a part of the population into an opposition. Especially since the advent of Homo Sapiens, many social mutations have made it possible to materialize ideas and thus oppositions. Physical or moral violence facilitated by these changes becomes omnipresent through the refusal to give in by either party. The Post Club movement was born from a wish to challenge the established order, from a group's desire to change its environment in order to make it more in line with its values and pride.

There is a will to reform the artistic field in depth, by fully integrating the openness of our modern time to queer cultures, to feminist ideals, to the internet and to the future that technologies propose. While rejecting the evils of rampant globalization, capitalism and neo-colonialism. In the face of these new aspirations of a part of the population, we constantly observe the conservatism of another part. Physical and moral violence are at the forefront of this ideological duel. In order to understand the claims of cultural revolutions and their medium and long term effects, we will study the example of the revolt that became a revolution in Haiti. In 1492, at the risk of crossing the Atlantic Ocean, Christopher Columbus set foot in the New World, a journey that had never been achieved at the time. He was the first European to land in Central America and the Caribbean. In the name of the Spanish crown, he named the island Hispaniola. At this point, Europe discovered the profitability of sugar cane cultivation under the impulse of the Portuguese in Sao Tome. This island was the basis of the future triangular trade. It was a stopover in the Gulf of Guinea to the Kongo kingdom, a powerful sub-Saharan state. As trades increased, the cultivation of sugar cane was further perfected in the "laboratory" of Sao Tomé. The following years marked important European advances in the New World:

***1500: Portugal settles in what will be later considered as Brasil**

***1521: The Aztec Empire is definitely conquered in Latin America**

***1533: Fall of the Inca Empire on the Western side of South America**

From then on, Europe will be the undisputed master of the Americas for several centuries strengthened by the Portuguese experience in Sao Tomé. The Europeans had from then on one goal: to take possession of territories in America, to adapt them willingly or by force to the cultivation of sugarcane, to provide themselves with labor in Africa, and to satisfy the demand for sugar for the inhabitants of the metropolises.

Amongst the 13 million enslaved people deported until the abolition campaigns of the 19th century, 3/4 were deported for the cultivation of sugar cane. In the 1620's, France, England and the Netherlands launched raids in the Caribbean to break the Spanish hegemony in this region. France, via the island of the buccaneers of the Tortoise, will seize the western part of the island of Hispaniola. This conquest was achieved after the Treaty of Ryswick and the end of the war in 1697. Two European states will then take possession of the territory: the Kingdom of France and the Crown of Spain. The island was entirely dedicated to the cultivation of sugar cane and the economy was based exclusively on slavery. The population that took root in Santo Domingo until 1791 was entirely "imported". In fact, on the one hand, there was

no history of European presence in the West Indies, and on the other hand, the almost total destruction of the indigenous population led to the deportation of the African populations and forced them to work. From then on, there would be the whites, the masters and the Blacks, the enslaved people. This distinction was born in the West Indies from the need to inscribe in flesh the organization of the sugar companies. The African populations will refuse this condition of slavery imposed by the white man in a surge of revolt. This will mark the beginnings of terror, institutionalized terror as it is written in the law since the Black Code of 1685.



Man becomes mechanized,
he becomes an object that fully
fits into the capitalist logic.

The European demand for sugar led to a great need for enslaved people, and in order to meet this ever-increasing demand, the supply had to remain constant, thus creating stocks of enslaved people and goods to invest in. There were specialized enslaved people for the purpose. Supplies had to be managed, and slave ships were protected by insurance companies that were formed, especially in England. Financially, a slave was amortized over 4 years, after which his value was equal to zero. If they were no longer able to work, they were thrown back into the wilderness without any further care. They would join tribes which were basically made up of runaway enslaved people and lived hidden in the mountains. The latter were the first to cause trouble for the slavery system. Abolitionism will only really gain momentum in the 19th century in Europe, and therefore in the world, since the Europeans via their colonies, dominated the vast majority of the planet. In France, and therefore in Santo Domingo, it was the French revolution that acted as a spark.

In the second half of the 18th century, the Spanish empire was the first to be shaken by revolts organized and led by Creole elites. In Santo Domingo, the entire population, both masters and enslaved people, had been established for a little over a century. There was great cultural diversity among the enslaved people, some of whom were able to achieve freedom, such as Toussaint de Bréda, the future Toussaint Louverture, while others, the "mulattoes" born of black and white parents, were sometimes free, sometimes enslaved people, as were the Nèg' Maroons mentioned above. Spiritually too, the oppressed populations were not homogeneous. There were Catholic, Muslim, and vodou beliefs. This legacy is the result of successive waves of deportations and the mixing of the population that had long been settled on the island. There was a great cultural diversity among the enslaved people, some of whom were able to achieve freedom, such as Toussaint de Bréda, also known as Toussaint Louverture, while others, the "mulattoes" born of black and white parents, were sometimes free, sometimes enslaved, just like the Neg Maroons mentioned above. For the leaders who wished for the independence of the island, it was a question of creating a feeling and a national pride from scratch. The year 1789 marked a turning point. The ideals of the Enlightenment and the crisis of the French economy created a feeling of revolt in the metropolis, fanned by a new and fiercely ambitious class, the bourgeoisie. A civil war broke out in France and the organization of the country was called into question. The deputies of the Third Estate in the Estates-General, which became the National Assembly, promulgated the Declaration of the Rights of Man and the Citizen.

It is in this context that the Haitian revolution will break out. Vodouism was used in order to galvanize minds and bodies. The symbol that triggered the hostilities was the Bois-Caïman ceremony of August 14th 1791, led by Dutty Boukman. Boukman had a vision of a superior force that would lead the enslaved people to the end of their fate. The revolutionary fervor of the metropolis will be combined with a "lunar" Caribbean ceremony in which a black pig is disemboweled and its blood distributed to the guests. At this point, the revolution will be on the move. At first reserves are going to be attacked, then plantations and then cities. The National Guard on the spot won't be able to do anything against the military leaders, Toussaint Louverture and Jean-Jacques Dessaline. Once the territory is under the control of the Haitian revolutionaries, a constitution will be proclaimed in 1801 and as a means to protect himself, Toussaint Louverture will make a proposition to France to make Haiti a sister republic. But in France, the tide had already turned: the order came back under the impulse of a General called Napoleon Bonaparte in 1799. Toussaint Louverture was captured by Leclerc's expeditionary corps in 1802 and died in exile in France in 1803. His arrest will put a stop to the independence

of the island whereas Dessaline will be the one who will definitely tear the French flag in 1804, proclaiming the independence of the island and found the empire of Ayiti.

Haiti's revolutionary period ends with a paradox. On the one hand, the proclamation of the constitution of the Republic by Louverture in 1801 was indeed an important first step for the future, being the first colony to be self-determining, moreover with leaders who were not of the ruling ethnic group. But on the other hand, the opening, influenced by the myth of the French revolution, equates the Republic with Liberty. However, there will be no freedom in Haiti. As soon as Dessaline defeated the French in 1804, he proclaimed the Empire of Ayiti. This authoritarian regime lasted only two years, Dessaline being subsequently assassinated. Then a monarchy was established under the rule of Henri-Christophe. A monarchy with a court, customs, titles of nobility and monumental constructions, supposed to create pride in this country built by the hand of the invader. The repression resumed and the whole country was mobilized and this from the age of five and onwards, in order to build stone by stone the pride of the Haitian people.

"More unpardonable is its historic crime toward the colonized, dropping him off by the side of the road outside of our time"

Albert Memmi





The Violence done to the world

In the course of 2019, when the untameable Jair Bolsonaro became president of Brazil, a film, otherwise more ferocious, was released: *Bacurau*. As Brazil's forests went up in flames, as indigenous peoples were expropriated from their lands, the leaders' slogans proclaimed: 'Brazil above all, God above all' - but where was God? In a world that is increasingly centralised, regulated and sanitised, the question arises and becomes more and more pressing: how can we fight to continue to exist when we do not fit into the univocal framework of the wills of the few who are in power? Music, cinema, and all the other arts are creating breaches that open, behind the hard and arid walls of obscurantism, new perspectives towards sublime worlds. Where some try to impose their world, others, surely more inventive, strive to propose worlds that offer everyone a little piece of land to exist in. Through their audacity and inventiveness, Kleber Mendonça Filho and Juliano

Dornelles, co-directors of Bacurau, are in some ways on a quest for the unconventional just as the musical artists of the post-club movement. Their objective: to fight through de-construction, to hint other realities than those that are imposed on us, to make a place for ourselves where we have been expropriated. The guiding idea that seems to bring Bacurau closer to the post-club enterprise is this desire to show that several worlds can coexist within one, that there is not one real, but many realities. In the near future, in a remote region of the Brazilian Nordeste (Sertao), the members of a small community discover to their astonishment that their village has been wiped off the map. It no longer exists in the eyes of the authorities, nor even in the eyes of satellites. As they bury the oldest woman in the village, strange and disturbing events disrupt their daily lives. Meanwhile, not far away, a crazy woman followed by rich Americans in search of extreme sensations are training in commando mode. Their objective: to live an adrenaline-filled experience by decimating the small community with heavy weapons. Theoretically, they are not taking any risks since the village no longer exists in the eyes of the world. But this does not take into account the resources of the community, which is united and fighting, and which has already experienced violent insurrections and revolts against the dominant powers in its history. The community retaliates with exacerbated violence and an extraordinary survival instinct. Bacurau shouts forcefully to the world that it will continue to exist at all costs. In their relentless fight against their disappearance, the ones we once called marginals become heroes. Several essential characteristics bring the post-club movement closer to this film. From a political perspective, there is a convergence around a refusal of social and cultural imperialism, as well as the highlighting of minorities (social, artistic, ethnic or sexual). Then, on the aesthetic level, deconstruction is used as a way of creating new codes & rules. Finally, the desire for diversity that is advocated in this movement and this film brings them together, thanks to a subtle work of references and mixing of influences.

Through a diversion of mass culture, Bacurau succeeds in putting forward the imprints of a misused popular culture. In this way, the film is a true piece of counter-culture. The two directors have based their work on strong political choices, denouncing the great internal inequalities in their country and bringing to the forefront minorities that are too often forgotten. By setting the story in the Sertao region, the filmmakers summon the social realities that historically opposed the traditional central regions to the globalised coastal regions. Bacurau chooses the side that is usually chosen to be hidden in Brazil. However, the Sertao is one of the foundations of Brazilian identity in the collective imagination. This region asserts itself as a place of resistance to modernity, while the civilised coastlines have never ceased

to bend to the inauthentic codes of the culture of buildings and perfect bodies. On one hand, there is popular culture, which brings together the knowledge, traditions and values of civilisations built up throughout history, and which advocates respect for others. On the other hand, there is mass culture, commercial culture, with global ambitions, based on a calibrated and ideologically conforming production, relayed by the media under orders.

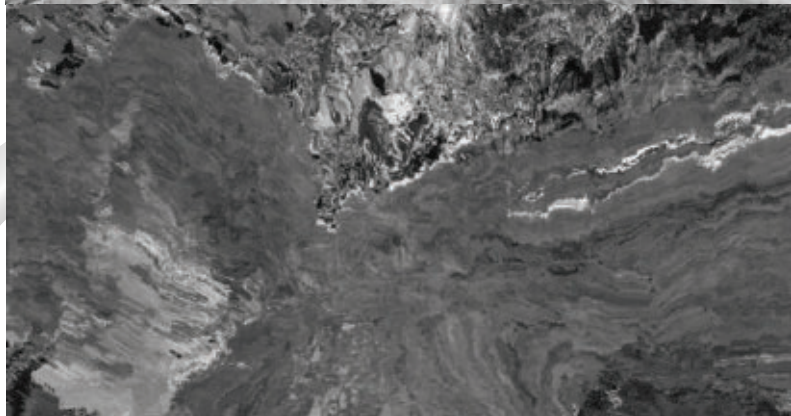
~~The neoliberal method follows a logic of predation and absorption without obeying it, empties of meaning, keeping only the uniform for its shorts, it preserves the appearance but removes the substance.~~

From this combination comes expropriation and then cultural appropriation. Bacurau rightly seems to co-opt this method for the community which has been banished from society and subject to predation. On its formal side, the film re-uses the cinematographic tools of mass culture by drawing on several popular genres: the western, science fiction, horror, and marvelously handles commercial technical codes, intended to create the spectacular: use of cinemascope, anamorphic lenses and large machinery (cranes, long travellings on rails). This policy of synthesis and reuse in the film cleverly re-enacts the logic of neo-liberal absorption by reversing it in favor of social ends. Thus the disobedience and resistance of the community draw its strength from popular culture itself. The museum, the central location of the film, allows the people to fight against the violence of the invaders by using

the weapons of the former “cangaceiros” (bandits) hanging on the walls of this memorial of insurrections. The culture of ethical banditry à la Robin Hood, a form of violence justified by its ends, guides the small community towards its emancipation and the safeguarding of its identity. Moreover, Lunga, the bloodthirsty leader of this struggle, is none other than the village bandit himself, already on the fringe of the community. To accentuate this marginalization, Lunga’s character is played by Silveiro Pereira, a transsexual actor from the LGBT world, who as we know is less and less accepted by the Brazilian government. Another countercultural element distilled in the film is the drug, which, like the magic potion in Asterix, serves to give courage and strength to the diehards in their fight against the oppressor. This refers to the imaginary world of shamanism and to the traditional consumption of substances that allow one to approach other levels of consciousness. Here too, the idea is to show that reality can be perceived differently, under other prisms than those of stupid and nasty materialism.

In addition to the political insubordination at work in the film, there are also formal transgressions that affect the codes linked to the film genres used. A paradox lies at the very heart of this artistic practice of the counterculture: from aesthetic irresponsibility comes ethical responsibility. The entropy of the form, the hijacking of codes and frames reveal the moral substance of this work. Here, aesthetic deconstruction is achieved through the use of singularly different image regimes. In the film, realistic images close to the documentary rub shoulders with surrealist tableaux and psychedelic representation. Sometimes, satellite shots from the sky, drone views and references to video games break with Hollywood’s Western codes. Sertao’s vision surfaces through the mixing of genres and the creation of an attractive film aimed at a diverse audience. Working with genres as tools of counterculture brings back memories of past class struggles and revolutions, which must continue to be fought today. Bacurau, like the post-club movement, reminds us how important it is to create our own modes of existence in a world that is constantly pushing back the margins.





Have you ever wondered how our ability to focus functions in our daily lives, and the impact that new technology has on it? Well, Walter Benjamin has. It is the core of his well-known concept regarding distraction. In short, this concept is linked to an attention mode or a way of being in the world specific to new urban and industrial contexts of the 19th and 20th centuries, which according to him, took birth in the form of distraction. This specific attention mode would apparently allow one to adapt to environments that are particularly aggressive for the senses by absorbing and adjusting the shocks that are produced (underground, shopping window, assembly lines, etc.). The negative consequence of this distracted attention is that it could prevent us from becoming aware of the realities surrounding us. Interestingly, the German philosopher draws a link between this characteristic of modern life, to a new means of expression that he saw

being born - the cinema. According to him, cinematic distraction considers itself as a mode of vision, a reception operating by adjustment, and an integration of shocks (cut; change shot value; camera movement; ...). Consequently, he began to think of the power of a kind of filmmaking that would not be influenced by a will of plain entertainment or propaganda. This led him to wonder whether this art, capable of acting according to him directly on the «optical unconscious», could not also produce something like a distancing, a rupture, an exit from the distracted mode of perception.

Nearly one century later, what remains of this thought process? What impact do new technologies have on our ability to focus? And how art forms possibly reflect these transformations? To begin with, I suggest we think of something as neodistraction. In other words, a specific contemporary attention mode which would adapt itself to the several shocks triggered by new digital environments, whether it is the widespread of screens and artificial audio sources or the composition of interfaces and interactions which take place with the following (constant flow of the information; compulsive scrolling; trading strategies which pollute web pages and applications via audio and imagery; ...). Then to continue the discussion, I will compare two contemporary artists, Lotic who is a musician and Jacques Perconte, an experimental filmmaker. The given works, *Burn A Print* (2020) and *L* (2014), will not be reviewed as an illustration of post-club / deconstructed mouvement, but rather as an invitation to think about the resonance between this genre and the complexity of our contemporary world.

But why compare Lotic and Jacques Perconte? I suggest you listen to the music piece *Burn A print* and simultaneously watch the film *L*. What hits us first is the way they depict their worlds: according to me, the metaphor corresponding to their introduction is one of a reflection in the water which blurs more and more as the water flows. Here, the hesitation between the transparency and the abstraction is triggered by a game with the digital medium. On one side, Lotic begins their track with a pop singer's voice before progressively adding multiple layers of noise; on the other, Perconte introduces his film with an image still recognizable before gradually distorting its pixels. Whether it is through a music sequencer or by a modification of video codecs, it is via the digital tool that these artists proceed. Another aspect seems to further reconcile them: the gap between a sense of aspiring flow and a disruptive musical and visual world. On the one hand, we are plunged into a dynamic that is gradually deconstructing any sensation of a concrete world, and on the other hand, is a raw experience of noise (as seen unlikely Noise Music) and of the film texture (as seen

unlikely Stanley Brakhage). This artistic gesture is to be closely linked to something which we could describe as *contre-esthétique de la néo-distraktion*, in French meaning: An anti-esthetic of a neo-distraktion: On the one hand, a vocal flow constantly interrupted by ruptures in attention, thus preventing its fulfillment, and on the other hand, an optical traveling in a cemetery progressively blurred via disruptions such as freezes and lags of the image. This artistic gesture, dividing the world between its reconnaissance and its progressive abstraction, seems to call us, into these artworks, to experience the numeric character of the representation (sound and image), preventing it to simply produce a visual and auditory adjustment. In the context of the technological expansion of the world, where we are increasingly solicited in our daily lives by digital interfaces (smartphone, computer, tablet, television, public screens, virtual reality headset, mixed reality glasses, connected watches, wireless headset, etc.), it seems more than crucial to question our relationship with the different environments that make up our lives. Thus, just like how Benjamin saw in the cinema, an art capable of transforming the distraction which the big industrial cities generate, it seems interesting to think the digital art as capable of disrupting the mode into neo-distraktions generated by our globalized societies and connected through the internet. However, we should keep in mind that this can only be done at the cost of a critical effort of this art towards its own tendency to distraction. In a time of hyper-connected Smartcities, these two works appear to be reminding us that human attention has less and less control over what could be called the physical world. It's not just about adjusting our brains to the new material realities as in Benjamin's case, it's also about splitting our attention with digital environments constantly threatened by cybernetic strategies of control.





(Bibliographie)

W. Benjamin, « Paris, capitale du 19^e siècle » [1935], dans *Œuvres III*, trad. M. de Gandillac, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 2000.

W. Benjamin, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique » [1939], dans *Œuvres III*, trad. M. de Gandillac, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 2000.

Y. Citton, *L'économie de l'attention. Nouvel horizon du capitalisme ?*, Paris, La Découverte, 2014.



Trance Music and its reminiscences in contemporary music

The aim behind this article is to retrace a timeline on a more or less wide period of time ranging from the 70's till today. It does not intend to be thorough musically speaking nor to set in stone the history of Trance, from its early days to its contemporary revival. Let us keep it as a reminder of what Trance is and of what it is not strictly speaking categorised as Trance. Therefore I won't be dwelling much on the (period of the) 90's and more precisely on the golden age of Trance which can be subjectively set from 1996 with the release *Children* by Robert Miles to 2003, a year which will witness a loss of momentum until the end of the decade. In order to avoid an encyclopedic study, I will try to focus my ideas on the main influences which constitute the genre (and there are many) in the 70's and 80's. We will moreover summarize the peak time which started in the late 90's and ended in the early 2000's, and situate its revival on the chart of contemporary

electronic music. In brief, we will study the topic in a general manner instead of dealing with its core, or what we could at first consider it as.

Based on a common acceptance, the sound of Trance could be defined by its minimalistic style, the large space given to melodies and their harmonious progressions. Concerning the last point, a study concerning the genre "Uplifting Trance" (genre that was most popular during the end of the 90's and beginning of the 2000's with celebrities such as Tiesto know for his anthem-like melodies) was run by four English, Spanish and French researchers for the specialised magazine *Frontiers of Psychology*. One of their conclusions was the following: the brain automatically responds positively to typical Trance harmonious progressions. "Trance" melodies naturally stimulate the brain. But where can be found the source and the origin of these types of melodies? In order to do so, we need to look back at the 70's. During this period of time, producers like Steve Reich, Philipp Glass or even Klaus Schulze, take on a huge turn in electronic music. They developed a sound genuinely minimalist while backing off from elitism and thoroughness which musicians such as Pierre Boulez or Karlheinz Stockhausen incarnated. These two spokesmen of avant-garde synthesis music were inspired by a resolutely experimental pattern while adopting new composition techniques which are for example serialism, creating genres such as concrete music. So it is after these somewhat abrupt beginnings in electronic music where we situate ourselves. These new musicians take a somewhat opposing stance on the experimental dogma regarding synthesis music of the time so as to reach simpler and more accessible sounds while, nevertheless, holding on to fundamental principles such as rhythm and harmony. Steve Reich's compositions aim at transcribing an atmosphere which is easily understandable for the listener while elaborating a looping process which overlaps one another with slight variations of harmonies triggering a feeling of pure hearing delight. *Four Organs/Phase Patterns* is one of his oldest works (1970), nevertheless this new touch is very well present. Steve Reiche blends synthesizers and acoustic instruments in his compositions. Klaus Schulze who was previously a member of Tangerine Dream or Ash Ra Temple, created with his solo project a kind of music entirely created with synthesizers as well as long and melodious tracks. *Cyborg* and *Timewind*, respectively released in 1973 and 1975, are a perfect illustration of what was ongoing in the music of the time; first of all an underway revolution fueled by the birth of synthesizers in "general public" tracks (or atleast with an audience wider than the one of concrete music) but especially the usage which is done by these synthesizers, overlapped by one another with complex harmonious structures, arpeggios and layering techniques thus creating a deep sound for the listener.

These tracks nearly fall within the field of shamanic rituals, they are long, progressive and prompt the mind to go inwards - although these characteristics are not the prerogatives of the electronic music from this period, some acoustic Krautrock groups such as *Can* or *Ash Ra Temple* fall in these criteria. The term "trance", in the broad sense can be weld to a part of this new generation of contemporary composers. This pattern is repeated throughout the 70's and 80's; synthesizers are more and more introduced in mainstream music. *I Feel Love* by Donna Summer, produced by Giorgio Moroder illustrates perfectly the advancement occurring in the music of that time. Disco in itself is interesting as this genre witnesses a drastic change in terms of technical production; initially instrumental, it will end up being produced completely electronically at the start of the 80's. *I Feel Love* being the most well known example. During the 1980s and more particularly in Europe, a second revolution took place with the arrival of groups such as D.A.F and slightly later the Belgians of Front 42. This will mark the birth of EBM in Europe, which is as much influenced by the wave of punk of that time, as by the synthesizers of Kraftwerk (who invented the term EBM, Electronic Body Music, in the 70's), Electronic Body Music, in the 70's). The second half of the 80's marks the birth of New Beat in Belgium, inspired by European EBM and Acid-House productions which begin to arrive from across the Atlantic. This era bears witness to productions which could qualify as "proto-trance" with tracks such as *What is Love "Pure Trance 1"* by KLF and which the title seems to suggest this new musical wave which will mark the next decade. It is during this period of time that the young label R&S started to make a name of itself by releasing several New Beat classics. The sound of *New Beat* is at the crossroad of numerous influences; a tempo generally slow, similarly to "popcorn" Belgian Djs who in the seventies would play vinyls slowed down to make the bass sound more round; harsh and aggressive sounds, proper to industrial music such as EBM; and this repetitive and shamanic beat, all inherited from the revolution of House Music. This effervescence will last briefly and by 1990 we can consider the wave of *New Beat* as over. But the *New Sound of Belgium* will have paved the road for a part of Electronic Music and especially for Trance. These aggressive synths with repetitive melodies will be widely used in trance styles; there is a direct link. If the harsh aspect of the sounds, which we could qualify as *Goa* a few years later, emerge directly from *New Beat*. We have to look somewhere else if you are attempting to get a global view of proto-trance sounds of the time.

In Italy during the same period of time, a characteristic sound which will later be defined as Italo House or Italo Disco will start to develop. A big part of its deep aspect, layers of atmospheric and sensual synths in Trance have their roots there; a fortiori, Italo House inherited these

synths, characteristic of avant-garde composers from the 70's and 80's whom we've talked about above. The track of 1989 *Sueno Latino*, by Sueno Latino and Caroline Damas is an example. The sample of Manuel Götsching overlaps the languid vocals, ex-member of the group Ash Ra Tempel in 1984 but produced in 1981. This steamy deepness seems conducive to Italy; Italo Disco already had this characteristic and the worldly famous hit *Children* released in 1996 and composed by the Italian producer Robert Miles will be categorised as "Dream Trance". This type of "House" stems from the personal interpretation of Italian producers of House music in Chicago, mixed with Balearic sounds, an interpretation which preceded 10 years before the Italian rereading of American Disco. Along with its Belgian and Italian roots, Trance can also find part of its roots in Spain, with the Balearic sound of Ibiza in the 80's and notably Alfredo Fiorito's sets. New Beat finds its direct successor in Spain with the *Valencia Sound* on labels such as "Area International" or "Mega Beats Records". German Bou, more commonly known under the moniker of Dunne, became famous after his track "Espiral", released in 1991. These Belgian-sounding tracks are the incarnation of a sound which was at the time very popular in Goa, on the shores of Anjuna beach and its neverending parties. They also foreshadow the sound of Goa Trance which will emerge throughout the 90's with its psychedelic melodies and an aggressive beat.

One of the first releases labeled as Trance will be *The Age of Love* by the group of the same name. We can state that at this point, the sound of Trance is born and even though it will evolve during the next 15 years, the basis has been laid. The decade of the 90's sees the sound of Trance becoming more and more popular with labels such as Eye Q (founded by Sven Väth). The wave of Progressive House (Cowboy Records, Guerilla Records) will have a strong influence on the sound of Trance. The genre will evolve and start to harden (with Hardtrance 90's, and its uptempo, similar to hardcore with labels such as EDM, Bonzai Records, Generator Records...) The pinnacle of the most mainstream Trance will take place at the end of the 90's, with artists such as VonDyke, Mike Push, Ferry Corsten, Vincent de Moor...

Here we are dealing with the Trance anthem, which represents in the general "the" Trance in our collective psyche. At the same period of time, Hardtrance continues to spread; although its bpm is slowed down and the bass takes more space: this is the reverb bass, typical of Hardtrance of the late 90's and beginning 2000's which will lead to the birth of Hardstyle, an evil branch of Hardtrance which comes from Italy and Holland simultaneously. England is not left out as Hardhouse will take birth in the 90's through a mixture of Trance, HardTrance, Garage House with Dj Tony de Vit as a flagship of this

movement. Trance started to diversify and become mainstream from the 80's until the 2000's which will mark the alteration of the movement. It has witnessed the birth and death of genres (today Hardtrance consists of a very small niche) and the melting pot of influences that it stood for are now swapped: Trance creates turmoil and its reminiscences are tangible. In commercial Dance Music such as *Tomorrowland*, directly born out of the Trance Anthem from the early 2000's and from raising dj figures such as Tiesto. But this is not the most interesting aspect of the influence of Trance in music.

One can note that trance meddles with various music genres. The Austrian label Editions Mego seems to be a pioneer of this Ambient Trance movement which has been flourishing since a few years on Soundcloud; the productions of Fennesz, Pita/Peter Rehberg (founder of the label) are perfect examples of this movement. The album *Work For GV 2004-2008* by Peter Rehenberg, published in 2008, follows Klaus Schulze and Steve Reich's footsteps (of whom the album *Electronic Counterpoints* appeared in 1987 and which is a cornerstone of the genre). Caterina Barbieri (released on Editions Mego), Lorenzo Senni (with his decadent performances such as "rave voyeurism"), and less renowned producers such as Himera, 7038634357 or Malibu/Dj Lostboi perpetuate this beat-less and intoxicating Trance trend, whilst injecting a contemporary and personal interpretation to it. All these producers seem to be adopting Steve Reich's and other consorts of the 70's initial leitmotif which consists of taking on experimental music and making it more appreciable for an uninitiated audience. These productions are still oriented towards musical research but are not abstract nevertheless.

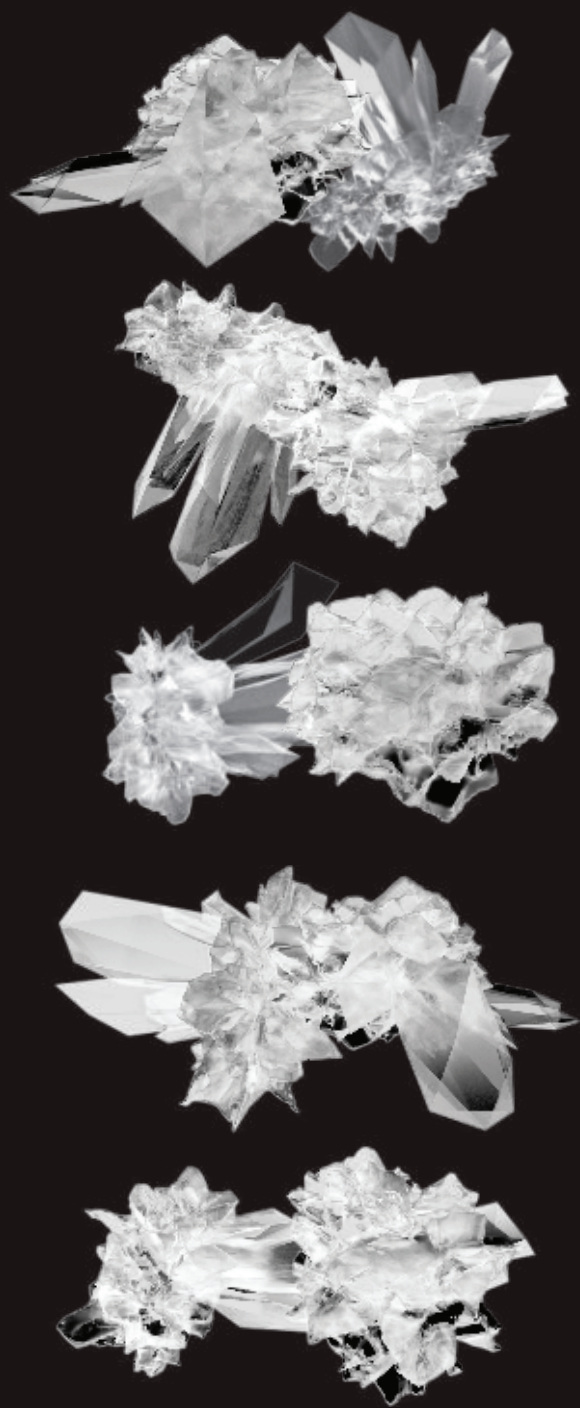
On another hand, we can discern the trancy influence on avant garde contemporary music and mainly in rap music (for instance with producers such as Whitearmor, Yung Sherman and Gud - who has started producing through Hardstyle and Trance). Certain tracks by Yung Lean or even Bladee, composed by these 3 previous producers, have a real trance identity (for example *Blood Rain* by Young Lean & Bladee which was produced by whitearmor, *Friday Nite* by Bladee & Black Kray produced by Ana Caprix thanks to a sample of *Synaesthesia* by Thillseekers and even the completely hardstyle -and consequently trancy - *Fenix* by Yemi, produced by Gud).

These artists are all produced and distributed by the label YEAR0001, in which the compilation *Rift One* released in July 2020 illustrates perfectly the tangible upheavals of Trance in nowadays music under many forms; ranging from the disenchanting Pop of Namasenda to tracks which are 100% Trance by the group Chariot. Trap music from the last century will also undergo an influence of such and producers like Torus, Dark0 or Evian Christ fit into this framework. The Techno

scene, strictly speaking, which crossed Trance in the early 90's, is itnessing the emergence of a filitation today through labels such as Kulør and Euromantic. The "Hyper pop" realm represented by Sophie, Charli XCX in a few pieces and the entire PC Music armada (founded by AG Cook in London 2013) in general, also claims this trance heritage. *Better off Alone*, a legendary track released in 1998 was remixed numerous times in the niche realm of soundcloud. One of the most significant versions being *AG Cook's remix*. It is not just the melodious characteristic of Trance which is borrowed but its whole esthetic and particularly the commercial aspect of Trance of the 2000's. Everything is exaggerated and diverted, we can mark this with the creation of the feminine character QT who is the icone of neo-liberal mass marketing and who will release a single and a TV commercial for a brand of energy drink. The label "PC Music" has influenced a huge part of contemporary music with its fast-fashion aesthetic mixed with an experimental stance. Trance has shaped throughout its golden age the mentalities of our contemporary societies: it consumes the present and is in a constant search for pleasure. A never ending-quest as the next object that is consumed always appears as more attractive than the previous one. This anthropologic point of view on Trance music can be found today in the EDM and Hardstyle scenes (since 2010). The descent is not only found in the final goal, in the catharsis of this music which lies in the pleasure of the present moment but also in the direct descent of these genres which borrow the codes of Trance music.

Thus Trance embodies a large
 society of our European
 communities which are
 in a constant quest
 of immediate and fresh pleasure
 to satisfy all their desires

This sort of pursuit of emotions has shaped a new generation of producers, far from wanting to define themselves in a commercial framework of musical consumption, picking up this tendency in order to denounce it and bring light to two different aspects of our society. Pleasure is easily accessible, a simple internet connection can suffice. But the polish of this pleasure fades away very quickly with a more global conscience of our general environment and of our plastic societies.



Créateur.rice.s:

Victoire Vitaldurand,
Lauris Gallibour

Directrice éditoriale:

Victoire Vitaldurand

Directeur.rice.s artistiques:

Audrey Nicolas,
Lauris Gallibour, Amalia Jaulin,
Victoire Vitaldurand

Graphisme:

Emilie Noyer, Julie Noyer,
Audrey Nicolas

Écrivain.e.s:

Victoire Vitaldurand, Paul Pacquet, Loïk Belinga, Clément Bégin,
Arthur Boudet, Vincent Jondeau, Lia Dubief, Hugo Snz, Thibaut
Aubin, Amalia Jaulin, Caroline Dussuel, Paul Mollin

Photographes et artistes:

Amalia Jaulin, Caroline Dussuel, Synthati,
Wirkwolwor, Paul Créange, Lana Duval

Traduction:

Daisy Sous, Fanny Cahu, Léa Chantre,
Victoire Vitaldurand, Christoph Siegert

Remerciements:

Maxime Chabal, Lucas Hoffmann, Christoph
Siegert, Sam Calcutt, Samuel Bassett, Justine Bapiyina Wang







