

# APPLE N'AIME PAS LA CULTURE POPULAIRE

LE 11 JUIN 2011 PIER-ALEXIS VIAL

Les industries culturelles considéreraient-elles la culture populaire comme illégitime et productrice de spectateurs pirates? Notre culture n'aurait-elle pas de valeur face à leur économie? Pier-Alexis Vial nous livre son point de vue.

Pas un long billet cette fois-ci, juste une petite note pour parler d'une nouvelle invention de la firme à la pomme fleurant bon le mépris des foules et la défense acharnée du monopole des industries culturelles. En effet, un article du New-York Times rubrique **Technologie** nous apprend que les appareils portables fonctionnant sous iOS et équipés d'une caméra vont bénéficier d'un tout nouveau senseur infrarouge permettant de détecter si votre prise de vidéo est autorisée ou non: ceci pour savoir si, une fois dans la salle, vous jouez au vilain pirate de concert ou de cinéma.

## Culture populaire, concurrence déloyale

Ici, à **Culture Visuelle**, maints et maints articles ont souligné les efforts des industries légitimes pour faire passer l'acte d'appropriation d'une œuvre par le spectateur pour de la vulgaire piraterie. En quelque sorte, c'est le soulignement implicite que la culture populaire, illégitime face aux industries, représente une concurrence sérieuse et en quelque sorte déloyale face aux entreprises ou aux administrations étatiques qui proposent un chemin vers la culture qui est le seul propre, c'est à dire légitime, autorisé, et forcément contrôlé.

En bref c'est le musée et les historiens de l'art qui décident de ce qui est de l'art, ou pas, et ce sont les enjeux économiques des entreprises audiovisuelles qui les poussent à promouvoir des canaux de diffusion régulés par une **autorité hautement responsable**.

Or, à mon avis, le débat n'est pas vraiment là. Il y a surement les "pirates de fond", dont la pratique culturelle ne passe que par le téléchargement illégal. Mais il y aussi, et à mon avis en majorité, des gens comme vous et moi qui profitent simplement de leurs expériences pour se créer une culture dite **vernaculaire**, "faite maison", hors d'un contexte d'apprentissage donnée (écoles ou autres).

Ce sont en quelques mots tous les savoirs, les techniques que l'on peut apprendre par soi-même, ou avec sa communauté : cela va des livres qu'on lit et qui ne sont pas au programme de terminale jusqu'au visionnage de vidéos de conférences sur Youtube par exemple.

## Que sommes nous face à l'art?

Principalement des amateurs,



plus ou

moins "éclairés" comme on dit.

Mais pas nécessairement des consommateurs sans âme : le mécanisme d'appropriation, comme le décrit André Gunthert, est avant tout **"l'acte de transformer en expérience personnelle un spectacle institutionnalisé"**.

Un symptôme du rejet de ce mécanisme est par exemple l'interdiction de photographier dans les musées, ce qui a donné lieu à de vives réactions (**pour** et **contre**) et à quelques actions amusantes et pertinentes du groupe **OrsayCommons** qui résumant le malaise qu'engendre ce type de situation.

Au fond, pour André Gunthert, **"la photo n'est pas l'ennemi du musée"**. La vidéo non plus

ne devrait pas être l'ennemi du concert.

Le groupe Daft Punk l'a bien compris et c'est pourquoi ils ont joué la carte populaire en se servant des spectateurs pour **filmer le clip d'un de leur tube** joué en direct lors de leur tournée Alive en 2007:

Nous avons vu ici des exemples de productions par les amateurs eux-mêmes, dont chacun pourra se faire une opinion, mais le problème est le même en ce qui concerne la simple diffusion de produits culturels. Prenons l'exemple du jeu vidéo :



***Un des grands plaisirs du joueur, et je m'inclue fortement dans cet exemple, était d'échanger dans la cour de récréation ses jeux terminés avec ceux de ses camarades : d'abord parce qu'un jeu ce n'est pas donné (je me souviens qu'un jeu de Nintendo 64 dans les années 90 pouvait atteindre 400 francs neuf dans une boutique spécialisée, et qu'aujourd'hui certains jeu de PS3 atteignent les 65 euros), ensuite c'est également la meilleure manière de tester si celui-ci va vous plaire, ou non.***



S'est développé alors un véritable marché de l'occasion, autant entre particuliers que dans les boutiques, remis en cause aujourd'hui parce qu'étant supposé être un fléau pour l'industrie du jeu vidéo, alors même que de l'avis de certains revendeurs le téléchargement légal est une **menace pour leur activité!** Enfin, les professionnels de la profession eux-mêmes le déclarent : **"l'occasion est un plus gros problème que le piratage"**.

Comprenez : c'est l'attitude du consommateur qui n'est pas conforme aux volontés de l'industrie. Le produit, même acheté au prix fort, ne m'appartient donc pas totalement : si je le prête à un ami, je suis un filou qui ne respecte pas le droit d'auteur (je l'ai quand même payé!). Donc je n'obéis pas aux canaux de diffusion réglementés et autorisés par les éditeurs de jeu. Ma culture n'a pas de valeur face à leur économie.



## Suspicion des industries envers les consommateurs

Ne serait-il pas possible de réfléchir à une autre voie ? Ou acceptera t-on au final, pour profiter des nouvelles technologies, le fait que nous ne pourrions en faire ce que nous voulons, que leur utilisation sera toujours strictement contrôlé ? Déjà des voix discordantes avec le discours culpabilisant sur le piratage se font entendre : non, le piratage ne serait pas **si catastrophique que cela pour l'industrie.**

Et même sans parler de piratage, le simple fait de se mouvoir en tant que consommateur entre toutes les plateformes que l'on veut ne doit pas sembler illégitime : **Steve Jobs en fait d'ailleurs les frais** lorsque ses produits Apple engendrent des contraintes injustifiées en vertu de sa position monopolistique.

Tout cela est le symptôme d'un sentiment de suspicion des industries envers les consommateurs : vous n'êtes pas d'abord un client, même pas un être humain, vous êtes une personne susceptible de faire des choses non autorisées par le biais d'appareils si durement développés pour votre plaisir légitime. Mais grand seigneur, Apple va développer des outils qui permettront de vous faire confiance : plus question de vidéos de concerts prises "à l'arrache" avec votre iPhone et qui finissent sur Youtube, plateforme qui de toute manière y trouvera bien **un copyright qui dérange.**

## “Broadcast Yourself”

La question est:

“

***Pense t-on réellement qu'un marché parallèle de vidéos “pirates” de concert ou de films se développe en dehors du contrôle des industries culturelles et menace leur économie ?***

”

Un petit tour sur **Youtube** permet de se rendre compte qu'il s'agit surtout d'une pratique de l'expérience personnelle, un “j'y étais” qui ressemble plus à l'effet carte postale de certaines photos de vacances qu'à un trafic organisé de produits alternatifs. Le fait de développer une technologie capable d'empêcher de filmer dans une salle de cinéma a aussi une consonance ridicule : à part empêcher la fuite de quelques images exclusives d'un film, personne n'est dupe du fait que l'internaute qui voudra le regarder de façon à peu près correcte sans se détruire les yeux le téléchargera de manière légale ou non.

Donc le spectateur ne peut filmer ce qu'il veut. Il doit se soumettre à une culture donnée qui est celle dictée par les industries, qui nous créerons bien un jour une charte de l'utilisateur responsable. Au fond, la HADOPI n'en est pas si loin avec l'idée de créer des **loigiciels**

**espions** à injection volontaire. L'économie des marchés culturels n'a que faire de l'appropriation, de la vie de l'amateur tentant de dresser un portrait de son monde, de sa communauté, qui soit à son image et non pas celle imposée par un circuit de diffusion ne tolérant pas le moindre écart.

C'était au fond le rêve promis par le "Broadcast Yourself" de Youtube à sa création, avant que la plateforme, maintenant propriété de Google ne soit envahie par des vidéos "officiels" : clips officiels de chanteur, bandes annonces de films approuvés par les majors, récupération de phénomènes internet par les tenants de l'industrie pour les institutionnaliser et dont le cas **Keenan Cahill** est un très bon exemple...

Difficile de croire qu'en 1984, avoir un Mac pouvait être synonyme de liberté d'esprit, d'ouverture, comme le montre cette publicité :

Mais il faut croire que depuis, une *erreur 404* a du advenir quelque part...

## The End of the Internet

**Congratulations! This is the last page.**

Thank you for visiting the End of the Internet. There are no more links.

You must now turn off your computer and go do something productive.

Go read a book, for pete's sake.

---

Publié initialement sur Culture Visuelle/Le Visionaute sous le titre, **Apple n'aime décidemment pas la culture populaire (mais n'est pas la seule)**

Crédits photo :

**Culture Visuelle**

Via Flickr, **imuttoo** [cc-by-sa]

**FOGUENNE**

le 12 juin 2011 - 19:34 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Vous notez: "un article du New-York Times rubrique Technologie nous apprend que les appareils portables fonctionnant sous iOS et équipés d'une caméra vont bénéficier d'un tout nouveau senseur infrarouge permettant de détecter si votre prise de vidéo est autorisée ou non". Connaisant la culture du secret d'Apple, rien n'est certain*

*tant qu'on n'aura pas un appareil pommé en main qui comporte ce senseur. Je ne dis pas que ça n'arrivera pas mais ce n'est qu'une rumeur. Rumeur que vous colportez. Très décevant venant d'un site comme le votre.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

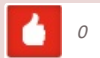
### PIER-ALEXIS VIAL

le 12 juin 2011 - 21:11 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



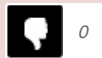
*@Foguenne : J'ai effectué la correction dans la version originale de mon blog. De plus j'apporte une correction à votre correction : il ne s'agit pas d'une information infondée, le brevet existe bel et bien. De plus la technologie de neutralisation de caméras est déjà une réalité, de tels dispositifs existent. Je suis désolé que vous soyez passé à côté du fond de l'article qui concerne surtout les industries culturelles. Si un brevet n'est pas garantie de l'venue d'un outil technique réel, il a bien fallu faire travailler des gens sur cette technologie et qu'on envisage de la développer effectivement ou de coiffer ses concurrents au poteau, dans les deux on aboutit à une réalisation et à une pensée anti-culture populaire.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

### FOGUENNE

le 12 juin 2011 - 21:30 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Bien d'accord mais votre titre me semble assez racoleur par rapport au "fond de votre article". Quand ce sera présent sur les iPhones du commerce, il sera toujours temps de crier aux loups. Apple dépose des centaines de brevet chaque année, tous ne sont pas utilisés. Bref, ça me semble un peu tôt. Même si Apple sort cette technologie, ce sera un argument pour d'autres: "regarder nos supers smartphones avec une megacamera qui contrairement aux iPhones, peut filmer tous les concerts."*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

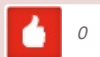
### PIER-ALEXIS VIAL

le 13 juin 2011 - 12:03 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*@Foguenne : Argument pour d'autres, pas sur... Faire sa promo sur ce type d'évènement risque de faire grimacer certains ayants-droits... mais c'est évidemment un jeu d'hypocrisie, les constructeurs connaîtront la faille, et ce sera un jeu de dupe : je vois mal la branche Sony Ericsson vanter leurs portables caméras qui pourraient filmer pendant des concerts qui seront disponibles en DVD Sony Music Video par exemple... ou alors, sachant cela, et Apple possédant la technologie, ils devront payer pour s'équiper du système. Ou faire le leur propre... Bref, c'est inextricable. Quant au titre, racoleur me semble un peu fort, vindicatif disons. Dans la version originale sur mon blog il y a aussi "(mais n'est pas la seule)" : Apple n'est pas la seule firme qui s'acharne contre les mécanismes d'appropriation... Je vais peut être un peu vite en besogne, comme vous dites, mais le sentiment d'exaspération monte de plus en plus par rapport à toutes ces mesures qui arrivent (en témoigne tous les déboires d'itunes par exemple, et le système fermé de la firme en général). Le temps nous dira si ça se confirme ou si c'était un coup d'épée dans l'eau.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

### KUROZATO

le 14 juin 2011 - 6:01 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Choisir de réduire la culture populaire au piratage de produits culturels commerciaux dans votre titre est une distortion un peu militante. Que je sache, l'écrasante majorité des oeuvres copiées, prélevées, "illégalement" filmées, etc, appartiennent à la culture populaire.*

*Ceci dit, ça n'invalide pas l'article qui pose (entre autres) la question de l'appropriation à travers des moyens modernes (et donc largement partageables/diffusables) d'objets culturels. Les propriétaires aimeraient bien qu'ils soient vendus digitalement (peu de frais d'exposition, vente illimitée d'un même item) mais consommés comme des pâtisseries*

*(pas de prêt, pas de conservation). Cette tension n'est pas anodine et rejoint les questions autour de la participation réelle des peuples (pas seulement en tant que consommateurs mais en temps que producteurs, createurs, critiques, decideurs, etc) a la production (culturelle ou autre).*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE