

PORN-O-TOPIE

Une aventure média-porno-archéologique

En m'asseyant dans la cabine individuelle de visionnage du magasin spécialisé Love Shop, j'avais la sensation de faire un saut dans un passé que je n'avais jamais fréquenté. Après avoir marché dans le couloir rempli de DVDs et de cassettes de films pornographiques des années 80-90 et un court aperçu des produits dérivés de 50 Shades of Grey — dont Love Shop possède la diffusion exclusive sur le territoire français — j'ai pénétré dans l'espace réservé aux cabines. J'étais loin de me sentir dans un cadre familier de consommation de films pornographiques. Ma génération est plutôt habituée à un cadre intime, souvent une chambre personnelle avec un ordinateur connecté à l'ADSL et une proposition invasive de contenus dès l'entrée sur un hébergeur en ligne.

La cabine fait 3 mètres carrés. L'odeur n'est pas celle d'une maison et pourtant on y est pour regarder la même chose qu'allongé sur son lit avec un ordinateur. Seulement le décor est celui d'un autre âge, celui d'une autre époque. Le distributeur à kleenex en haut à gauche affiche encore un prix en francs. Après avoir composé le code me permettant d'accéder à l'œuvre, plusieurs questions m'assaillent. J'ai essayé de me demander comment les gens avaient pu réagir lors de l'ouverture de ce sex-shop. Peut-être que les cabines à une certaine époque étaient le tout dernier cri en matière d'offre de sex-shop. Est ce qu'il y avait déjà eu des avant-premières de films pornographiques dans ces cabines ? Ou encore des œuvres d'art dans des cabines ? Toutes ces réflexions venant au fil du visionnage de la vidéo font naître la question suivante en moi : est ce que *PORN-O-TOPIE* ne serait pas une machine à voyager dans le temps ?

La proposition d'u2p050 est un canal ouvert vers ces passés médiatico-pornographiques qui semblent se compresser au fil de l'obsolescence des moyens de captation et de diffusion. Dans son article publié en 1996, « Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art »¹, le théoricien des médias finlandais Erkki Huhtamo nous invitait à considérer des travaux artistiques comme des machines à voyager dans le temps, des machines nous permettant de naviguer entre des couches du passé et du présent de nos média. *PORN-O-TOPIE* semble répondre à cet appel en nous ouvrant des connexions avec nos passés pornographiques et à leurs agendas médiatiques.

La cabine est l'élément déclencheur de cette sensation trouble de voyage dans le passé - le premier arrêt du voyage de la capsule temporelle *PORN-O-TOPIE* dans laquelle j'ai embarqué.

I. Archéologie de la cabine

« Au fond de la salle, un peu à l'écart et moyennant un supplément, certains exemplaires présentaient des bobineaux réservés aux seuls messieurs, où l'on pouvait apprécier des dames qui enlèvent leur robe et osent se présenter, suprême

¹ HUHTAMO, Erik, « Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art », dans Mary Anne Moser et Douglas MacLeod (dir.), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, Cambridge (MA), The MIT Press, 1996, p.232-268.

audace à l'époque, en collant et maillot ! Tous les autres bobineaux étaient des films visibles par un public familial »².

À la fin du XIX^e siècle, les premiers appareillages techniques permettant de donner l'illusion d'une image animée voient le jour. Entre 1890 et 1900, les frères Lumière et la compagnie de Thomas Edison développent leurs prototypes et déposent de nombreux brevets. La citation ci-dessus est un extrait de l'ouvrage *Grammaire du Cinéma* (2010 publié par les historiens du cinéma Marie-France Briselance et Jean-Claude Morin concernant l'utilisation de la machine et sa réception culturelle à ses débuts. On retrouve notre fameuse cabine. Il est étonnant qu'on retrouve la trace du décor de *PORN-O-TOPIE* dès l'émergence des premiers appareils pré-cinématographiques. Le kinétoscope est considéré comme le plus ancien dispositif technique permettant de donner l'illusion de mouvement d'images photographiques. C'est une sorte de boîte d'un mètre et demi de hauteur, où, via un œilleton, un observateur unique pouvait voir défiler en boucle les images d'un film de pellicule de 17 mètres de long, à 48 images par seconde.



Page d'illustration de l'article *Le Kinétoscope d'Edison* de Gaston Tissandier, publié dans *La Nature: Revue des sciences et de leurs applications aux arts et à l'industrie*, Octobre 1894: Vingt-deuxième année, deuxième semestre, p. 325–326.

Cet essor des appareils pour animer l'image s'inscrivent dans un contexte culturel occidental de recherche de vitesse et de divertissement, comme le rappelle Thomas Gunnin à travers son concept de l'esthétique de l'attraction :

« L'expérience vertigineuse de la fragilité de notre connaissance du monde d'avant le pouvoir de l'illusion visuelle a produit ce mélange de plaisir et d'anxiété que les fournisseurs d'arts populaires ont appelé les "sensations et frissons", et sur lequel ils ont fondé une nouvelle esthétique de l'attraction. Le train en marche des frères Lumière n'a pas produit simplement l'expérience négative de la peur, mais aussi la forme de divertissement

² Jean-Claude, Morin & Marie-France, Briselance, *Grammaire du cinéma*, Nouveau Monde, 2010, p. 26

particulièrement moderne du frisson, qui s'est incarnée par ailleurs dans les attractions apparues dans les parcs d'attraction »³

Cette esthétique du frisson crée un contexte favorable à l'émergence des appareils primitifs pré-cinématographiques. Héritière de cette époque, la cabine est une survivance, un artefact qui traverse les couches temporelles pour réapparaître. Il s'agit d'un motif qui a traversé le temps pour revenir et aujourd'hui peut-être disparaître à la manière de ces *topoi* médiatiques que décrit Erkki Huhtamo.

Mais l'aventure média-archéologique de *PORN-O-TOPIE* ne s'arrête heureusement pas là...

II. Archéologie du gonzo

Au-delà de la survivance de la cabine et de son entrelacement avec les expérimentations de la compagnie d'Edison en fin de XIX^e siècle, la capsule *PORN-O-TOPIE* nous emmène vers un autre point de notre axe média-archéologique. La proposition porte en effet une attention toute particulière à ce qui va bientôt devenir des débris de notre culture médiatique contemporaine, **les films pornographiques gonzos**.

La pornographie gonzo correspond à une catégorie de films pornographiques sans scénarios, qui se distinguent par des plans particulièrement rapprochés et une disparition des coûts élevés de production. À partir de 1980, l'apparition de la cassette vidéo bouleverse l'économie des films pornographiques. Avant cela, le marché de la pornographie souffrait d'un oligopole, où quatre distributeurs se partageaient seuls le marché. Dès lors que la cassette vidéo est arrivée, n'importe quel magasin a pu en vendre et n'importe quel individu pouvait effectuer son propre enregistrement à domicile. Cela a entraîné un nouveau mode de consommation, les gens pouvant désormais posséder et collectionner les films. Cet essor de la cassette VHS s'aligne sur la distribution des caméras portatives sur le marché. L'usage est facilité, l'intégration de micros sur les caméras rend la captation possible sans prise de son externe. Dans ce contexte technico-médiatique, le *gonzo* émerge et connaît un succès énorme dans les années 90. La parenté du film cinématographique gonzo se partage entre les réalisateurs américains John Stagliano et ses faux reportages, et Jamie Gillies avec sa série de films *On the Prowl*. En 1989, John Stagliano produit *The Adventures of Buttman*. Ce vidéaste du X filme, dans des salles de sport et des coulisses de cabarets à strip-tease, ébats et fellations façon caméra cachée. Dans son livre *Gang Bang : enquête sur la pornographie de la démolition* (2007), consacré à l'histoire de genre, Frédéric Joignot écrit : « Ses films donnent au spectateur l'impression qu'il surprend une véritable action sexuelle (...) où soudain le reporter-voyeur — avec lui le spectateur — devient acteur »⁴.

Le matériau qui a servi à la réalisation de la vidéo *PORN-O-TOPIE* est un amoncellement de ces débris du passé. La vidéo a été réalisée grâce à des algorithmes d'intelligence artificielle entraînés sur une base de données d'images de pornographie gonzo. La machine u2p050 a demandé à la machine de traiter ces fragments, les traces de

³ T. Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator" 1995, p.122/

⁴ Frédéric, Joignot, *Gang bang : enquête sur la pornographie de la démolition*, 2007, Paris, Seuil

ces artefacts pornographiques, purs produits de l'avènement des magnétoscopes et du VHS, objets médiatiques d'un autre temps. Se révèle alors un monde étrange... qui nous permet d'interroger les médias de diffusion de la pornographie à travers le passage d'une culture visuelle pornographique à une autre. On navigue alors entre les objets-ruines-pornographiques. *PORN-O-TOPIE* sert alors de point de départ d'excavation, d'observation et de réflexion autour d'une forme médiatique d'un objet pornographique dont il ne restera bientôt que des ruines...

La technique de navigation utilisée est celle du style GAN. Le GAN est un algorithme de réseau récurrent de neurones permettant de reconnaître des motifs visuels sur une large collection d'images, d'en faire une sorte d'agrégat afin de les reproduire sous de nouvelles formes. Cette technique donne lieu à un dialogue, une rencontre spatio-temporelle entre des formes visuelles médiatiques qui s'entrelacent et se dévoilent sous des mélanges inattendus dont on a du mal à détacher le regard....

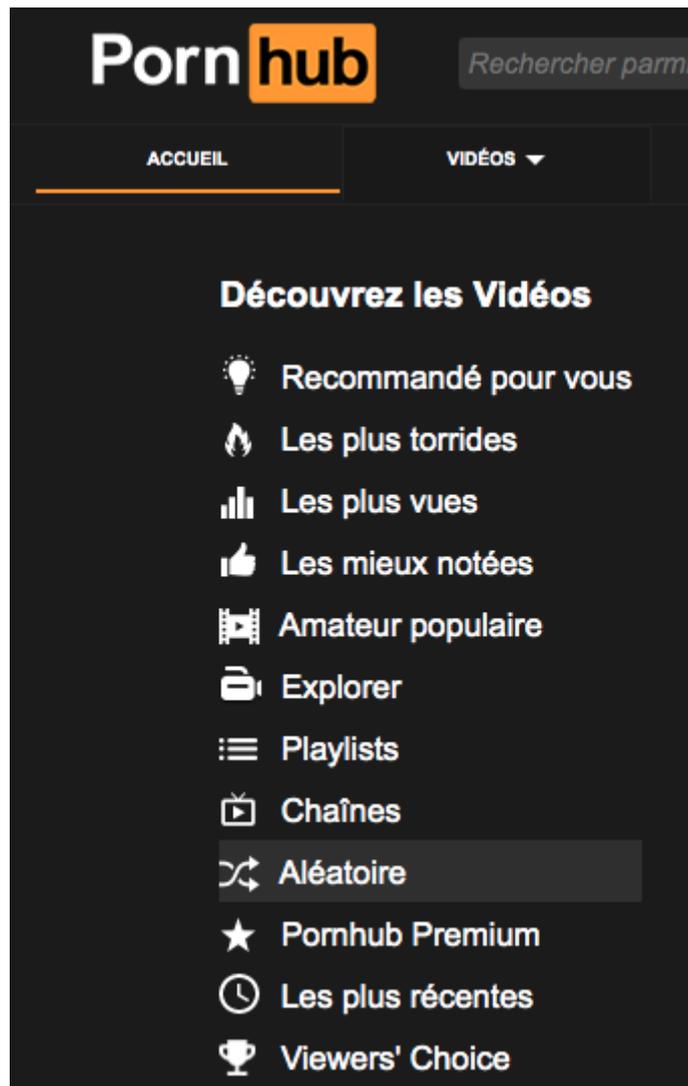
III. Outil média archéologique bonus

Quand on profite de l'offre de pornographie contemporaine sur les principaux hébergeurs, les vidéos proposées sont sélectionnées suite au travail d'algorithmes. Alors qu'on pouvait collecter, organiser physiquement les films en VHS dans les années 80, la consommation de vidéos numériques est devenue vertigineuse et frénétique. En 2017, les sites pornos avaient plus de visiteurs qu'Amazon, Netflix et Twitter combinés. On évaluait à 30 % de la bande passante d'internet consacrée à l'hébergement et la diffusion de vidéos en ligne.⁵ Face à cet amoncellement de contenus, certaines vidéos ne sont mécaniquement jamais regardées. Elles sont délaissées, faute de tags efficaces pour le SEO ou à cause de leur qualité. Ces vidéos sont comme enterrées à une adresse bien précise : leurs urls.

Pornhub propose d'ailleurs un outil média archéologique très intéressant pour aller débusquer ces fantômes médiatico-pornographiques. Il s'agit de l'onglet **vidéo aléatoire**⁶ que je vous conseille d'explorer pour un voyage dans les galaxies éloignées des top rankings du principal site porno mondial. Un océan de vidéos qui dort silencieusement et qu'on vient sonder par endroits grâce à l'algorithme.

⁵ Alexis, Kleinman, « Porn Sites Get More Visitors Each Month Than Netflix, Amazon And Twitter Combined », Huffington Post Web
<https://www.huffpost.com/entry/internet-porn-stats_n_3187682?guccounter=1> [consulté le 30/03 /2021]

⁶ Porn Hub Page d'accueil, <<https://fr.pornhub.com/>>, [consulté le 30/03 /2021]



Capture d'écran de la page d'accueil du site web pornhub.com et son menu déroulant incluant la catégorie Aléatoire

Mais ces vidéos oubliées, ces fantômes de Pornhub, ne doit-on pas y prêter attention ? Ces débris ne témoignent-ils pas d'un spectre culturel de nos contenus pornographiques à une époque donnée ? Ne faudrait-il pas faire l'effort de les conserver ? Puisque certaines organisations non gouvernementales s'acharnent à sauver les pratiques vernaculaires du web en stockant sur des serveurs d'anciens sites personnels (non pornographiques bien entendu) auto-édités dans les années 90⁷, ne devrait-il pas y avoir une archive dédiée à la vidéo pornographique vernaculaire du début d'internet avant que ces dernières ne soient condamnées à l'oubli lors de la prochaine opération de nettoyage des serveurs ? Un élément résonne particulièrement à l'évocation de cette problématique : la suppression de plus de 60 % du catalogue de Pornhub après des révélations du *New York Times*⁸ de la présence de scènes de viol et des vidéos de revenge porn. Ce grand coup de ménage est

⁷ Page d'accueil de l'ONG The Internet Archive <<https://archive.org/>>, [consulté le 30/03 /2021]

⁸ Nicholas, Kristof, « The Children of Pornhub Why does Canada allow this company to profit off videos of exploitation and assault? », New York Times <<https://www.nytimes.com/2020/12/04/opinion/sunday/pornhub-rape-trafficking.html>>, [consulté le 30/03 /2021]

absolument obligatoire mais c'est l'attention portée de ces documents médiatiques qui est à souligner.



Capture d'écran d'une vidéo supprimée par Pornhub suite aux révélations du New-York Times

Puisque le porno contemporain est la plupart du temps un continuum de la culture du viol hétéronormé, n'est-il pas crucial d'être sûr de documenter cette pratique pour être plus à même de la confronter dans le futur plutôt que de l'enfouir ?