

Art(s) and (some) Thoughts

Art(s) et (quelques) réflexions

Des-obsolescence numérique. Faire art du détournement, du recyclage et de la bricole. Autour de l'œuvre de Benjamin Gaulon (2013-2022)

Jean-Paul Fourmentraux

Au point de départ, j'ai été sensible à une espèce d'injustice dont notre civilisation s'est rendue coupable envers les réalités techniques. On parle d'objets esthétiques, on parle d'objets sacrés, mais n'y a-t-il pas des objets techniques ? J'ai voulu employer la même expression parce qu'il m'a semblé que cette symétrie pourrait attirer l'attention sur une lacune. Si on laisse de côté cet aspect initial, qui est plutôt une motivation qu'une raison, je crois qu'on pourrait dire qu'« objet technique » doit s'entendre en deux sens : est objet ce qui est relativement détachable, comme ce microphone, comme une pièce qu'on peut vraiment emporter avec soi, ce qui suppose qu'elle soit de dimensions manipulables et correspondant aux forces du corps humain. D'autre part, est objet aussi ce qui, dans l'histoire, peut être perdu, abandonné, retrouvé, en somme ce qui a une certaine autonomie, une destinée individuelle. Quand l'industrie produit des objets, qu'elle les lance sur le marché, après elle se désintéresse d'eux et ils ont une existence toute personnelle. En somme, ce sont comme des organismes, bien qu'ils ne soient pas vivants. Voilà pourquoi on peut parler d'objets¹.

Le déchet de quelqu'un est le trésor de l'autre².

Au-delà de leurs fonctionnalités programmées, les propriétés d'un objet technique se révèlent particulièrement lorsque celui-ci vient à dysfonctionner. Comme pour un corps malade, c'est lorsqu'une machine ne marche pas, qu'elle « fait problème », que l'on prend pleinement conscience de son existence et que l'on se met à développer à son endroit un regard critique et réflexif. Plutôt que de seulement considérer ces incidents techniques comme des anomalies délétères, qui viendraient perturber nos existences en paralysant nos machines, il est sans doute possible d'envisager qu'une machine défaillante n'est que très rarement une machine morte, ou atteinte d'une panne rédhibitoire, impossible à réparer et dont il conviendrait de se débarrasser. Au contraire, bien souvent la machine (sur)vit encore à ses dysfonctionnements, elle manifeste alors d'autres « modes d'existences », d'une intensité qui peut être supérieure à celle qu'on lui connaît lorsqu'elle semble dans son état normal. La machine adopte d'autres comportements et génère d'autres effets lorsqu'elle se met à défaillir. Elle exhibe sa

matérialité, plutôt que sa fonctionnalité, fait surgir l'imprévisible et l'inattendu. Mais, à cet égard, la machine de l'ère numérique s'apparente désormais davantage à une « boîte noire », un outil performatif qui est aussi un système clos. Comme le montrent les travaux de l'archéologue des médias américain d'origine allemande, également historien de la littérature, Friedrich Kittler, les machines numériques fonctionnent aujourd'hui en « mode protégé », en ce qu'elles privent leurs utilisateurs de toute possibilité d'entrer dans les systèmes pour les déchiffrer et en faire des partenaires d'activité et de pensée. Fortement prescriptives, ces machines numériques, à l'instar de l'ordinateur, cessent peu à peu d'être des machines d'écriture, au sens où le hardware, le software et les interfaces sont toujours plus verrouillées. Dans ce contexte, tout incident technologique peut être vécu comme un traumatisme et révèle le leurre du pouvoir de maîtrise technique. Prenant à rebours la double idéologie de l'innovation permanente et de l'obsolescence programmée, certains artistes choisissent



Fig. 1. © Recyclism, aka Benjamin Gaulon, Refunct media, hardware hacking/sampling, 2013-2020.

d'ausculter le caractère souvent précaire des techniques et les situations de fragilité qui nous lient aux machines. Quels sont les symptômes et les effets d'une machine défaillante ? Qu'est-ce qui continue de nous attacher aux machines même lorsque celles-ci résistent ou nous échappent ? Comment s'opère l'équilibre entre défaillance, confiance et défiance ?

Déprogrammer l'obsolescence

L'obsolescence programmée, associée aujourd'hui au manque de durabilité des produits industriels, est souvent perçue comme un vice de fabrication, délibérément caché. Mais le recul historique montre aussi que l'obsolescence a parfois bénéficié d'un examen bienveillant. À la fin du XIX^{ème} et au début du XX^{ème} siècle, la prévision d'obsolescence a même pu être envisagée comme une vertu, ouvertement préconisée par les industriels et les économistes de l'époque, tantôt comme une source de progrès et de prospérité, tantôt comme une promesse d'égalité et d'émancipation. En effet, le cycle du renouvellement rapide des produits permettait d'une part d'accompagner et de soutenir l'évolution des techniques, et d'autre part de soutenir et de favoriser la transformation des goûts. La production s'est alors axée vers des produits moins durables, mais dont le temps et les coûts de fabrication pouvaient être largement réduits. Les produits devenaient par conséquent moins rares et plus accessibles, au bénéfice d'une part supposée plus large de la population, qui n'aurait auparavant nullement pu en bénéficier. La fabrication de produits dits « jetables » a de ce point de vue été exemplaire, valorisée par le caractère plus pratique, hygiénique, peu cher, de ces nouvelles marchandises. Bien sûr, l'enrichissement se jouait ailleurs, dans le privilège de biens plus durables, mais le progrès valorisait alors le nouveau, la mode, la promesse d'un épanouissement sans cesse reconduit et intensifié.

L'industrie des technologies informatiques semble incarner à elle seule l'acmé de cette tendance à la péremption et au renouvellement permanent des marchandises et des goûts. Des machines telles que les

ordinateurs, les téléphones portables, les tablettes et les téléviseurs (appareils de plus en plus nombreux : 3 milliards d'utilisateurs début 2020 et bientôt 4 milliards en 2030) se succèdent à un rythme toujours plus grand, proposant sans cesse de « nouvelles » versions, interfaces, mises à jour, qui assèchent la valeur et l'usage des modèles qui les précèdent. Leur évolution technique promet une vitesse de traitement supérieure, un écran plus grand ou de meilleure résolution, une interface plus agréable, en imposant comme seul choix possible la mise au rebut des appareils de génération antérieure (souvent après une très courte période d'utilité, entre 1 et 4 ans) alors même que ces derniers fonctionnent encore. Car il faut bien s'adapter à la nouvelle connectique, aux versions logicielles plus récentes qui nécessitent et appellent le nouvel appareil. Sans quoi, leur usager se verrait immédiatement privé du fonctionnement de nombreuses applications, impossibles à mettre à jour. Il s'agit donc d'une injonction et d'un piège souvent incontournables et absolument inégalitaires, laissant la frustration aux plus démunis et octroyant le vertige de l'exceptionnalité et de l'innovation aux plus favorisés.

Le mythe de la dématérialisation des flux d'information promettait paradoxalement de réduire l'impact des activités humaines sur l'environnement. Les ressources naturelles auraient dû être préservées. Certes, en apparence au moins, le courrier électronique est censé limiter la consommation de papier. Mais dans les faits, à la faveur de la généralisation des imprimantes, sa consommation a littéralement doublé au cours des vingt dernières années. Par ailleurs, la croissance exponentielle des échanges numériques et donc des flux de données a engendré une augmentation très significative de la consommation d'électricité. Ces flux devant être gérés depuis ce que l'on nomme désormais les grands centres de données (*data center*), eux-mêmes en constante expansion, qui concentrent des milliers de terminaux en surchauffe et dont l'entretien et le refroidissement présentent un coût énergétique

démessuré, accentuant considérablement le réchauffement climatique³.

À l'ère de l'anthropocène et notamment de la prise en compte de l'impact environnemental du numérique, les mentalités changent inéluctablement. Le point est particulièrement sensible depuis quelques années concernant les produits informatiques, dont la production cause un appauvrissement des écosystèmes, du double fait de l'extraction de métaux rares et précieux nécessaires à la production des nouvelles machines et du caractère très toxique des anciennes machines mises au rebut. Aujourd'hui, de nombreuses politiques sont développées en faveur de la durabilité. Articulées à l'évolution des mentalités, ces dernières visent surtout à lutter contre les effets dévastateurs de l'injonction au remplacement constant des produits, ainsi que de la production exponentielle de déchets extrêmement polluants qu'engendre ce renouvellement. Face à des pratiques qui peuvent désormais être considérées comme des fraudes, voire des tromperies ou des arnaques, se développent des contre-feux : lutte contre la pollution et le gaspillage, actions en faveur de la réparabilité, de l'entretien et de la maintenance des machines. L'obsolescence programmée est peu à peu considérée comme un délit. En 2014, la Loi de transition énergétique pour la croissance verte prévoit de punir de 2 ans d'emprisonnement et 300 000 euros d'amende « l'ensemble des techniques par lesquelles un metteur sur le marché vise à réduire délibérément la durée de vie d'un produit pour en augmenter le taux de remplacement ». La réduction provoquée et dissimulée de la durée de vie des appareils est donc passible de sanctions. Plusieurs organismes citoyens, dont l'association Halte à l'obsolescence programmée (HOP), fondée en 2015, traduisent en acte ce texte de loi, notamment via le dépôt de plaintes : contre Apple en 2017, accusée d'avoir diffusé une mise à jour qui entravait délibérément les performances des appareils (iPhones) les plus anciens⁴ ; contre Amazon, en 2019, pour pratiques commerciales trompeuses, relatives au manque d'information sur la durée légale de garantie des produits vendus. La pollution

numérique tend ainsi à devenir un problème public.

ReFunct Media : l'art de (dé)jouer la panne

Adepte d'une contre-histoire des techniques, le chercheur et artiste des médias Benjamin Gaulon prend à bras le corps ces dilemmes de l'écosystème numérique en faisant de la bricole son mode opératoire. Ses œuvres et installations s'attachent notamment à réanimer des machines périmées, rendues obsolètes par l'industrie et le marché. Gaulon interroge la place des déchets de notre ère électronique-numérique marquée par la surconsommation et par le renouvellement permanent de ses produits. Afin de déjouer le scénario de l'obsolescence programmée, il braconne du matériel électronique ou informatique ayant perdu sa valeur marchande (que les fabricants nous invitent à remplacer par leurs nouvelles versions), autant de rebus technologiques desquels il extrait des ressources en attente de nouveaux usages. Cette « science du concret » qu'incarne le bricolage chez un auteur comme l'anthropologue et ethnologue Claude Lévi-Strauss⁵ sous-tend plusieurs idées et principes : 1) l'emploi de matériaux tirés d'une accumulation d'objets, de choses qui n'ont pas vraiment d'utilité mais qui sont tout de même gardées car « ça peut toujours servir » ; 2) l'ensemble forme un « univers instrumental clos » à partir duquel le bricoleur conçoit de nouvelles formes, car il faut toujours s'arranger avec « les moyens du bord » ; 3) le bricolage opère toujours par des voies détournées⁶, sans planification à priori, ce qui distingue la figure du bricoleur de celle de l'ingénieur. Lévi-Strauss expliquait ainsi comment « l'art pouvait s'insérer à mi-chemin entre la connaissance scientifique et la pensée mythique ou magique ; car tout le monde sait que l'artiste tient à la fois du savant et du bricoleur⁷ ».

En tacticien des médias prônant le *critical making*⁸, Benjamin Gaulon partage volontiers cet élan et son savoir-faire en organisant des ateliers de travail collectifs⁹ axés sur le détournement et le recyclage d'appareils trop hâtivement jugés obsolètes et abandonnés par le progrès technique.

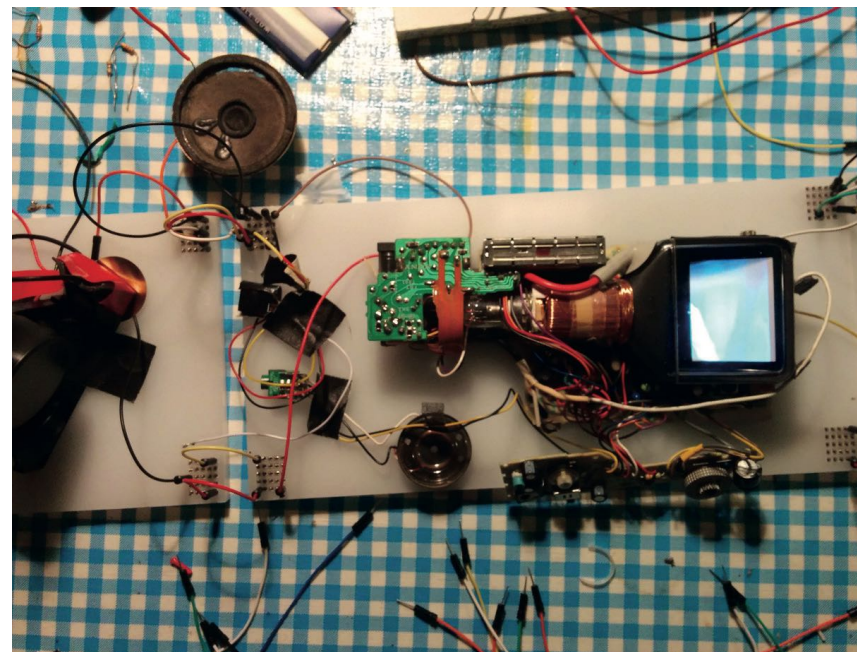


Fig. 2. © Recyclism, aka Benjamin Gaulon, Refunct media, hardware hacking/sampling, 2013-2019.

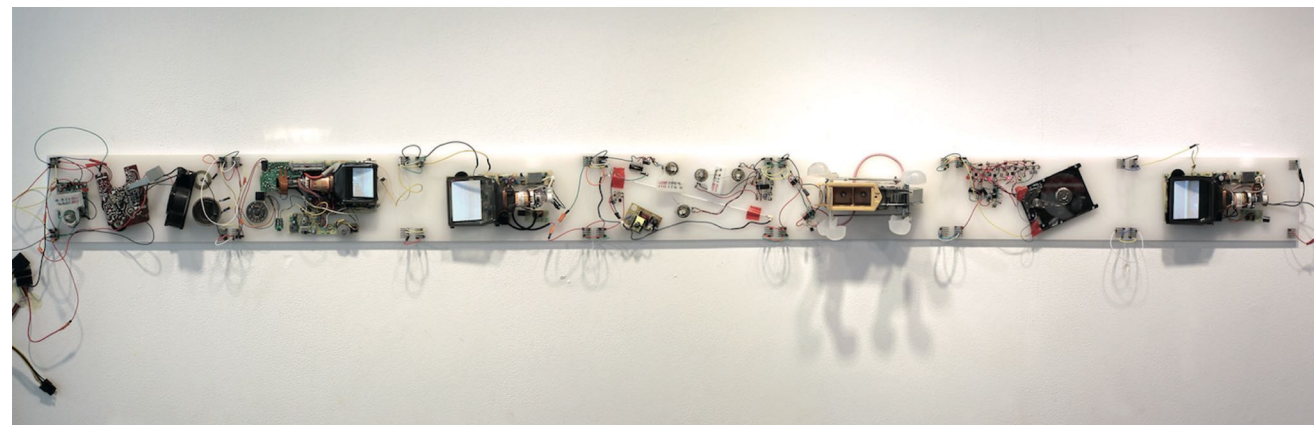


Fig. 3. © Recyclism, aka Benjamin Gaulon, Refunct media (2013-2019).

Les gens réalisent tout ce qu'on peut faire avec ces déchets. Cette électronique des années 1970 à 1990 est relativement facile à hacker. Aujourd'hui, c'est plus compliqué, souvent c'est une seule puce qui contrôle l'ensemble, recouverte de glu pour empêcher les manipulations.

ReFunct Media est exemplaire de cette démarche collaborative, menée au sein du *Recycling Hacklab*¹⁰ fondé en Irlande avec les artistes Karl Klomp et Gijs Gieskes. L'installation se présente comme une chaîne d'appareils électroniques dits « obsolètes » : lecteurs multimédia numériques et analogiques,

manettes de jeux vidéo, caméras, téléviseurs, chaînes Hi-Fi, fers à repasser qui fonctionnent peu ou mal, du fait de leur usure ou parce qu'ils ne sont plus au goût du jour. Dépossédés de leurs fonctionnalités premières, ces objets de la consommation de masse, produits en série mais désormais désaffectés, inutilisés bien qu'en partie encore fonctionnels, sont piratés et recombinaisonnés, reliés et réactivés par l'artiste. Il en résulte une procession de zombies de l'ère électronique-numérique, perfusés les uns aux autres, maintenus entre la vie et la mort par l'onde électrique qui les traverse. Ces prétendus déchets, ainsi ré-agencés en une chaîne volontairement complexe et

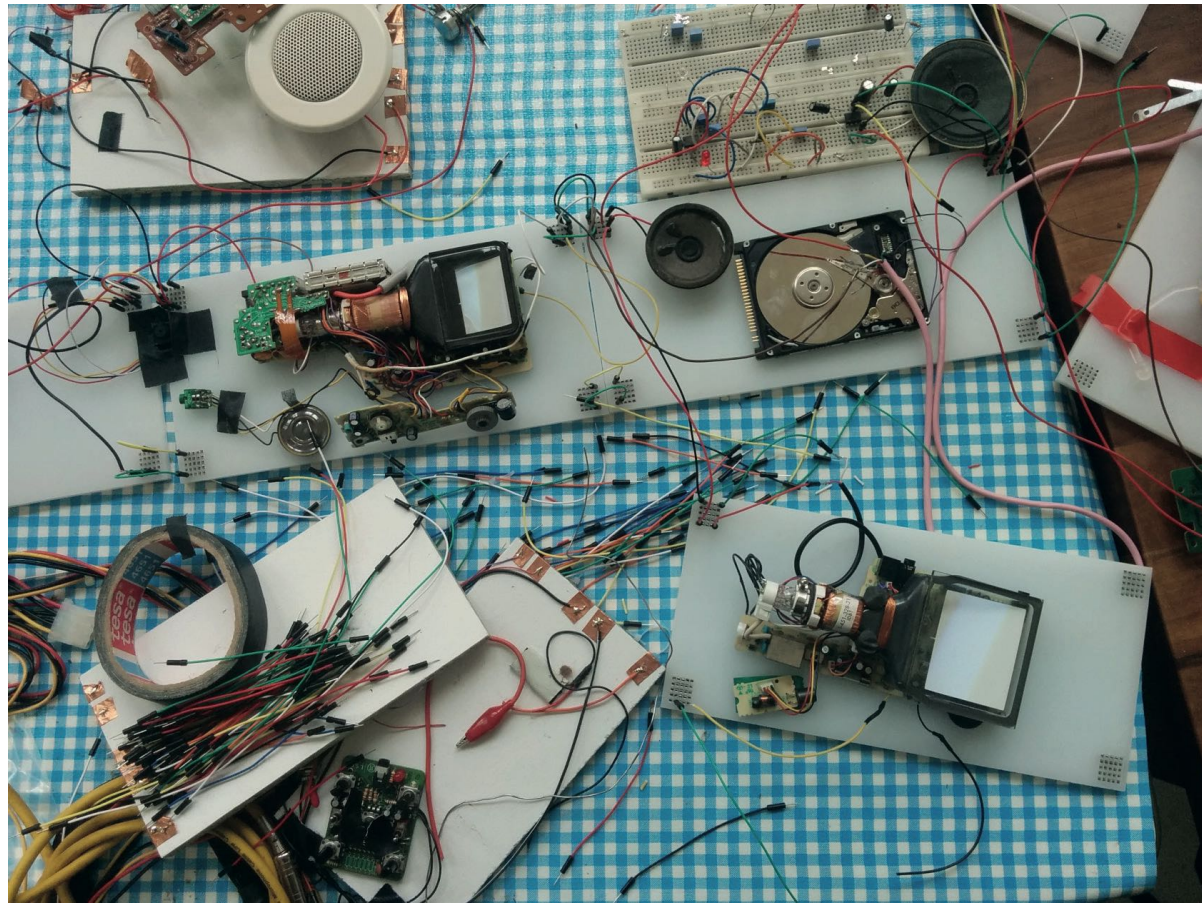


Fig. 4. © Recyclism, aka Benjamin Gaulon, Refunct media (2013-2019).

instable, reprennent vie et interagissent en se transmettant le courant électrique ou les signaux audio et vidéo, en les parasitant aussi, pour créer de nouvelles boucles sonores et visuelles. Par analogie écologique, Gaulon fait naître une nouvelle créature « vivante » dont les organes entretiennent entre eux des relations symbiotiques telles que le mutualisme, le parasitisme et le commensalisme.

Ce « recyclage critique » propose de rouvrir les boîtes noires de technologies verrouillées en nous donnant le pouvoir de les modifier, décortiquer et réassembler. L'œuvre interroge également nos formes d'attachement aux technologies et aux médias, desquels l'industrie nous rend dépendant tout en nous imposant de devoir rapidement y renoncer en les rendant obsolètes.

Glitch art readymades

Kindle Glitched incarne un autre projet exemplaire de la dérive et de l'irresponsabilité de nos sociétés de consommation. Comme beaucoup d'entre nous, Benjamin Gaulon a pu faire l'expérience de la très grande fragilité des liseuses numériques. Leur dysfonctionnement se manifeste souvent par un *glitch* qui déstructure l'affichage et gèle définitivement l'écran sur la page que l'on était en train de lire. Prenant conscience de la récurrence de cette expérience auprès de ses proches, l'artiste décide d'engager une collecte de Kindle *glitchées* qu'on lui donne avant qu'elles ne soient jetées, qu'il trouve ou qu'il achète sur eBay. Certaines de ces liseuses, choisies en fonction du visuel désormais unique et permanent généré par la panne, sont exposées par l'artiste, comme une série de tableaux

numériques, qu'il prend soin de signer de son nom, les érigeant ainsi en œuvres d'art *ready made* – clin d'œil contemporain au geste historique de Marcel Duchamp. Non sans ironie, Gaulon va même jusqu'à mettre en vente ces liseuses « en panne » depuis la plateforme de leur fabricant, déplaçant ainsi la valeur de marchandises à obsolescence trop rapide en objets d'art à valeur esthétique et politique, désormais « disponible sur Amazon ».

Au-delà des déchets matériels, Benjamin Gaulon recycle aussi des fichiers numériques corrompus ou endommagés – *buggés* ou *glitchés* – comme l'illustre le projet *Corrupt Yourself*. Une installation participative générée à l'aide d'un logiciel créé avec l'artiste Martial Geoffre-Roulard, offrant la possibilité aux utilisateurs de « *glitcher* » en temps réel l'image de leur webcam et d'enregistrer un clip de dix secondes automatiquement téléchargé sur le site YouGlitch¹¹, une parodie de YouTube. Benjamin Gaulon fait donc de cette panne qu'est le *glitch*¹² un leitmotiv créatif, la prenant à rebours ou l'esthétisant. Son rapport agonistique au progrès technologique déjoue l'idéal d'interactivité défendu par les promoteurs des nouvelles technologies qui vantent la démocratie technique tout en limitant

la liberté d'action des usagers à l'exécution d'une série de commande prédéterminées, les dotant d'un répertoire d'action très fruste. En ce sens, la réémergence du bricolage constitue un dissensus salutaire : en redonnant aux praticiens des médias la capacité de produire des erreurs volontaires et ludiques, il réenchante le rapport à la technologie¹³ et aide le public à regagner confiance et autonomie. On ne peut oublier de mentionner ici la « théorie de l'enchantement technique » proposée par l'anthropologue britannique Alfred Gell pour qualifier l'art au-delà de la pensée esthétique (un peu rapidement réduite à la seule beauté). Mais ses principaux arguments, par ailleurs assez controversés, renvoyant à la virtuosité ou à la fascination magique, peuvent aussi sembler étranges au regard des pratiques et engagements artistiques que nous analysons ici, où il s'agit précisément de contrer la fascination technique des promoteurs de l'idéologie de l'innovation (qui n'ont de cesse de verrouiller les machines) pour mieux réanimer le geste technique et réinvestir les boîtes noires. Prôner l'expérimentation contre la spécialisation est son credo ; à l'instar de Gaulon, chez lequel le bricolage rime avec l'action de ruse ou de falsification, dans le but de revaloriser l'usage des technologies.

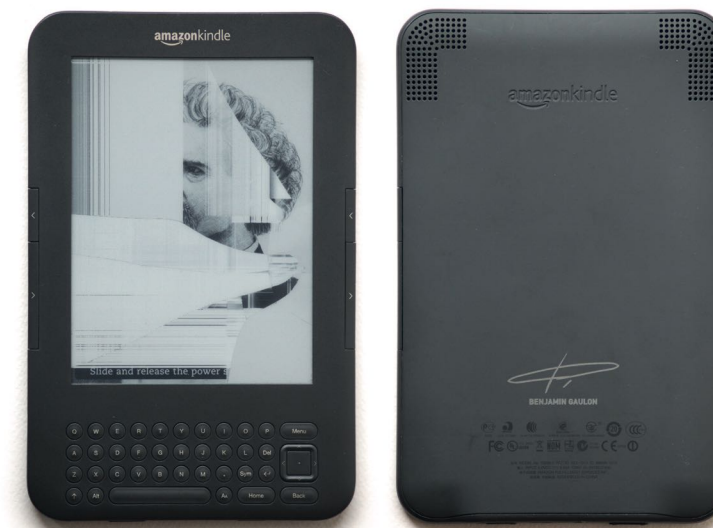


Fig. 5. © Recyclism, aka Benjamin Gaulon, Kindle Glitched, 2013-2019.

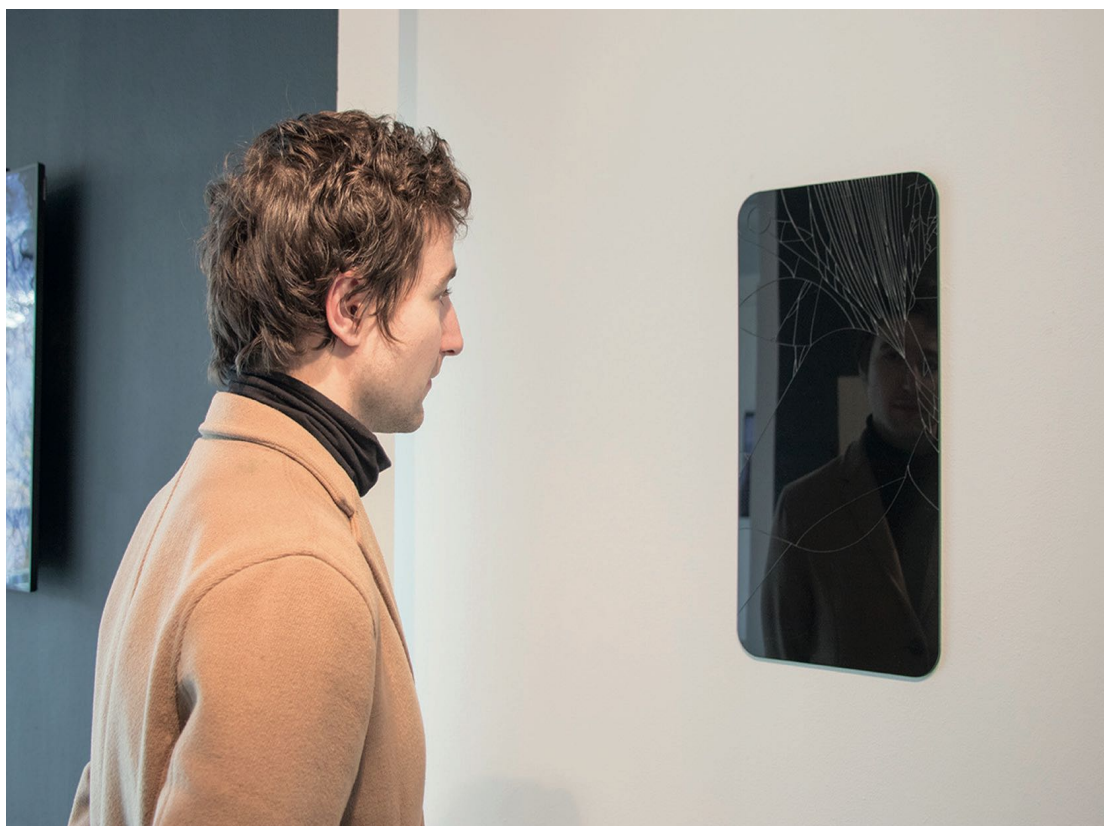


Fig. 5. © Recyclism, aka Benjamin Gaulon, *Broken portraits, The aesthetic of failure*, 2017-2019.

Michel de Certeau, anthropologue des croyances et des phénomènes de consommation, a développé la notion de « valeur d'usage » pour qualifier l'action de « braconniers actifs » qui, à travers les mailles d'un réseau imposé, (ré)inventent leur quotidien. Les mots employés par de Certeau désignent souvent des formes de résistance face au pouvoir impérieux de l'ordre social : braconnage (investir un lieu qui n'est pas sien), tactique (déjouer l'omniprésence de l'ordre, appelée communément « stratégie »), perruque (détourner du temps et du matériel à des fins propres), etc. Dans ce contexte, le *glitch* peut faire figure d'acte de résistance ; contre l'hégémonie de l'innovation, il promeut l'émancipation des usagers¹⁴ par l'exploration et la déconstruction des machines. Cette pratique du braconnage permet de faire émerger un art de faire « tacticien » susceptible

d'inventer de nouveaux modes d'existence des techniques, octroyant aux usagers une marge de liberté et d'autonomie, leur permettant de re-disposer de techniques non inféodées au bon vouloir de la production¹⁵. Les recherches de Friedrich Kittler insistent également sur cette nécessité d'étudier la dimension occulte des machines afin de se ressaisir du paratexte qui a été délibérément dissimulé et verrouillé dans les entrailles du hardware¹⁶. Une première intention est de ne pas se laisser happer et hypnotiser par l'esthétique séduisante des interfaces logicielles qui, sous couvert de favoriser et rendre l'usage des ordinateurs plus agréable (*user friendly*), sont également les agents de la dissimulation des principes opérationnels qui régissent les machines. Il s'agit par conséquent de se méfier des effets visuels des interfaces,

souvent spectaculaires, afin de ne pas perdre de vue ce qui se trame dans les coulisses (invisibilisées) des machines. L'enjeu est de réapprendre à écrire, réinvestir le code plutôt que d'accepter de se laisser coder, s'adonner soi-même à la programmation, ou à la dé- et re-programmation des algorithmes.

L'étude des rouages de la dépendance aux systèmes logiciels, ainsi que l'analyse de ses effets sur la perception et la cognition humaines est récemment devenue le domaine privilégié des *software studies*, qui agrègent différentes disciplines dans l'examen des concepts et des enjeux politiques du logiciel. Le courant du Software Art en constitue d'une certaine manière le volet pratique, qui propose d'expérimenter cette écologie politique du logiciel par la voie du détournement et de la critique.

Esthétiser : héritages du Net Art

On peut reconnaître dans les projets post-Internet de Benjamin Gaulon l'héritage des expérimentations pionnières du Net Art – que l'artiste, ancien membre du GRL (Graffiti Research Lab¹⁷), ne renierait pas –, qui mettait notamment l'accent sur la paranoïa des internautes vis-à-vis des premiers ordinateurs : la peur des virus, la crainte du bug qui conduisait la machine à planter en entraînant parfois la perte irrémédiable des données, jusqu'au crash du disque dur. Au début de l'ère Internet, dès 1994, les artistes revendiquaient en ce sens une action parasitaire¹⁸. Leur pratique inspirée de l'éthique hacker¹⁹, empruntant quelquefois aux pirates informatiques, visait à contaminer Internet par des virus artistiques. Il s'agissait en effet de mettre en œuvre diverses tactiques d'infection et de contamination des environnements informatiques : la démarche ayant pour objet l'incident et la panne, le *bug*, l'inconfort technologique et la perte des repères. Les œuvres pionnières du collectif belgo-néerlandais longtemps anonyme *Jodi*²⁰ prenaient par exemple pour cible la structure du langage HTML via l'altération du code et la transformation des balises permettant l'agencement des sites Web, tant au niveau de la mise en page que de l'intégration des composantes multimédias, du son, de l'image,

de la vidéo. En opérant ainsi une intrusion à la racine même des sites Web, au niveau du langage et du code informatique, leurs œuvres généraient des erreurs basiques et des commandes contradictoires. L'erreur système 404 en guise de leitmotiv créatif. *Jodi* entraînait ainsi le public dans les dédales rhizomiques d'un jeu de piste dont il était souvent impossible de trouver l'issue, en le confrontant à d'incessantes interfaces de brouillage, à l'apparition constante de messages d'alerte, à la panne ou à la perte de contrôle d'un ordinateur qui ne répondait plus à aucune commande.

Le Net Art déjouait ainsi toute forme de médiation technique ou institutionnelle, infiltrant directement les disques durs et systèmes d'exploitation de leur (non)public, doublement victime d'un complot esthétique et algorithmique. Le vocable anglais *operating system* donne mieux la mesure du caractère actif de ces virus poétiques, comme dans l'œuvre plus récente de l'artiste Jaromil *Forkbomb shell*, 2002²¹, dont la performance consiste en l'intrusion anonyme en ligne de commande du code-virus poétique : `{ : | : & } ; ::`. L'autoréplication de ce virus et sa génération de processus contradictoires a eu raison des ressources de nombreux serveurs²² : la « *forkbomb shell ascii art* » offre un double hommage aux traditions littéraires rebelles et aux performances subversives et militantes des hackers.

À l'instar des projets de Benjamin Gaulon et au-delà de leur caractère esthétique, ces dispositifs de distorsion des contenus et des infrastructures numériques adoptent une visée politique : ils déjouent les technologies de pointe, les dispositifs d'écriture et les prescriptions d'emploi visant à discipliner les usages. Héritiers de l'activisme, du dadaïsme et de l'art vidéo²³, ils participent aujourd'hui d'une archéologie des médias²⁴ dont il s'agit d'exhumer et de sonder la machinerie afin d'en déployer les enjeux de pouvoir²⁵. C'est par conséquent du côté de leur inefficacité, de leurs défaillances autant que de leurs débordements que sont questionnées les machines, afin de mieux identifier les formes d'une possible esthétique de la panne :

ce qui implique d'être également attentif à leurs déséquilibres, machinations, états paranoïaques.

¹ Gilbert Simondon, « Entretien sur la technologie avec Yves Deforge (1965) », in Simondon Gilbert (dir.), *Sur la technique (1953-1983)*, PUF, 2014, p. 397-403.

² <http://www.recyclism.com>.

³ En 2017, l'organisation environnementale Greenpeace estimait cette consommation à 7 % du total de la production électrique et à 1,4 % de la consommation énergétique mondiale. Début 2020, l'Ademe (Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie) évalue à 4 % les émissions mondiales de gaz à effet de serre produites par le seul secteur numérique (le doublement de cette empreinte carbone étant projeté à 2025).

⁴ En février 2020, la DGCCRF a condamné Apple pour « pratiques trompeuses par omission » en lien à l'obsolescence programmée (direction générale de la Concurrence, de la Consommation et de la Répression des fraudes, une administration française relevant du ministère de l'Économie).

⁵ Cf. Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, « Agora », 1962, p. 31.

⁶ Dans *La Pensée sauvage*, Claude Lévi Strauss rappelle l'origine du verbe bricoler, qui s'applique autant au jeu de balle et de billard, qu'à la chasse et à l'équitation, mais toujours pour évoquer un mouvement incident : celui de la balle qui rebondit, du chien qui divague, dont on peut dire qu'il bricole bien, ou du cheval qui s'écarte de la ligne droite pour éviter un obstacle. Cf. Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage, op. cit.*, p. 3.

⁷ Pour une relecture et une mise à jour des thèses de Lévi-Strauss sur le bricolage, voir l'ouvrage collectif de Françoise Odin, Christian Thuderoz, *Des mondes bricolés ?*, Lyon, Presses polytechniques et universitaires romandes, 2010. Les auteurs y introduisent la figure de l'artiste pour repenser et relativiser l'opposition, formulée par Claude Lévi-Strauss dans *La Pensée sauvage*, entre l'ingénieur, homme du projet et du concept, et le bricoleur, qui crée avec les moyens du bord, puisant dans un stock d'objets accumulés sans projet précis.

⁸ Le terme de *critical making* utilisé pour la première fois en 2008 par Matt Ratto, professeur à l'université de Toronto, articule le *critical thinking* (mode de pensée dit critique) et le *making* (processus de création, expérience et connaissances acquises par le bricolage). Cf. Michel Lallement, *L'Âge du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Seuil, 2015.

⁹ Les *e-wastes workshop* sont des ateliers qui initient les citoyens participants au *circuit bending* ou *hardware hacking* à ouvrir le capot d'objets technologiques mis au rebut.

¹⁰ <http://hacklab.recyclism.com>.

¹¹ <http://www.uglitch.com/>.

¹² Cf. Rosa Menkman, « The Glitch Moment(um) », in *Glitch Studies Manifesto*, Amsterdam, Inc Publications, 2011.

¹³ Nous retiendrons davantage de Gell son analyse des figures de l'agentivité et son approche des « réseaux de l'art », contemporaine de l'approche des « mondes de l'art » (Howard Becker) et de la théorie de l'acteur réseau (Michel Callon, Bruno Latour). Cf. Alfred Gell, « La technologie de l'enchantement et l'enchantement de la technologie », in *Technologies de l'enchantement. Pour une histoire multidisciplinaire de l'illusion*, Grenoble, UGA Éditions, 2014. Voir aussi son ouvrage posthume : Alfred Gell, *L'Art et ses agents. Une théorie anthropologique*, Dijon, Les presses du réel, 2009. En réaction, voir également Brigitte Derlon, Monique Judy-Ballini, « L'art d'Alfred Gell. De quelques raisons d'un désenchantement », *L'Homme*, 193, 2010, p. 167-184.

¹⁴ Cf. Jacques Rancière, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008.

¹⁵ Cf. Michel de Certeau, Marie Giard, Pierre Mayol, *L'Invention du quotidien*, Paris, UGE, 1988.

¹⁶ Le *hardware* désigne l'ensemble de l'équipement matériel, mécanique, magnétique, électrique et électronique, qui entre dans la constitution d'un ordinateur, ou des machines de traitement de l'information en général.

¹⁷ Groupe artistique dédié à équiper les graffeurs, les artistes et les manifestants de technologies *open source* pour la communication urbaine. (N.d.R.).

¹⁸ Pour un premier manifeste du Net Art « activiste », voir Joachim Blank : <http://www.irational.org/cern/Netart.txt>.

¹⁹ Le sens informatique de *to hack into a data base* renvoie à l'action de s'introduire en fraude dans une base de données : il génère les termes *hacking* (piratage) et *hacker* (pirate informatique).

²⁰ Cf. Jodi, *We love your computer*, www.Jodi.org – Jodi, OSS, <http://www.oss.Jodi.org> – Jodi, Error 404, www.404.Jodi.org.

²¹ Cf. Jaromil, P0ES1S : <http://www.p0es1s.net/en/projects/jaromil.htm> La Fork bomb est une forme d'attaque par déni de service contre un système informatique utilisant la fonction fork. (N.d.R.)

²² Cf. Jaromil, « :(){}:|:& }; - ou de la bohème digitale » : <https://jaromil.dyne.org/journal/forkbomb.html>.

²³ Une même détermination marque, au début de leur histoire, les machines photographique,

cinématographique et vidéographique, tour à tour explorées, contournées et détournées par la pratique artistique expérimentale. Les premières pièces vidéo de Nam June Paik ou celles de Wolf Vostell se sont notamment attachées à la panne en détruisant la télévision, physiquement (sculptures vidéo) autant que symboliquement, en intervenant à même la matière du médium – le meuble TV, l'écran, le tube cathodique, le signal vidéo et son indéfinition.

²⁴ Cf. Sigfried Zielinski, *Deep Time of the Media: Toward an Archeology of Hearing and Seeing by*

Technical Means, Cambridge, The MIT Press, 2006 ; Jussi Parikka, *Digital Contagions. A Media Archaeology of Computer Viruses*, New York, Peter Lang, 2007 ; *id.*, *What is Media Archaeology?*, New York, Polity Press, 2012 ; Yves Citton, *Médiarchie*, Paris, Seuil, 2017.

²⁵ Cf. Jean-Paul Fourmentraux, *antiDATA, la désobéissance numérique*, Dijon, Les Presses du réel, 2020 ; *L'Œuvre virale. Net art et culture hacker*, Bruxelles, La Lettre Volée, 2013 ; *id.*, *Art et Internet*, Paris, CNRS Éditions, [2005] 2010.

Le milieu de l'exposition

Christophe Kihm

Si l'histoire des expositions est désormais pleinement intégrée à l'histoire de l'art et à son enseignement, rares sont les hypothèses et les outils théoriques dédiés à son analyse. Ainsi, de très nombreux discours à propos de l'exposition s'articulent-ils, encore, à une approche formelle et ontologique de l'œuvre d'art. La notion de « White Cube » formulée par l'artiste et critique d'art irlandais Brian O'Doherty (1976-1981), témoigne exemplairement de cette ouverture à l'exposition et à ses espaces à partir du concept d'œuvre d'art. Nous suggérons dans ce texte qu'une approche pragmatique du problème peut souligner d'autres spécificités de l'exposition, de ses constructions et de ses fonctionnements. Nous proposons de renouveler les outils de son analyse à travers les notions de « préparation », de « climat », d'« atmosphère », d'« ambiance », d'« enveloppe », d'« interface » ou d'« environnement », qui permettent de reconstituer son milieu.

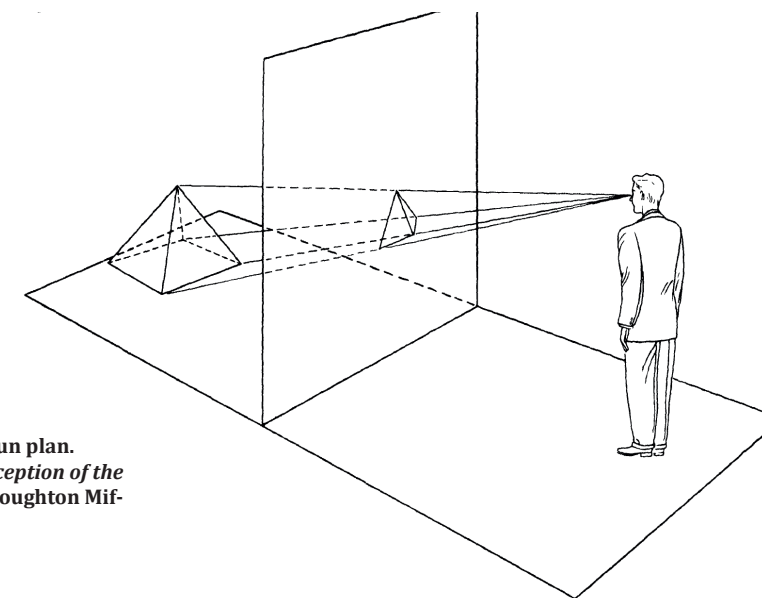


Fig. 1. Objet projeté sur un plan. James J. Gibson, *The Perception of the Visual World*, Boston : Houghton Mifflin, 1950, p. 34.