

## Stratégies de dysfonctionnements dans les arts numériques BIOPOLITIQUE CONTEMPORAINE ET THÉORIES DES APPAREILS

Pablo-Martín CORDOBA  
(Université Paris 8, AIAC)

Pour citer cet article :

Pablo-Martín CORDOBA, « Stratégies de dysfonctionnements dans les arts numériques. Biopolitique contemporaine et théories des appareils », *Revue Proteus*, n° 22, Dispositif, art & connaissance, Sara Bédard-Goulet et Marie-Laure Delaporte (coord.), 2025, p. 77-93.

### Résumé

Tandis que de nombreux ouvrages retracent les opérations qui ont été nécessaires pour transformer le projet émancipateur originaire d'Internet en une structure globale d'aliénation, tout un pan de l'activité artistique s'attache aujourd'hui à rendre sensible le vrai visage du système technologique en mobilisant contre lui des aspects de son fonctionnement, établissant ainsi des formes critiques hors discours, indispensables aujourd'hui dans un espace d'opinion gangrené par la post-vérité. Dans cet article, certaines de ces œuvres sont passées en revue, en privilégiant la scène française, pour essayer de les inscrire dans un cadre d'intelligibilité construit à partir d'éléments conceptuels empruntés à doses variables aux pensées de Theodor W. Adorno, Gilbert Simondon, Vilém Flusser et Jean-Louis Déotte. Quelle lecture des arts numériques ces pensées peuvent-elles nous offrir ? Est-il envisageable, à partir de ces œuvres, d'établir une anatomie réaliste du numérique et d'Internet tels qu'ils existent aujourd'hui, c'est-à-dire constituant un puissant dispositif biopolitique ?

Internet — Capitalisme de surveillance — Dispositif/Appareil — Art numérique — Algorithme

### Abstract

*While several studies trace the operations that were needed to transform the Internet's original emancipatory project into a global structure of alienation, many artists today are committed to revealing the true face of the digital realm by diverting its intended use and creatively exploiting its errors. As a result, new non-discursive critical expressions are crafted, which are crucial in an opinion space corroded by post-truth. In this article, some of these artworks are reviewed, with a focus on the French scene, in an attempt to integrate them within a framework of intelligibility constructed from the thoughts of Theodor W. Adorno, Gilbert Simondon, Vilém Flusser, and Jean-Louis Déotte. What interpretation of digital artistic creation can these approaches offer today? Is it possible, based on these artworks, to establish a realistic anatomy of the digital realm and the Internet as they are implemented today, as a powerful biopolitical infrastructure?*

*Internet — Surveillance capitalism — Device/Apparatus — Digital art — Algorithm*

# Stratégies de dysfonctionnements dans les arts numériques

BIOPOLITIQUE CONTEMPORAINE ET THÉORIES DES APPAREILS

La productivité artistique est la faculté d'introduire l'arbitraire dans le non-arbitraire<sup>1</sup>.  
Theodor W. Adorno

Lors de son émergence, le réseau numérique que nous connaissons sous le nom d'Internet a été présenté comme un nouveau paradigme technologique qui favoriserait comme jamais auparavant le libre partage et la production de connaissances, tout en instaurant de nouvelles formes d'interconnexion. Le projet d'Internet s'est ancré alors dans l'imaginaire collectif comme le porteur légitime des promesses d'émancipation.

De nos jours, du fait d'une privatisation croissante et de la mainmise débridée des secteurs de pouvoir, Internet se trouve structuré par une logique marchande où s'épanouissent des pratiques commerciales anti-éthiques articulées à des mécanismes de surveillance, au sein d'un système de manipulation social mettant en péril les fondements des démocraties mondiales.

Tandis que de nombreux ouvrages retracent les opérations qui ont été nécessaires pour transformer le projet émancipateur originel d'Internet en une structure globale d'aliénation<sup>2</sup>, tout un pan de l'activité artistique s'attache aujourd'hui à rendre sensible le rôle actuel du système technologique, établissant ainsi des formes critiques non discursives, indispensables dans un espace d'opinion gangrené par la post-vérité<sup>3</sup>. Il s'agit d'œuvres qui

produisent des formes par la mise en échec du système technologique<sup>4</sup> et, ce faisant, déploient un potentiel cognitif certain.

Dans les paragraphes suivants et de façon prospective, nous essayerons d'inscrire ces créations au sein d'un cadre d'intelligibilité construit à partir d'éléments conceptuels empruntés à doses variables aux pensées de Theodor W. Adorno, Gilbert Simondon, Vilém Flusser et Jean-Louis Déotte<sup>5</sup> : des esthétiques sensibles à la technique et que nous nommerons par simplicité, et de manière schématique, des *théories des appareils*.

De la confluence de ces riches pensées avec les gestes artistiques radicaux qui nous intéressent, se forme une mosaïque conceptuelle qui éclaire la compréhension des processus de création impliqués, et qui mobilisent *autrement* la technique. Nous verrons tout d'abord comment certaines de ces œuvres orchestrent des dysfonctionnements pour les intégrer dans une dynamique ludique, tandis que d'autres œuvres génèrent des « bugs » par intervention algorithmique artisanale. Par la suite, dans une perspective plus générale, nous cerne-

née » par le dictionnaire Oxford en 2016, le concept de post-vérité désigne le fait que nous « serions entrés dans une période [...] où l'opinion personnelle, l'idéologie, l'émotion, la croyance l'emportent sur la réalité des faits », Dictionnaire Larousse en ligne, <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/post-v%C3%A9rit%C3%A9/188379>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024. Voir aussi le numéro 18 de la revue *Proteus* sur « l'art de mentir », coordonné par Antoni Collot et Gary Dejean, <<http://www.revue-proteus.com/Proteus18.pdf>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

4. Ce faisant, ils prolongent une tradition déjà bien établie dans la création artistique utilisant des moyens analogiques. Voir dans ce sens Patrick NARDIN, *Effacer, défaire, dérégler... : pratiques de la défaillance entre peinture, vidéo, cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2015.

5. Surtout, mais pas seulement : Theodor W. ADORNO, *Théorie esthétique*, Paris, Klincksieck, 2011 ; Gilbert SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 2012 ; Vilém FLUSSER, *Pour une philosophie de la photographie*, Belval, Circé, 2004 et Jean-Louis DÉOTTE, *L'époque des appareils*, Paris, Lignes, 2004.

1. Theodor W. ADORNO, *Minima moralia : réflexions sur la vie mutilée*, Éliane Kaufholz-Messmer et Jean-René Ladmiraal (trad.), Paris, Payot, 2003, p. 207.

2. Voir par exemple Ben TARNOFF, *Internet for the people: the fight for our digital future*, Londres / New York, Verso, 2022 ; Shoshana ZUBOFF, *L'âge du capitalisme de surveillance : le combat pour un avenir humain face aux nouvelles frontières du pouvoir*, Bee Formentelli et Anne-Sylvie Homassel (trad.), Paris, Éditions Zulma, 2020 et Martin MOORE, *Democracy hacked: how technology is destabilising global politics*, London, Oneworld, 2019.

3. Dérivé du terme anglais *post-truth*, proclamé « mot de l'an-

rons comment ces processus de création proposent des stratégies de libération de la technique, pour apprécier, enfin, toujours à partir des œuvres, en quoi la libération de la technique implique un ré-enrichissement du réel lui-même.

Dans un contrepoint sensible, à partir du contenu riche et varié de chaque œuvre, nous témoignerons de l'émergence d'une véritable anatomie du numérique et d'Internet tels qu'ils sont implémentés, les dévoilant au cœur du dispositif biopolitique<sup>2</sup> contemporain.

### L'intrusion du ludique

Les *théories des appareils* conçoivent dans l'art la possibilité d'un détournement ludique de la technique. Il s'agit, pour T. W. Adorno, d'une « exigence antithétique de l'irresponsabilité<sup>3</sup> » qui éveille l'élément ludique et sans laquelle « ni l'art, ni la théorie ne peuvent être conçus<sup>4</sup> ». L'injonction au ludique prônée par Adorno s'associe ainsi aux enjeux cognitifs, particulièrement intéressants lorsque l'art mobilise des technologies de plus en plus opaques.

Pour sa part, et de façon plus imagée, Vilém Flusser voit dans la figure de l'artiste « appareillé » celle du joueur qui se débat avec son appareil sans autre but que celui de *le vaincre*. Dans *Pour une philosophie de la photographie* (1983), Flusser explique ce qu'il entend par « appareil » : « un “appareil” serait une chose tenue prête et à l'affût de quelque chose [...]. Photographier, voilà ce dont l'appareil photo est à l'affût, et en vue de quoi il s'aiguise les

dents<sup>5</sup> ». En contact avec l'artiste, l'appareil photographique<sup>6</sup> participe à un jeu avec deux issues possibles. Si le photographe se laisse dominer par la logique inhérente au dispositif technologique, l'art sera absent : l'image générée exprimera surtout le fonctionnement d'un programme techno-économique<sup>7</sup> qui sollicite le photographe comme s'il s'agissait d'un « fonctionnaire<sup>8</sup> » contraint d'appuyer sur le bouton afin de générer une image redondante, non-informative<sup>9</sup>. Au contraire, lorsque le photographe parvient à contourner les conditionnements inhérents à son appareil, des images « non redondantes » peuvent émerger à partir de la création artistique. Nous trouvons ainsi chez Flusser, tout comme chez Adorno, une justification du ludique dans sa capacité à produire des entités formelles porteuses d'un surplus d'information.

Jean-Louis Déotte développe et généralise l'aspect divertissant et ludique que Flusser et Adorno conçoivent à l'acte lorsque l'artiste négocie avec ses moyens technologiques. Pour Déotte :

la plupart des appareils inventés au cœur de la modernité relèvent plutôt du ludique, du « jouable » : ce sont des accessoires des plaisirs humains, dont le lieu de naissance n'est ni l'atelier ni le laboratoire, mais la baraque foraine<sup>10</sup>.

Déotte construit la notion d'*appareil* à partir d'une interprétation de la notion de dispositif chez Foucault, mais face à l'impuissance de celle-ci à « rendre compte de la puissance de l'apparition et de la création<sup>11</sup> ». Pour Déotte, la mise en suspens

1. Au sens de Giorgio Agamben : « [...] tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants », Giorgio AGAMBEN, « Théorie des dispositifs », *Poésies*, Martin Rueff (trad.), 2006, vol. 115, n° 1, p. 25-33.

2. Également, inspirés par G. Agamben, nous entendons par biopolitique une forme d'exercice du pouvoir, justifiée par un « état d'exception devenu la règle », dont l'objet est la « vie nue », celle d'un « “homo sacer” exposé sans médiation à l'exercice sur son corps biologique, d'une force de correction, d'enfermement ou de mort. » Stany GRELET et Mathieu POTTE-BONNEVILLE, « Une biopolitique mineure », *Vacarme*, 1999, vol. 10, n° 4, p. 4.

3. Theodor W. ADORNO, *Théorie esthétique*, *op. cit.*, p. 65-66.

4. *Ibid.*

5. Vilém FLUSSER, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*, p. 28.

6. À partir du lien entre le photographe et son appareil photographique, Flusser développe une réflexion largement généralisable à l'ensemble des arts « appareillés ».

7. Programme techno-économique matérialisé dans son appareil photographique.

8. Soulignons ici l'accent kafkaïen de Flusser.

9. Vilém FLUSSER, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*, p. 34.

10. Jean-Louis DÉOTTE, *L'époque des appareils*, *op. cit.*, p. 179.

11. Denis SKOPIN, « La notion d'appareil chez Jean-Louis Déotte et le dispositif foucauldien », *Appareil*, n° 22, décembre 2020. Dans ce sens, nous pourrions dire que ce que nous tentons de délimiter en tant que des *théories des appareils*, ce sont des pensées qui s'inspirent de Heidegger et de Foucault, mais qui, dans un esprit plus optimiste, cherchent à problématiser la mise en place des processus de création « appareillés ».

de la logique du *dispositif* laisse une place à l'expression de *l'appareil*<sup>1</sup>, qui prépare le terrain pour l'émergence de *l'événement*, celui-ci, constitutivement « imprévisible<sup>2</sup> ». S'il y a une forme de « rationalité » de l'appareil chez Déotte, celle-ci n'est pas gouvernée par l'économie ou l'efficacité instrumentale, mais il s'agirait d'une logique ludique, car l'appareil « doit son apparition au plaisir éprouvé par *homo ludens*<sup>3</sup> ».

*Décloisonner le cyberspace  
par tirage de dés*

Nous savons de Marcel Duchamp qu'il pouvait jeter une pièce en l'air et, selon le résultat (pile ou face), soit partir en Amérique, soit rester à Paris<sup>4</sup>. Ce faisant, l'artiste suspendait « activement le jeu des préférences<sup>5</sup> », autant les siennes que celles des autres, et se livrait au hasard, phénomène qui est au cœur du ludique et qui est, par ailleurs, l'une des principales stratégies pour introduire de l'incertitude<sup>6</sup> dans le numérique<sup>7</sup>.

1. Déotte est le seul, parmi les penseurs qui nous intéressent ici, à avoir établi une différenciation claire entre la notion de *dispositif* et celle d'*appareil*.

2. Jean-Louis DÉOTTE, « La révolution des appareils », *Lignes*, n° 4, 2001/I, p. 61-67.

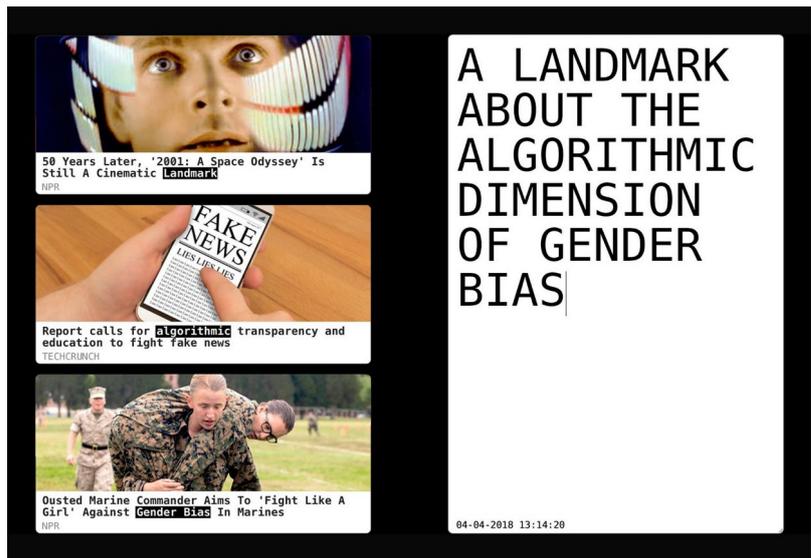
3. Denis SKOPIN, « La notion d'appareil chez Jean-Louis Déotte et le dispositif foucauldien », *op. cit.* Déotte mobilise la figure de *Homo ludens*, chère à Johan Huizinga dans son essai de 1938 sur la fonction sociale du jeu.

4. André BRETON, *Les Pas perdus*, Paris, Gallimard, 1969, p. 121.

5. Sarah TROCHE, « Marcel Duchamp : trois méthodes pour mettre le hasard en conserve », *Cahiers philosophiques*, n° 131, 2012, p. 18-36.

6. En dehors du cadre de la philosophie, nous ne saurions nous intéresser ici à établir des différences entre l'imprévu, le hasard, l'incertitude, etc. ; dans le cadre d'une esthétique du sensible, il suffit qu'un phénomène soit « humainement imprévisible » pour qu'il nous intéresse en tant que porteur de surprise, de l'étonnement, *i.e.* des effets inattendus.

7. Il s'agit de l'implémentation, au niveau du code, des fonctions « aléatoires » (*random*), capables en effet d'introduire un certain niveau de hasard, qui n'est pourtant pas complet, dans le comportement de la machine. L'exploitation du bruit (*noise*) et/ou des données issues de l'interaction humain-ma-



Disnovation.org, *Art Predictive Bot*, depuis 2015

chine (mouvement de la souris, capteurs divers, etc.), constitue d'autres moyens susceptibles d'injecter de « l'imprévu » au sein du numérique.

Le collectif Disnovation.org<sup>8</sup> fait usage algorithmique du hasard dans *Art Predictive Bot* (2015-), œuvre qui parvient à décloisonner le cyberspace par découpage et recombinaison aléatoire des actualités qui y circulent. Dans *Art Predictive Bot*, un algorithme capte sur Internet des intitulés de sujets tendances (*rending topics*) appartenant à des centres d'intérêt multiples et variés, pour en choisir au hasard des mots qui seront combinés dans le but de former de nouvelles phrases, imprévues et parfois déroutantes, proposées parodiquement à leur tour comme des « idées de projet artistique ». Présentée sous forme de site web à l'adresse [predictiveartbot.com](http://predictiveartbot.com), l'œuvre fonctionne en temps réel et injecte ses idées de projet artistique dans le compte Twitter du projet, toujours actif<sup>9</sup>.

*Art Predictive Bot* parvient à rendre sensibles des aspects troublants et invisibles de l'implémentation d'Internet, tant au niveau du fonctionnement des réseaux sociaux que des moteurs de recherche. Ceux-ci travaillent en coordination afin de sélectionner, parmi l'immense variété de contenus dis-

8. Collectif de recherche artistique basé à Paris, formé par Maria Roszkowska, Nicolas Maigret, Baruch Gottlieb et Jerome Saint-Clair <<https://disnovation.org>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

9. <<https://twitter.com/predartbot>>, devenue <<https://x.com/predartbot>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

ponibles sur le web, seulement les informations susceptibles de conforter la vision du monde de l'internaute qui se trouve face à l'écran. Cela devient possible par l'application, pour chaque utilisateur, d'un filtre construit progressivement en fonction de l'historique de ses interactions sur les réseaux sociaux et de ses recherches sur le web, phénomène appelé « bulle de filtre<sup>1</sup> » (*filter bubble*<sup>2</sup>). L'utilisateur se trouve ainsi au cœur d'une bulle informationnelle où tout le contenu qu'il voit tend à conforter ses opinions et ses choix politiques, à mobiliser ses craintes et à résonner avec ses préjugés. Parallèlement, un mécanisme complémentaire sur les réseaux sociaux, les « chambres d'écho » (*echo chambers*), favorise pour chaque utilisateur le contact virtuel avec des individus qui partagent ses opinions, créant ainsi une véritable segmentation sociale. Ces mécanismes menacent aujourd'hui nos démocraties car ils annihilent le débat, contribuent à renforcer les partis pris et participent au développement des positions extrêmes de la part de certains groupes sociaux<sup>3</sup>. Face à un tel contexte, l'œuvre *Art Predictive Bot* propose un mouvement contraire : avec une touche parodique et en toute légèreté, l'œuvre orchestre un jeu algorithmique qui mobilise le hasard afin de re-signifier les actualités sur Internet, participant à rétablir la diversité des informations à l'écran.

#### *Cache-cache, l'humain derrière la machine*

Prenant comme base un cadre plus déterministe, qui est celui du jeu d'échecs, le collectif rybn.org<sup>4</sup> propose une œuvre interactive d'où découle, toujours à partir du ludique, une critique aigüe du discours mensonger qui accompagne le numérique.

Dans *AAI CHESS* (2018), un échiquier est présenté sur un écran en attendant un joueur humain. Celui-ci, mouvement après mouvement, se croira dans une partie d'échecs contre un ordinateur, sauf que la partie est truquée. En effet, après chaque mouvement du joueur humain, une requête de micro-travail est envoyée vers *Amazon Mechanical Turk*, service de micro-travail délocalisé qui exploite un schéma de production participative (*crowdsourcing*). Ce service permet de réaliser, contre rémunération, des tâches plus ou moins complexes et répétitives pour lesquelles les machines sont encore peu performantes<sup>5</sup>, tâches souvent nécessaires au fonctionnement des technologies d'intelligence artificielle.

L'entreprise qui vise à installer un sentiment de fascination face à une technologie capable de dépasser l'humain n'est pas nouvelle, l'exemple du *Turc mécanique*, justement, est en ce sens emblématique. Il s'agit d'un automate présenté en 1770 comme ayant la capacité de jouer aux échecs, mais qui était en fait commandé par un humain caché à l'intérieur du meuble qui logeait le supposé mécanisme de la machine. Ce n'est pas sans cynisme alors que Amazon a choisi le nom de son service de micro-travail lancé en 2005.

*AAI*<sup>6</sup> *CHESS* invite à réfléchir à l'intelligence artificielle, non pas en tant que réussite technologique, mais plutôt comme une instance vers « l'organisation cybernétique du travail<sup>7</sup> » dans le cadre d'une « économie disruptive<sup>8</sup> ». Cette lecture démystifiante de l'intelligence artificielle rejoint l'interprétation d'Hito Steyerl pour qui les outils d'IA, notamment les IA de génération d'images,

1. <<https://www.cnil.fr/fr/definition/bulle-de-filtre>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

2. Voir dans ce sens Eli PARISER, *The filter bubble: how the new personalized web is changing what we read and how we think*, Londres, Penguin Books, 2012.

3. L'analyse de la communauté des Platistes, par exemple, révèle leur fonctionnement en tant que chambre d'écho, voir Carlos DIAZ RUIZ et Tomas NILSSON, « Disinformation and Echo Chambers: How Disinformation Circulates on Social Media Through Identity-Driven Controversies », *Journal of Public Policy & Marketing*, vol. 42, n° 1, 2023, p. 18-35.

4. RYBN.ORG est une plateforme de recherche artistique, expérimentale et indépendante basée à Paris.

5. Si aujourd'hui et depuis 1988 la machine bat l'humain aux échecs (Deep Blue vs. Kasparov), c'est parce que celle-là contient dans son programme une base de données qui considère un énorme nombre de parties entre des humains, où se manifeste moins une forme d'intelligence machinique qu'humaine. Google travaille en ce moment sur AlphaZero, un réseau de neurones qui apprend à jouer aux échecs « tout seul ». Malgré le « buzz » autour d'AlphaZero, Google se garde pour l'instant de mettre à disposition sa machine pour une partie officielle contre des humains.

6. Sigle indiquant « Artificial Artificial Intelligence ».

7. Voir dans ce sens la réflexion associée au projet, <[https://rybn.org/human\\_computers/aaichess.php](https://rybn.org/human_computers/aaichess.php)>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

8. *Ibid.*

sont tout simplement des outils d'intégration (*onboarding tools*) au travers desquels les acteurs techno-économiques du web tentent « essentiellement de convaincre les gens d'acheter leurs services ou de devenir dépendants d'eux<sup>1</sup> », ce qui résonne de façon inquiétante avec les mots d'introduction<sup>2</sup> d'un des ouvrages phares de Günther Anders *L'obsolescence de l'homme* (1956), qui visait pourtant non pas la troisième mais la deuxième « révolution industrielle ».

Cette œuvre de rybn.org excelle lorsqu'elle parvient à pointer du doigt, tout en jouant, un aspect concret de l'implémentation du numérique, *i.e.* le travail humain dissimulé, ainsi que la mythologie associée : celle de la machine parfaite et automatique, et de l'humain obsolète à dépasser.

En dehors du ludique mais sans forcément l'exclure, une autre forme d'attitude critique face à la technique peut être à l'origine de nouvelles possibilités créatives. Celles-ci apparaissent lorsque l'artiste, en quête formelle face à une technique de plus en plus standardisée, revendique une liberté accrue dans l'emploi d'outils et méthodes, ouvrant de nouveaux espaces pour l'expérimentation. Il s'agit des œuvres qui posent à nouveaux frais la question de l'artisanat, du bricolage et de l'alchimie.

1. Kate BROWN, « *Hito Steyerl on Why NFTs and A.I. Image Generators Are Really Just 'Onboarding Tools' for Tech Conglomerates* », *artnet*, 2023, <<https://news.artnet.com/art-world/these-renderings-do-not-relate-to-reality-hito-steyerl-on-the-ideologies-embedded-in-a-i-image-generators-2264692>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024. Dans le même article, H. Steyerl démystifie les NFTs. En effet, tel que l'artiste-chercheuse l'anticipe, nous voyons aujourd'hui très rapidement disparu du débat le « buzz » des NFTs, alors que par leur moyen des milliers de personnes ont été contraintes d'apprendre à utiliser les portefeuilles électroniques associées aux cybermonnaies.

2. « Tout le monde est d'une certaine manière occupé et employé comme *travailleur à domicile*. Un travailleur à domicile d'un genre pourtant très particulier. Car c'est en consommant la marchandise de masse – c'est-à-dire grâce à ses *loisirs* – qu'il accomplit sa tâche, qui consiste à se transformer lui-même en homme de masse ». Günther ANDERS, *L'obsolescence de l'homme. Sur l'âme à l'époque de la deuxième révolution industrielle*, Paris, Ivrea, 2002, p. 121.

## Algorithmies artisanales

Lorsque le *faire* de l'art investit la technologie, celle-ci est mise en résonance avec ses modes d'existence passés, ouvrant la voie à la manifestation de dynamiques artisanales, y compris lorsqu'il s'agit des technologies les plus avancées. Nous trouvons cela clairement chez Adorno<sup>3</sup>, pour qui le seuil traditionnellement établi entre industrie et artisanat est mis en suspens par l'activité artistique, où la pertinence d'une démarche artisanale répond non pas à la présence ou à l'absence des machines, mais à « la prépondérance d'une libre disposition des moyens par la conscience<sup>4</sup> ». À cet égard, Adorno s'érige à l'encontre de Heidegger, car ce dernier voyait déjà une *perte* dans l'usage de la machine à écrire par rapport à l'écriture manuscrite<sup>5</sup>. Il convient pourtant de considérer qu'en 1953, dans *La question de la technique*, Heidegger semble nuancer sa position lorsqu'il suggère que « ce qui sauve<sup>6</sup> » la technique, c'est-à-dire l'activité artistique, est ce qui introduira dans la technique quelque chose de l'ordre de la *poièsis* propre à la *tekhne* grecque, où l'art, l'artisanat et la technique s'entremêlaient. Proche de l'artisanat, le bricolage<sup>7</sup>

3. Nous ne saurions, lorsqu'il s'agit de revendiquer la survivance de dynamiques artisanales au sein du numérique, mobiliser la pensée de Jean-Louis Déotte ou celle de Vilém Flusser. En effet, nous trouvons chez Déotte un rapprochement trop important entre le numérique et la notion du « langage » et celle d'immatérialité, tandis que chez Flusser, même la photographie analogique est déjà une recodification du langage scientifique. En revanche, nous trouvons implicitement suggérée la filiation gestuelle du numérique dans la pensée de Bernard Stiegler. Voir dans ce sens la définition d'algorithme proposée dans le cadre d'*Ars Industrialis*, groupe de recherche fondé par le philosophe et qu'il a dirigé jusqu'à sa disparition en 2020, <<https://arsindustrialis.org/algorithme>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

4. Theodor W. ADORNO, *Théorie esthétique, op. cit.*, p. 295.

5. Si l'on en croit Derrida dans son texte de 1985, *Geschlecht II : La main de Heidegger*.

6. Heidegger, dans sa célèbre note à la technique, fait référence à la poésie, notamment aux vers de Hölderlin, comme ce qui pourrait sauver la technique. Voir dans ce sens Martin HEIDEGGER, *Essais et conférences*, André Préau (trad.), Paris, Gallimard, 1980, p. 47.

7. Jean-Paul Fourmentraux fait du *bricolage*, avec le *braconnage* et le *sabotage*, l'un des trois axes d'une critique esthétique et politique de la panne numérique. Voir dans ce sens Jean-Paul FOURMENTRAUX, « "Corrupt Machine". Esthétique et politique de la panne numérique », *Techniques & Culture*, 72 | 2019, janvier 2022, p. 204-223.

apparaît également comme le moyen de reconquérir une technique hyperindustrialisée, qui échappe à la main de l'homme, au sens propre et figuré. À la différence de l'artisanat, le bricolage, sublimé par Lévi-Strauss en tant que « science du concret<sup>1</sup> », opère systématiquement par détournement, avec les moyens à disposition. L'artiste-bricoleur, lors de son expérimentation, développe un sens aigu du processus en train de se produire. Démarche qui n'est pas à inscrire dans le cadre du « travail », mais plutôt, dans les termes de Simondon, dans l'orbite de « l'activité technique<sup>2</sup> », plus attentive au *fonctionnement* qu'à la *fonction* des éléments techniques mobilisés. Il s'agit d'une attention portée non seulement sur la *forme* et la *matière*, mais aussi sur la *prise de forme* en tant qu'opération<sup>3</sup> fondamentale.

Artisanat, bricolage, formes de faire foncièrement ancrées dans la matière et dans l'instant présent, revendiquent leur nature expérimentale, en dehors de toute planification déterministe. Au sein de certaines démarches artistiques *high-tech*, ces pratiques sont sensibles à toute manifestation de l'erreur de la machine, voire, elles le provoquent. Il s'agit d'une quête formelle qui privilégie l'imprévu et qui parvient à rester dans un cadre opérationnel où prédomine le geste humain et cela malgré le degré de sophistication des outils employés. Benjamin Gaulon et Jacques Perconte, artistes français, déploient des processus artistiques qui mobilisent les algorithmes dans une dynamique artisanale, où le bricolage et l'alchimie ont leur place.

### *De la main, briser le panoptique*

Benjamin Gaulon s'est aventuré dans une exploration des algorithmes de reconnaissance faciale pour les détourner au sein de son projet *Face Glitch* (2014). Ce projet altère le fonctionnement des caméras numériques, pour que celles-ci fournissent des images où les visages filmés apparaissent « glitchés », *i.e.* recouverts d'un rectangle à l'intérieur duquel les couleurs des pixels sont alté-

rées, rendant impossible toute utilisation de l'image à des fins de reconnaissance. Projet visionnaire, *Face Glitch* anticipe les tiraillements entre des individus désireux de protéger leur anonymat et un pouvoir politique qui fait tout pour les individualiser. La dissimulation du visage mise en œuvre par Gaulon au sein des images numériques visait à élargir, sur les écrans, les possibilités dont jouissaient les individus lors des manifestations dans l'espace public. En effet, ceux-ci pouvaient couvrir leur visage à l'aide, par exemple, d'une écharpe, notamment pour se protéger de l'effet des gaz lacrymogènes. Or, c'est justement cette dernière liberté qui est supprimée en 2019, date à laquelle l'occultation du visage lors de manifestations devient un délit<sup>4</sup>. Sans se contenter de cela, le dispositif de contrôle devait, à l'instar du panoptique de Bentham, articuler la visibilité totale des « assujettis » à l'invisibilité absolue des agents du pouvoir. Ainsi, en 2020 le gouvernement français a instauré la loi de « sécurité globale », qui élargit le cadre légal de surveillance en même temps qu'elle interdit la diffusion d'images montrant des visages identifiables d'officiers de police en service<sup>5</sup>. Cela a inspiré Gaulon, à son tour, à développer le projet *Global Security* (2020) qui comporte une série photographique d'images prises durant les manifestations de 2019 en France, avec les visages des officiers de police « glitchés ». Par ce moyen, l'artiste fait semblant d'acquiescer, avec humour, au respect d'une loi qui, en plus d'aller à l'encontre de la liberté d'expression, accentue le déséquilibre entre le pouvoir répressif du gouvernement et le pouvoir populaire.

4. Article 431-9-1 de la loi 2019-290 en vigueur depuis le 12 avril 2019, <[https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article\\_lc/LEGIARTI000038382669](https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000038382669)>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

5. Cette loi légalise le port d'armes en dehors du service pour les officiers de police, rend possible le déploiement des drones avec caméras embarquées (y compris durant des manifestations) et facilite l'exploitation des images de vidéosurveillance des caméras-piétons, <[https://www.lemonde.fr/societe/article/2021/04/15/les-principaux-articles-de-la-loi-securite-globale-definitivement-adoptee-par-l-assemblee-nationale\\_6076884\\_3224.html](https://www.lemonde.fr/societe/article/2021/04/15/les-principaux-articles-de-la-loi-securite-globale-definitivement-adoptee-par-l-assemblee-nationale_6076884_3224.html)>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024. Le délit de provocation à l'identification des policiers ou gendarmes a été l'objet d'une censure par le Conseil Constitutionnel en mai 2021.

1. *Ibid.*

2. L'activité technique reste, dans la pensée de Simondon, dans un rapport de proximité avec la « pensée esthétique ».

3. Voir Gilbert SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, *op. cit.*, p. 329.

Tout comme dans *Face glitch*, il s'agit dans *Global Security* d'une appropriation de l'outil algorithmique pour l'inscrire en tant que moyen matériel dans une démarche libre, afin de le détourner lors d'une expérimentation ouverte, en résonance avec l'aspect artisanal tel qu'il apparaît chez Adorno. Le projet évoque celui de Thierry Fournier, *La Main invisible* (2020), où les corps des officiers impliqués dans des scènes de violence sont effacés complètement des images par retouche numérique manuelle<sup>1</sup>. Souvent dissimulée dans l'imagerie numérique commerciale, la retouche est laissée absolument évidente dans ces images de Fournier, qui ne cherche pas à effacer les traces d'un geste qui, en restant visible, ne perd rien de son efficacité.

*Face Glitch*, par intervention algorithmique artisanale, opère l'introduction d'un dysfonctionnement dans l'un des mécanismes les plus inquiétants de surveillance, la reconnaissance faciale, tandis que *Global Security* et *La Main invisible* expriment un refus de la disparition de l'image en tant que témoin du réel, en même temps qu'ils évoquent des techniques de contournement légitimes face à des lois de pertinence douteuse dans un cadre démocratique réel.

Si, selon Foucault, un dispositif est défini comme un « ensemble résolument hétérogène<sup>2</sup> » et stratégique, visant à « une manipulation des rapports de force<sup>3</sup> », ces œuvres parviennent à révéler le caractère indéniablement hétérogène et stratégique du dispositif biopolitique actuel. Celui-ci cherche à déplacer les rapports de force en associant aux évolutions technologiques une poussée législative, grâce à laquelle de nouvelles formes de répression sont légitimées.

Visible ou invisible, le projet de manipulation de la part du pouvoir, fondé sur l'élément technologique, se dévoile au prisme de ces œuvres grâce à des contre-manipulations stratégiques qui



Benjamin Gaulon, *Global Security*, 2020

affectent les algorithmes et les images. Le tout dans une atmosphère *DIY* (*do it yourself*), il s'agit de manifestations *low-tech* au sein du *high-tech*, expressions renouvelées de l'artisanat contemporain.

#### *Alchimies numériques*

Il est naturel de constater que, affectée par des pratiques impliquant de nouvelles conceptions du *manuel*, palpate la matérialité du support manipulé.

En France, le travail de Jacques Perconte est symptomatique de ce processus. Bien qu'il serait inapproprié d'assimiler l'artiste au mouvement du « glitch art<sup>4</sup> », force est de constater que la panoplie d'outils algorithmiques artisanaux développés par l'artiste, et avec lesquels il construit ses films, fonctionne par le détournement des systèmes de compression et décompression des flux de vidéo<sup>5</sup>. La compression, opération qui réduit drastiquement le volume de matière nécessaire au stockage des images et la bande passante sollicitée lors de leur transmission, produit des images « évidées », creuses, qui gardent seulement l'information strictement nécessaire pour que celle-ci soit reconsti-

1. Appréhendée dans son opposition à la retouche automatique.

2. Michel Foucault, *Dits et écrits. 1954-1988, t. 3. 1976-1979*, Daniel Defert et François Ewald (éd.), Paris, Gallimard, 1994, p. 300.

3. *Ibid.*

4. Le « glitch art » regroupe des pratiques artistiques basées sur des images (fixes et animées) qui exploitent délibérément les dysfonctionnements numériques.

5. Systèmes que nous connaissons en tant que *codecs*.

tuée dans le temps et l'espace de façon algorithmique, au moment de la restitution de la vidéo. Comme d'autres artistes internationaux<sup>1</sup>, Jacques Perconte a exploré les potentialités esthétiques des dysfonctionnements des codecs de compression, les élevant à un niveau d'expression supérieur. Dans son travail, la technique est réduite à son potentiel plastique : couleur, forme, texture, mouvement et matière. Une connaissance intuitive surgit de l'*essai* et non pas à partir d'un cadre conceptuel qui précède le contact avec la matière au travers des outils algorithmiques. S'il y a un cadre symbolique au sein du processus de création de l'artiste, celui-ci est moins scientifique que mythologique, voire ésotérique : « il y a quelque chose qui m'a beaucoup marqué, qu'un alchimiste a dit, il a dit que l'alchimie c'est faire rentrer la lumière dans la matière<sup>2</sup> ».

Chez Perconte nous trouvons, dans un registre sous-jacent à la respiration de ses images, une forme de sensibilité qui dévoile la fragilité de l'image numérique, fragilité qui fait écho aux limitations réelles de l'infrastructure matérielle par où les images circulent. Du travail de l'artiste, produit à partir de détournements opérés sur les *codecs* de compression, se dessine une critique des conditionnements inhérents aux images numériques. Ceux-ci découlent de choix techniques et économiques qui valorisent les images comme des marchandises à circulation rapide<sup>3</sup>. Ces images-marchandise ont été conditionnées selon les standards « les plus mauvais acceptables<sup>4</sup> », en conformité avec une normative psychologique de la perception basée sur la prédominance du « message<sup>5</sup> »

par rapport au « bruit ». En découle la nature utilitaire de l'image numérique telle qu'elle a été conçue, comme si elle avait été forgée en dépit des qualités sensibles qui opèrent en dehors du langage, voire en dehors du symbolique, qualités pourtant susceptibles de « colorer autrement notre sens de communauté<sup>6</sup> ».

C'est le mode d'existence matériel des images numériques qui se manifeste dans les films de Perconte. Cela grâce à une démarche qui revendique l'aspect sensible, où le toucher humain cherche *le corps* des images numériques au travers d'innombrables couches technologiques. Il s'agit d'une démarche qui s'épanouit en dehors de tout cadre scientifique, qui cherche à agir à partir d'un *faire* plutôt qu'en mobilisant une connaissance préalable. Tout compte fait, il est question d'une intentionnalité artistique qui cherche à épuiser les possibilités des moyens ainsi que celles du support, et rend possible, comme nous avons vu chez Adorno, de penser le codage algorithmique en termes d'artisanat, de plasticité et de matière.

Avec leurs attitudes et leurs façons de faire, ces artistes nous montrent que le numérique peut être parfaitement mobilisé en dehors de tout cartésianisme. Lorsqu'ils ancrent leurs pratiques dans un cadre expérimental, profondément lié à la matière et attentif à ses expressions, ils suggèrent, à partir du sensible, un cadre plus général où des usages non instrumentalisés de la technique s'articulent à de nouveaux territoires de liberté pour l'humain.

### (Se) Libérer (de) la technique

Nous trouvons chez Heidegger l'idée que la technique, dans un cadre instrumental, agit dans le sens de l'aliénation de l'homme. Pris au piège de la logique instrumentale, plus l'humain essaie de dominer la technique moderne, plus il est dominé par celle-ci et moins il est en mesure de saisir sa *véritable essence*. L'*arraisonnement*, en tant que modalité du destin, révèle selon Heidegger la technique moderne comme portant en elle le « danger suprême » qui trouble la relation de l'humain avec lui-même et entrave toute possibilité de non-oc-

1. À l'instar de Rosa Menkman, artiste hollandaise, qui théorise dans le cadre de sa pratique la portée symbolique, médiatique et politique du *glitch*.

2. Propos tenus par l'artiste lors de l'interview *Les peintures numériques de Jacques Perconte*, pour *TRACKS – ARTE*, <[https://www.youtube.com/watch?v=8\\_Xhu9Vx5XM](https://www.youtube.com/watch?v=8_Xhu9Vx5XM)>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

3. Voir dans ce sens l'article en ligne paru dans *e-flux* : Hito STEYERL, « In defense of the poor image », *e-flux*, n° 10, 2009, <<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

4. Sean CUBITT, *The practice of light: a genealogy of visual technologies from prints to pixels*, Cambridge, Massachusetts, The MIT press, 2014, p. 11.

5. *Ibid.*

6. *Ibid.*

cultation, *i.e.* de présentation de vérité<sup>1</sup>. Toutefois, même dans le cadre plutôt pessimiste qui pose Heidegger par rapport à la technique se dresse un espoir. Effectivement, voyant le devenir de l'humain sombrer dans un lien d'aliénation avec la technique, Heidegger conçoit un espoir d'inspiration poétique, comme nous l'avons évoqué, dans les vers de Hölderlin :

Mais, là où est le danger, là aussi  
Croît ce qui sauve.  
...l'homme habite en poète sur cette terre<sup>2</sup>.

C'est à la poésie, en tant qu'expression de l'art, que revient la tâche de réinjecter dans la technique moderne quelque chose de l'ordre du dévoilement poétique, à même de mettre en suspens la dynamique d'aliénation propre à la technique instrumentalisée.

À l'instar de Heidegger, Adorno conçoit l'activité artistique comme un facteur de libération de la technique et de l'humain auquel elle s'associe, l'art étant en mesure d'investir la technique « dans un sens opposé que ne le fait la domination<sup>3</sup> ». Cela dans le cadre d'une esthétique qui voit l'art comme le créateur d'espaces de liberté au sein d'un monde de plus en plus administré par la technocratie<sup>4</sup>. Car si l'industrie de la culture, critiquée par Adorno, promet le bonheur dans un cadre libre, elle ne saurait pas tenir ses promesses :

Tous sont libres de danser et de s'amuser tout comme, depuis la neutralisation historique de la religion, ils sont libres d'entrer dans une des innombrables sectes existant. Mais la liberté dans le choix de l'idéologie, qui reflète toujours la coercition économique, apparaît dans tous les secteurs comme la liberté de choisir ce qui est toujours semblable<sup>5</sup>.

Il y a chez Simondon également une forme de « libération » de la technique par l'art, car l'art est pour Simondon une « fonction de convergence » capable de stabiliser le domaine des activités humaines lorsque celles-ci évoluent en se complexifiant. En effet, dans la cosmogonie simondonienne, le devenir social, épistémologique et matériel des sociétés humaines se comprend à partir d'une « unité magique primitive<sup>6</sup> », saturée de potentiels, qui a évolué en se dédoublant. Sont apparus ainsi, par complexification structurelle de cette « souche », d'une part, le mystique<sup>7</sup>, qui comporte des propriétés de fond, et, d'autre part, la technicité, où s'épanouissent les qualités formelles<sup>8</sup>. La technique, comme toutes les activités, peut tendre à un dangereux isolement<sup>9</sup> dans le cadre d'une évolution qui fonctionne par différenciation, par la création de phases, par le surgissement d'hétérogénéités. Chez Simondon, l'œuvre d'art contribue à éviter des formes de divergence de la technique, lorsque celle-là parvient à réactiver, au sein de la technique, des propriétés de *fond* propres à la pensée mystique, dans une démarche qui rétablit une forme de continuité salvatrice au sein d'un système de plus en plus complexe et toujours exposé au risque d'instabilité.

En tout cas, la libération de la technique opérée par l'art comporte la mise en suspens de l'instrumentalité du dispositif technique tel qu'implémenté. Ce processus sert à décrire ce qui se manifeste clairement dans la plupart des œuvres que nous avons étudiées, à l'instar du *backing* des systèmes de reconnaissance faciale effectué par Benjamin Gaulon, ou des alchimies algorithmiques grâce auxquelles Perconte produit des formes par détournement des *codecs* de compression des images. La libération de la technique implique à son tour la libération de l'humain, comme nous le verrons par la suite.

1. Voir dans ce sens Martin HEIDEGGER, *Essais et conférences*, *op. cit.*, p. 11.

2. Cité dans : *ibid.*, p. 47.

3. Theodor W. ADORNO, *Théorie esthétique*, *op. cit.*, p. 85.

4. Marc JIMENEZ, « Adorno, esthétique (A) », Maxime Kristanek (dir.), *Encyclopédie philosophique*, 2022 <<https://encyclophilo.fr/item/1715>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

5. Max HORKHEIMER et Theodor W. ADORNO, *La dialectique de la raison. Fragments philosophiques*, Éliane Kaufholz (trad.), Paris, Gallimard, 1974, p. 246.

6. Gilbert SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, *op. cit.*, p. 217.

7. Simondon utilise le terme *religion*, dans son acception la plus générale.

8. Cette transformation, d'une généralité maximale, est l'expression primitive de l'individuation des systèmes sursaturés, proposée par Simondon comme dépassement à la fois de l'évolution par adaptation et de l'élan vital bergsonien.

9. Gilbert SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, *op. cit.*, p. 247.

*Libérer le flâneur*

Dans *Random GPS* (2010), Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin détournent un GPS pour que celui-ci, au lieu d'indiquer au conducteur le trajet optimum depuis son emplacement et jusqu'à un point de destination, lui propose une expérience de déambulation routière susceptible de réussir la mission presque impossible : « se perdre » dans notre technosphère contemporaine. Pendant sa flânerie motorisée, aux allures benjaminiennes, l'utilisateur verra son trajet recalculé de façon périodique et aléatoire. La fausse donnée de ce parcours hors-norme transmise par le GPS « hacké », viendra polluer le profil comportemental de l'utilisateur dans le but de neutraliser son efficacité prédictive. L'utilisateur du GPS détraqué devient alors spectateur actif et protagoniste principal de cette œuvre finalement interactive. Il fait l'expérience d'un « art de la perte » qui résonne, tel que l'indique la réflexion associée au projet<sup>1</sup>, avec les tentatives de désorientation de Jack Kerouac, Charles Baudelaire et surtout de Guy Debord (qui faisaient appel à l'alcool et au haschich), ou alors aux expériences d'André Breton qui « amplifiait l'errance par l'esprit surréaliste<sup>2</sup> ». Dans *Random GPS*, le défi consiste à se laisser guider par la voix du dispositif comme on obéit à la voix qui commande un processus d'hypnose<sup>3</sup>.

La libération de l'humain dont il est question dans ce projet va au-delà des plaisirs d'une flânerie éphémère. En vérité, lorsque ces artistes introduisent une défaillance dans le dispositif GPS, ils sont en train de heurter le processus de surveillance par analyse des données de déplacement des utilisateurs. En effet, le profilage individuel repose non seulement sur les données que l'utilisateur a « accepté » de partager<sup>4</sup>, mais aussi et surtout sur des données collectées à son insu, à l'ins-

Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin, *Random GPS*, 2010

tar des données collatérales (*residual data*), qui constituent ce que les acteurs du web connaissent en tant que « surplus comportemental<sup>5</sup> ». Que ce soient les fautes d'orthographe, la rapidité de frappe, les préférences en matière de couleurs (boutons, interfaces), la vitesse et le style de conduite automobile, parmi bien d'autres : des montagnes de « détritiques de données », qui sont en fait de la *poussière d'or*<sup>6</sup> car ils permettent un profilage extrêmement prédictif de chaque utilisateur. L'exploitation du surplus comportemental a un rôle central dans un schéma économique qui, en se généralisant, donne naissance à une forme renouvelée de capitalisme que Shoshana Zuboff a baptisé « capitalisme de surveillance<sup>7</sup> ». En considérant le surplus comportemental, le profil de chaque utilisateur pourrait révéler ses « démons internes<sup>8</sup> » afin d'indiquer quand et comment l'utilisateur se sentira vulnérable, permettant ainsi de cibler le moment approprié pour lui présenter une publicité concernant un produit ou un service spécifique.

De ce projet de Wagon et Degoutin émerge l'aspect temporel de la démarche aliénante de la technique telle qu'implémentée, pouvant agir autant dans une planification appauvrie de l'avenir que

1. Voir : <<https://d-w.fr/en/projects/random-gps/>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

2. *Ibid.*

3. Tel qu'indiqué par Gwenola Wagon lors de l'émission « Géolocalisation, une théorie de la dérive », mercredi 27 janvier 2015, Radio France Culture.

4. À l'instar de l'histoire de navigation sur Internet, des interactions avec les publications dans les réseaux sociaux, de l'identité des contacts, etc.

5. Voir dans ce sens le chapitre « La découverte du surplus comportemental » dans Shoshana ZUBOFF, *L'âge du capitalisme de surveillance*, *op. cit.*

6. *Ibid.*, p. 101.

7. *Ibid.*

8. Voir dans ce sens le documentaire *The Big Data Robbery*. <<https://www.imdb.com/title/tt13641514/>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

dans une appropriation malveillante des traces de l'activité passée. Le projet émancipateur se doit, en retour, d'assurer l'ouverture de l'avenir tout en préservant les traces du passé d'une appropriation illégitime, extractiviste.

*Random GPS* s'attaque aux enjeux foncièrement techniques des expressions du dispositif d'aliénation. Or, celui-ci se présente épaulé par des éléments du discours, qu'il faudrait également démanteler dans le cadre d'une quête émancipatrice.

#### *Délivrances dionysiaques*

L'idéologie de l'innovation, tout comme le mythe de l'immatérialité, a indéniablement contribué au déploiement tentaculaire et débridé du numérique. Ce dernier a également tiré parti de la promesse d'une communication facile et instantanée, capable d'assurer une connexion illimitée entre les sociétés et les individus. La mise en place d'un cyberspace de portée mondiale, favorisant le commerce et la communication, atteste de manière incontestable une interconnexion concrète, démontrant ainsi que le numérique a, en quelque sorte, tenu sa promesse. Or, malgré l'intérêt et la puissance de ces nouvelles connectivités électroniques, des voix se sont élevées pour dénoncer une dégradation essentielle de la communication lorsqu'elle est médiatisée par la machine et s'effectue sans contact humain direct<sup>1</sup>. Dans le champ des pratiques artistiques, la révolution de l'apprentissage sur Internet a succédé aux environnements physiques de partage des matériaux et connaissances. Cela est flagrant dans des pratiques comme la photographie et le cinéma expérimental, où les photo-clubs et les coopératives qui assuraient une riche socialisation à l'âge



Elisabeth Caravella, *Howto*, 2014

analogique voient maintenant des pratiquants isolés chez eux derrière leur poste, ayant accès à une énorme quantité d'informations, mais l'exploitant de façon solitaire. Ainsi, nous constatons que l'évolution de l'apprentissage sur Internet a privilégié le « *DIY*<sup>2</sup> » en dépit du « *DIWO*<sup>3</sup> », et cela malgré les efforts notables, publics et privés, qui tentent de renverser cette tendance<sup>4</sup>.

Le court-métrage *Howto* (2014) d'Elisabeth Caravella problématise cet état des choses avec humour. Le film s'inspire des tutoriels vidéo que nous pouvons trouver en ligne (notamment sur Youtube) et qui montrent pas à pas comment réaliser une tâche spécifique sur un logiciel dédié, au travers d'une image vidéo issue de la capture de l'écran du « tuteur » (ici, tutrice), accompagnée par sa voix off qui commente les opérations. Il s'agit ici de la réalisation d'un texte 3D dans un logiciel de modélisation, sauf que, au fur et à mesure que le tutoriel avance, des dysfonctionnements divers commencent à se manifester, jusqu'à l'apparition progressive d'un personnage, sans corps visible, mais portant un tissu, qui danse dans l'espace de construction du logiciel. La tutrice essaie, tout d'abord, de se débarrasser de cette présence invasive, mais la conception intentionnellement absurde de son logiciel heurte sa tâche. Lors de l'exposition *Computer Grrrls* à la Gaîté Lyrique en

1. Voir le travail de Sherry Turkle, spécifiquement Sherry TURKLE, *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines*, Claire Richard (trad.), Paris, L'Échappée, 2015.

2. De l'anglais *Do It Yourself* (fais-le toi-même).

3. De l'anglais *Do It With Others* (fais-le avec les autres).

4. C'est par exemple le cas du réseau des FabLabs en France.

2019, l'adaptation de l'œuvre à la salle immersive amplifie l'emprise anxigène de la danseuse drapée, qui enveloppe désormais l'espace physique offert au spectateur. Le quadrillage natif du dispositif de restitution de la salle parvient pourtant à compenser l'organicité de la chorégraphie, signant la survie, au sein de l'installation, de la dialectique qui assurait la tension dans la version mono-écran de la vidéo, où cohabitent l'aspect cartésien (l'environnement de construction 3D du logiciel) et la danseuse, personnification dionysiaque de la défaillance technique. Caravella avait pourtant déjà trouvé, probablement, le conditionnement optimum de son œuvre dans sa version de 2014 *Howto (into the rift)*, où le « réel » converge avec le « virtuel » de façon concrète au niveau du casque VR<sup>1</sup>. Aucune échappatoire ne s'offre alors au spectateur, absorbé face au constat inéluctable de l'émergence de l'erreur à partir du cœur même du système. Il ne lui reste qu'à s'habituer à cette présence disruptive qui envahit la totalité de son espace de visibilité comme s'il s'agissait d'une véritable hallucination dans la solitude, malgré les promesses de sociabilité du numérique. Hallucination inhérente au système technique, mais, côté humain, issue ici d'un désir inassouvi de parler avec quelqu'un, tel qu'on le découvre à partir des réflexions de l'artiste :

Même avec internet, on se retrouve seul, jusqu'à s'inventer des fantômes. Énormément de gens partagent des tutos mais, au final, on est tout de même seul devant son écran tandis que l'on regarde une personne seule derrière le sien. Quand on parle à tout le monde, et donc à n'importe qui, on ne parle peut-être à personne<sup>2</sup>.

Comme nous le voyons au fil des œuvres, la libération de la technique implique la libération de l'humain lui-même, le « décroissement » de son espace vital et de son cadre expérientiel. Cela semble naturel lorsque nous songeons au caractère

fondamental, pour ne pas dire constitutif, du lien de l'humain avec la technique. Cela reconforte la proposition simondonienne, qui voit l'humain et la technique comme deux termes qui font partie du même système, nués par une relation « transductive » : des termes différents, certes, mais sans que l'on puisse réfléchir à l'un en faisant l'économie de l'autre<sup>3</sup>.

### Ré-enrichir le réel

Si l'on admet que l'accès au réel par la conscience est, au moins partiellement, médiatisé par la technique, réfléchir aux possibilités de la technique revient à considérer les possibilités du réel lui-même. Des *théories des appareils* se dégage une vision de la technique qui, lorsqu'elle agit dans le sens de l'aliénation, opère une uniformisation du réel qui contribue à son appauvrissement. Cette tendance peut être renversée sous l'élan du geste artistique, grâce auquel la technique peut amorcer un mouvement de l'homogène vers l'hétérogène, capable de rétablir, au sein d'un réel artificiellement uniformisé, des formes plus naturelles de multiplicité.

Nous trouvons chez Adorno l'idée que la technique, lorsqu'elle devient industrie culturelle (*kulturindustrie*), opère dans le sens d'une standardisation, d'une normalisation, tout compte fait, d'une homogénéisation des entités du réel, y compris de l'humain lui-même<sup>4</sup>. En cela, la technique, aliénée et aliénante, appauvrit le réel en l'écartant de la richesse originare que Adorno voit dans la nature. Le philosophe considère « l'idée de l'art comme reconstitution de la nature opprimée<sup>5</sup> », car plutôt que de représenter le réel, l'art présente au réel les possibilités de sa transformation<sup>6</sup>.

Par ailleurs, la libération de la technique telle que décrite à partir de Simondon dans la partie

1. Voir : <[https://www.elisabethcaravella.com/howto-into-the-rift-\(2014\).html](https://www.elisabethcaravella.com/howto-into-the-rift-(2014).html)>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

2. Transcription de l'interview de l'artiste dans : Anna Hess, « Elisabeth Caravella filme un logiciel hanté dans un "tutoriel cinématographique" », *Les Inrocks Lab*, août 2015, <<https://elisabethcaravella.com/texts.html>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

3. Le philosophe de la technique Bernard Stiegler exploite et précise la description de cette notion simondonienne. Voir par exemple Bernard STIEGLER, *La technique et le temps. Suivi de Le nouveau conflit des facultés et des fonctions dans l'Anthropocène*, Paris, Fayard, 2018, p. 321.

4. Voir Marc JIMENEZ, « Adorno, esthétique (A) », art. cit.

5. Theodor W. ADORNO, *Théorie esthétique, op. cit.*, p. 187.

6. *Ibid.*, p. 188.

précédente opère en fait par l'injection, à travers l'œuvre d'art, d'un résidu de la « pensée magique » originelle, qui parvient à rendre sensibles d'autres situations, d'autres réalités possibles<sup>1</sup>. Dans la conception simondonienne, l'œuvre d'art surgit d'une exigence qui répond à la présence dans le réel « des vides qui doivent être remplis<sup>2</sup> » : l'œuvre se produit « en plus de la réalité déjà donnée<sup>3</sup> ». Pour Simondon, l'art fait « bourgeonner l'univers, [il] le prolonge<sup>4</sup> ». En cela la création artistique préserve la technique, la détournant de sa tendance à objectiver le réel pour l'enfermer « dans l'outil ou l'instrument<sup>5</sup> ».

Chez Flusser on déduit également la possibilité d'un enrichissement du réel lorsque l'art saisit la technique. En effet, pour le philosophe, l'image technique dans son fonctionnement « par défaut » ne donne pas à voir le réel mais traduit sur le visible le programme conceptuel de chaque appareil<sup>6</sup> :

dans ces univers [celui des appareils], à chaque point, à chaque élément de l'univers est effectivement coordonné un concept, un élément du programme de l'appareil. C'est ce qui se révèle le plus clairement dans les ordinateurs et dans leur univers<sup>7</sup>.

Il en découle une version du réel faussée par la technique. Toutefois, comme nous l'avons vu, l'artiste-joueur de Flusser expérimente, se débat *contre* son appareil pour le contraindre à fonctionner en dehors de son programme intrinsèque. Dans ce processus libérateur, la *vision* transcende l'univers « machinisé » et cède sa place au *regard*, où peut s'exprimer une intentionnalité humaine. L'image technique redondante devient alors informative : elle parvient à se (re)soumettre à « la loi de la

représentation<sup>8</sup> ». Il est question, dans ce processus, d'un enrichissement du réel par une restructuration constructive de sa représentation.

Certaines des œuvres qui nous ont occupés témoignent de ce contre-mouvement de la technique lorsqu'elle est affectée par l'art, qui parvient à ré-enrichir le réel, que cela passe par sa représentation ou non.

En effet, nous avons vu dans *Predictive Art Bot* un univers de contenus multiple et varié se dévoiler sur la toile à l'encontre des algorithmes tentant de fournir à chaque internaute un paysage d'opinion uniforme. Ce mouvement trouve un écho dans l'action du GPS détraqué de *Random GPS*, lorsque celui-ci propose virtuellement un nombre infini de trajets alternatifs transformant en flâneur un voyageur qui aurait autrement suivi l'unique trajet optimal entre un point A et un point B.

Les deux œuvres que nous examinerons par la suite enrichissent notre appréhension du réel en rendant sensibles des formes de matérialité du système technologique, qu'elles soient intangibles (telles que les ondes électromagnétiques) ou tangibles (comme les centres de données et les câbles de transmission). À travers ces créations surgissent des liens essentiels, autrement dissimulés, entre les sphères technologique, militaire, économique et sociale.

### *Notre ciel étoilé*

Dans *Dad Won't Come Back* (2020) Albertine Meunier attire l'attention sur un projet à échelle planétaire, en cours d'exécution, qui semble directement tiré d'un film de science-fiction et dont l'évolution est traitée par les médias avec un grand sens de la discrétion. Il s'agit du projet « Starlink », porté par l'entreprise SpaceX de l'entrepreneur Elon Musk, qui envisage le lancement d'au moins 12000 satellites à court terme (2025), avec un objectif à long terme de 45000 satellites. Le but affiché est celui de proposer une connexion Internet globale couvrant les zones les plus reculées du globe. Grâce à leur orbite basse, les satellites de

1. Gilbert SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, *op. cit.*, p. 248.

2. *Ibid.*, p. 253.

3. *Ibid.*

4. *Ibid.*

5. *Ibid.*, p. 252.

6. Un rappel d'ordre terminologique s'impose. En effet, tandis que chez Déotte, la notion de *dispositif* s'oppose à celle d'*appareil*, Flusser n'établit pas cette différence, pour lui, ces deux termes sont équivalents.

7. Vilém FLUSSER, *Pour une philosophie de la photographie*, *op. cit.*, p. 93.

8. Emmanuel BRASSAT, « L'intrusion de l'image technique dans le réel à l'âge des appareils », *Essaim*, 2009/2, n° 23, p. 37-50.

Musk promettent des vitesses de connexion nettement supérieures à celles des satellites traditionnels. Comme nous pouvions l'anticiper, ce projet soulève de nombreuses préoccupations légitimes : risque de collisions en chaîne incontrôlables pouvant générer un nuage de débris spatiaux (dit syndrome de Kessler<sup>1</sup>), pollution lumineuse gênant les observations astronomiques visuelles, pollution de radiofréquences gênant l'observation astronomique par radiotélescopes et gaspillage de métaux rares extrêmement nécessaires sur terre<sup>2</sup>.

Dans le but de mettre en lumière ce projet dissimulé, Meunier a créé un compte Instagram, *@Starlink\_Satellite*<sup>3</sup>, rassemblant une collection de vidéos filmées par des amateurs depuis des localisations variées, témoignant par l'image du passage des « trains » de satellites. Également, Meunier propose une carte qui indique en temps réel la position de chaque satellite du projet. Par ces moyens, l'artiste vise à créer des « perturbations insignifiantes<sup>4</sup> » dans la stratégie communicationnelle de l'entreprise, en même temps qu'elle témoigne de l'appropriation autoritaire du ciel par l'entreprise Space X.

À partir de cette œuvre d'Albertine Meunier, quelques questions surgissent de façon naturelle. Comment se fait-il qu'un projet d'envergure pharaonique et associé à des risques multiples soit actuellement implémenté sans aucun débat public et sans aucune résistance ? Si l'objectif est de fournir un accès Internet à des populations vivant dans des zones isolées, ces mêmes populations ne manquent-elles pas souvent de ressources bien plus essentielles, à l'instar tout simplement de l'eau et de la nourriture ? En effet, en y regardant de plus près, l'objectif affiché du projet semble relégué au second plan, et sa portée militaire à échelle

planétaire devient évidente<sup>5</sup>, ce réseau très dense de satellites à orbite basse étant capable d'améliorer de façon radicale le commandement des drones de combat (UAVs), et de rendre plus précis le guidage à distance des missiles, parmi d'autres applications militaires. L'œuvre d'Albertine Meunier souligne le fait que, lorsqu'il s'agit de cerner les enjeux et les acteurs derrière les avancées technologiques, outre le pouvoir techno-économique, il est essentiel de ne pas sous-estimer le rôle du secteur militaire<sup>6</sup>, souvent absent des discours, mais dont les intérêts affectent de façon substantielle l'évolution technologique.

Le projet de Meunier enrichit le réel par la mise en lumière d'un aspect caché, rétablissant des conditions de visibilité susceptibles d'élargir la portée de l'observation et donc de la pensée. Il en résulte un nouveau paysage qui expose une tentative d'envelopper littéralement le monde par un réseau physique de surveillance et de contrôle, tout en révélant le lien entre deux éléments habituellement présentés comme déconnectés. Il s'agit du lien entre la technique et le secteur militaire, prêt à se manifester lors des conflits, mais surtout, participant aux mécanismes de surveillance et de domination « vers l'intérieur » en temps de paix<sup>7</sup>.

1. Donald J. KESSLER et Burton G. COUR-PALAIS, « Collision frequency of artificial satellites: The creation of a debris belt », *Journal of Geophysical Research*, 1978, vol. 83, n° A6, p. 2637.

2. Les satellites de Starlink, ayant une durée de vie de seulement 6 ans, sont conçus pour brûler dans l'atmosphère lors de leur descente.

3. Dont l'intitulé est très proche du vrai compte Instagram du projet : *@Starlink\_Satellites*

4. Voir la réflexion associée au projet, sur le site web d'Albertine Meunier : <<https://www.albertinemeunier.net/dad-wont-come-back>> consulté le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

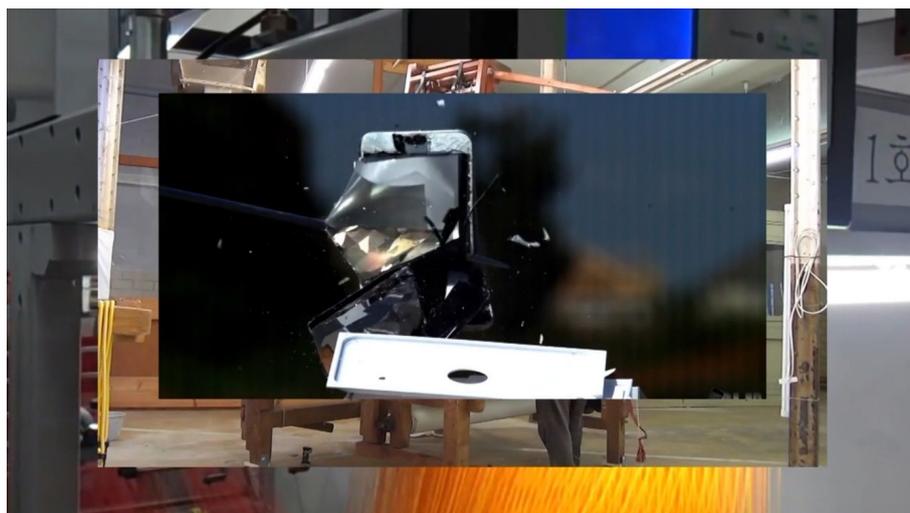
5. La Chine a dénoncé officiellement le projet, en même temps qu'elle essaye de le concurrencer avec un projet du même type (le projet GW), tandis que quelques articles sont apparus éparpillés dans la presse occidentale, sans vraiment faire débat. Voir par exemple l'article du 18 mars 2022, dans *The Times*, signé de Charlie Parker « Specialist Ukrainian drone unit picks off invading russian forces as they sleep ».

6. De nombreuses technologies, qu'elles soient récentes (Internet, navigation GPS, Wi-Fi, etc.) ou plus anciennes (four à micro-ondes, colle « super glue », etc.), trouvent leur origine au niveau des recherches et usages militaires. Voir dans ce sens l'article de divulgation « Military inventions that we use every day », proposé par l'OTAN sur son site web : <[https://www.nato.int/cps/fr/natohq/declassified\\_215371.htm](https://www.nato.int/cps/fr/natohq/declassified_215371.htm)>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024. Pierre Barboza, pour sa part, trace les recherches militaires d'où découlent les images numériques, et au sens large l'implémentation du numérique tel que nous la connaissons aujourd'hui. Voir dans ce sens Pierre BARBOZA, « Petite histoire de l'image numérique : le fil rouge de l'interactivité », *Média-Morphoses*, 2002, n° 6, p. 24-30.

7. Comme nous l'a appris Edward Snowden.

*Dévoilements par cassure*

Pour leur part, les articulations entre l'implémentation de l'élément technologique et l'aspect économique et social tendent à s'invisibiliser car elles sont très indirectes, elles se structurent selon des temporalités longues et elles mobilisent des connaissances spécialisées. Lauren Huret, dans son essai vidéo *Breaking the internet* (2017) offre au regard ces articulations qui dévoilent des mécanismes de domination à partir de la mise en jeu pertinente de la plasticité des images, épaulée par des éléments de narration incisifs et précis<sup>1</sup>. Une fois de plus, et tel que nous l'avons vu chez Perconte, c'est en mettant l'accent sur la matérialité du médium qu'émergent dans *Breaking the Internet* les points d'appui sensibles capables de rendre possible l'analyse. Il s'agit chez Huret d'un geste radical, bien que figuré : « casser » Internet pour découvrir ce qui est occulté à l'intérieur. Cet acte violent permet à l'artiste, tout d'abord, d'exploiter les liens avec la tradition des machines textiles comme jalon nécessaire à la mise au point des ordinateurs. Cela insuffle dans l'œuvre une dimension généalogique, laquelle, à son tour, ouvre la réflexion sur des aspects sociaux, notamment l'assujettissement du facteur humain lorsqu'il s'agit d'assouvir les besoins de « la technique ». Cette réflexion multi-temporelle, d'où émergent les dénominateurs communs entre des époques différentes, est exprimée dans l'image par un télescopage concentrique de plans de taille différente. L'imbrication de ceux-ci propose à l'intérieur du cadre des cheminements de regard centrifuges et centripètes qui agissent comme des allers-retours dans le temps, à travers des formes et des mouvements qui s'agent dans un rapport de ressemblance. Surgissent ainsi, portées par

Lauren Huret, *Breaking the Internet*, 2017

la voix off, les tensions entre le travail humain et celui de la machine lors de la révolte « machinoclaste » des luddites de 1811 en Angleterre, et celles des canuts de 1831 et 1834 en France, alors que, sur le plan de l'image, un iPhone est coupé en deux à coups de sabre en caméra ralentie. Ces révoltes ont vu les ouvriers du textile s'insurger et détruire les alors nouvelles machines à tisser qui menaçaient de rendre leur savoir-faire artisanal obsolète et de faire disparaître leur source de revenu. Sans le savoir, soutient Huret dans sa vidéo, luddites et canuts ne faisaient autre chose que détruire les premiers ordinateurs<sup>2</sup>. Lorsqu'on considère que ces artisans insurgés du XIX<sup>e</sup> siècle accusaient les machines de leur opposer une concurrence frauduleuse et trompeuse<sup>3</sup>, on ne peut que constater un air de famille entre ces

1. Ayant fait partie de l'exposition *Computer Grrrls* à la Gâté Lyrique en 2019, l'œuvre est disponible sur le compte Vimeo de l'artiste : <<https://vimeo.com/370897552>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

2. L'historien des ordinateurs Michael S. Mahoney tend à conforter l'approximation faite ici par Huret. En effet, si pour Mahoney l'ordinateur résulte de la convergence du génie électromécanique, de la science informatique et du génie logiciel ; c'est le génie électromécanique qui a structuré le développement des ordinateurs, et, de ce fait, l'historien préfère faire référence à une histoire *technologique* plutôt qu'à une histoire *scientifique* des ordinateurs (voir dans ce sens Michael S. MAHONEY, « The History of Computing in the History of Technology », *Annals of the History of Computing*, n° 10, 1988, p. 113-125.). Les machines à tisser, que Huret privilégie en tant qu'ancêtre des ordinateurs, sont à associer à la première lignée (génie mécanique, devenu génie électrique), tendance dominante, qui s'étale depuis la Pascaline et jusqu'à l'ENIAC, en passant par la machine analytique de Babbage.

3. Voir : *The declaration of the framework knitters*, 1/1/1812. Public Record Office, Home Office, 42, p. 119.

révoltes d'antan et les tensions très récentes produites par l'introduction de réseaux de neurones qui menacent, cette fois-ci, non seulement certains métiers artisanaux mais également des emplois liés au langage et aux arts visuels.

Le rôle de la technique dans le prolongement des logiques de domination, cette fois-ci patriarcales, est ensuite développé dans l'œuvre de Huret par une succession de plans montrant le travail des « *ladies of the telephone* » jeunes femmes qui assureraient la mise en place en temps réel des premières connexions téléphoniques au début du xx<sup>e</sup> siècle. Afin de pouvoir être engagées, raconte Huret, ces jeunes femmes devaient être célibataires et disponibles pour une industrie qui nécessitait des voix douces et « immatérielles » capables d'organiser la route des échanges téléphoniques en même temps que leurs corps étaient lourdement sollicités par les besoins de recâblage. Des voix sans corps, les « *ladies of the telephone* » se voient vengées beaucoup plus tard, sur le plan symbolique, par le corps sans voix de Kim Kardashian lorsqu'elle parvient à « casser Internet » à coup d'images<sup>1</sup>, dans un nouveau lien transhistorique que Huret « tisse » grâce à une approche que nous pourrions assimiler à l'univers de l'archéologie des média. Ce champ de recherche privilégie, tout comme Huret, un contexte de définitions et de temporalités élargies susceptible de mettre à jour des « nouveautés cachées dans l'ancien, ainsi que les présences souterraines de l'ancien dans le nouveau<sup>2</sup> », avec une attention portée sur la matérialité des appareils, que l'archéologie des média questionne « obstinément<sup>3</sup> ».

Cette œuvre de Huret, celle de Meunier, et, de façon variable, toutes les œuvres que nous avons examinées, témoignent d'une utilisation de la technique « en dehors » de la technique elle-même, dans un geste qui, en structurant l'œuvre, enrichit le réel dans lequel elle s'inscrit. Le réel voit ses

possibilités se multiplier et ses aspects cachés se révéler, devenant nouvellement représentable, moyennant des stratégies artistiques intelligibles grâce aux *théories des appareils*. Ces théories offrent des perspectives multiples et concrètes à ce qui est seulement esquissé par Heidegger<sup>4</sup> : le « dévoilement commettant » du réel opéré par la technique instrumentale, qui « pro-voque » et arraisonne la Nature et l'humain, peut être mis en suspens par l'art. Dès lors, la technique mobilisée par l'art participe à un dévoilement « pro-ductif » du réel, qui se voit ainsi enrichi en extension et en nature.

### Un autre devenir pour la technique

Lorsque les œuvres que nous avons mobilisées entrent collectivement en collision avec le dispositif biopolitique contemporain, ce dernier se fissure et révèle sa morphologie complexe. Il est contraint d'abandonner sa condition d'invisibilité, sa matérialité s'offre au regard, et une *intentionnalité stratégique* est mise en relief. Celle-ci aspire à réduire la diversité foisonnante du monde, pour en faire un ensemble de secteurs déconnectés, artificiellement homogénéisés à l'intérieur. Le réel est ainsi cloisonné, y compris l'humain lui-même. Par ailleurs, nous avons vu, toujours à partir des œuvres, comment le dispositif biopolitique cherche à distribuer asymétriquement les visibilités et les invisibilités dans une démarche foncièrement « panoptisante ». Se dessine un système qui, en noyant l'intelligibilité de sa propre infrastructure, cherche à capter et à traiter tout signe de vie venant du monde physique pour le tracer, le modéliser et prédire son comportement.

Au prisme des œuvres, le dispositif biopolitique contemporain se révèle comme une entité hétérogène : la composante technologique cherche à légitimer son action en s'articulant à l'élément législatif, tout en s'enveloppant d'une aura mythique : le mythe de l'immatérialité qui vise à

1. Voir par exemple l'article signé par David Herskovits dans *The Guardian*, « How Kim Kardashian broke the internet with her butt », <<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2014/dec/17/kim-kardashian-butt-break-the-internet-paper-magazine>>, consultée le 1<sup>er</sup> décembre 2024.

2. Jussi PARIKKA, *Qu'est-ce que l'archéologie des média ?*, Grenoble, UGA Editions, 2018, quatrième de couverture.

3. *Ibid.*

4. Prédomine chez Heidegger une forme de pessimisme. En effet, dans une interview donnée par Heidegger au journal *Der Spiegel*, publiée après sa mort en 1976, le philosophe ré-évalue à la baisse le rôle de l'art, devenu un simple intermédiaire qui attend la puissance du divin : « Seul un dieu peut encore nous sauver ».

assurer l'invisibilité du dispositif, le mythe de l'interconnexion accrue du facteur humain alors qu'il est de plus en plus désagrégé, le mythe de l'innovation qui s'emploie à sécuriser la croissance du dispositif, enfin, le mythe de la supériorité de la machine qui cherche à inhiber le facteur humain et à décourager toute tentative de résistance.

Les *théories des appareils* permettent de conceptualiser localement, tout comme dans un cadre plus général, l'action de ces œuvres qui fonctionnent par l'orchestration stratégique des défaillances du système technologique. Ces gestes de création suggèrent la possibilité d'une technique libérée, affranchie de toute portée téléologique : en reléguant la *fonction* imposée par les instances du pouvoir, mettant entre parenthèse l'efficacité des *usages*, elle offre au regard son véritable *fonctionnement* et son domaine des possibles. En dehors de toute tâche à accomplir, en court-circuitant la prérogative du *travail*, c'est l'expression d'un esprit ludique qui se dévoile dans la création de formes grâce à des dérèglements de l'élément technologique. À l'instant où la technique se déploie en dehors de toute contrainte, s'ouvre une place au bricolage, à l'artisanat, au travers desquels la technique rétablit des liens avec ses origines en même temps que l'humain est à son tour libéré. Dès lors, la technique se propose comme un moyen capable de restituer au réel toute sa richesse, plutôt que de le simplifier dans le but de le saisir dans sa totalité.

Se laisse présager au travers de l'art la possibilité d'une reformulation émancipatrice du lien de l'humain avec la technique. Celle-ci, désormais désessentialisée, voit son rôle et ses effets dépendant surtout de ce que l'humain fait, ou laisse faire, avec elle.

Pablo-Martín CÓRDOBA