

# ***LINKS*** — *series 1-2*

*Virtuel – Biologie*



Gary Hill, Klein bottle with the Image of Its Own Making (after Robert Morris), 2014.

*Louis-José Lestocart (dir.)*

# Art & hacktivisme — une introduction

Jacques Urbanska

*En 1996, Omega, un membre de Cult of the Dead Cow<sup>1</sup>, groupe américain de célèbres hackers et média de masse « Do it yourself<sup>2</sup> », proposa le mot valise hacktivism pour décrire le bidouillage informatique à des fins politiques. Presque immédiatement, le néologisme, issu des termes anglais « hacking » et « activism », s'est répandu comme une traînée de poudre<sup>3</sup>. Si, par anglicisme, le sens du mot activisme sert généralement à désigner le militantisme (pris au sens large), les termes hacking, hacker, ou hack sont, quant à eux, moins évidents à cerner.*



Dries Deopooter, *Seattle Crime Cams* (2015)  
credits-Christina-Bakuchava.

Dans *L'éthique des hackers*<sup>4</sup>, considérée comme la « bible » des hackers, Steven Levy retrace l'histoire du mouvement depuis ses débuts. S'il est vrai que le concept de *hack* est étroitement lié au développement de l'informatique, l'esprit qui l'anime est, quant à lui, vieux comme le monde : l'homme a toujours été obligé de modifier son environnement, de transformer la matière, de construire. Il est, et a toujours été, par la force des choses, un *maker*, un faiseur. Avec les révolutions industrielles et la complexification de la technologie, l'homme, à titre individuel, s'est petit à petit, éloigné de cette proximité avec *le faire* pour devenir un consommateur : *Homo faber* vs *Homo Consumer*. Le hacking veut d'abord s'affranchir d'une organisation scientifique du travail. La spécialisation, la division des tâches font perdre au travail son sens, et l'organisation verticale prive tout un chacun de son pouvoir de création : « *Le hacker est un Homo faber qui se réapproprie son travail, comme le montre d'ailleurs tout à fait bien un des principe des hackers "Do it yourself !"*<sup>5</sup> » La traduction française du mot hacker que propose le Grand dictionnaire terminologique est d'ailleurs « bidouilleur ». « *Quand il voit un objet qu'il ne connaît pas, un hacker/maker*

*ne se demande pas : qu'est-ce que c'est ? La question qu'il se pose, c'est : qu'est-ce que je peux faire avec ça ? [...] Le hack, c'est comprendre, bidouiller, détourner<sup>6</sup>, et s'amuser au passage<sup>7</sup>. »*

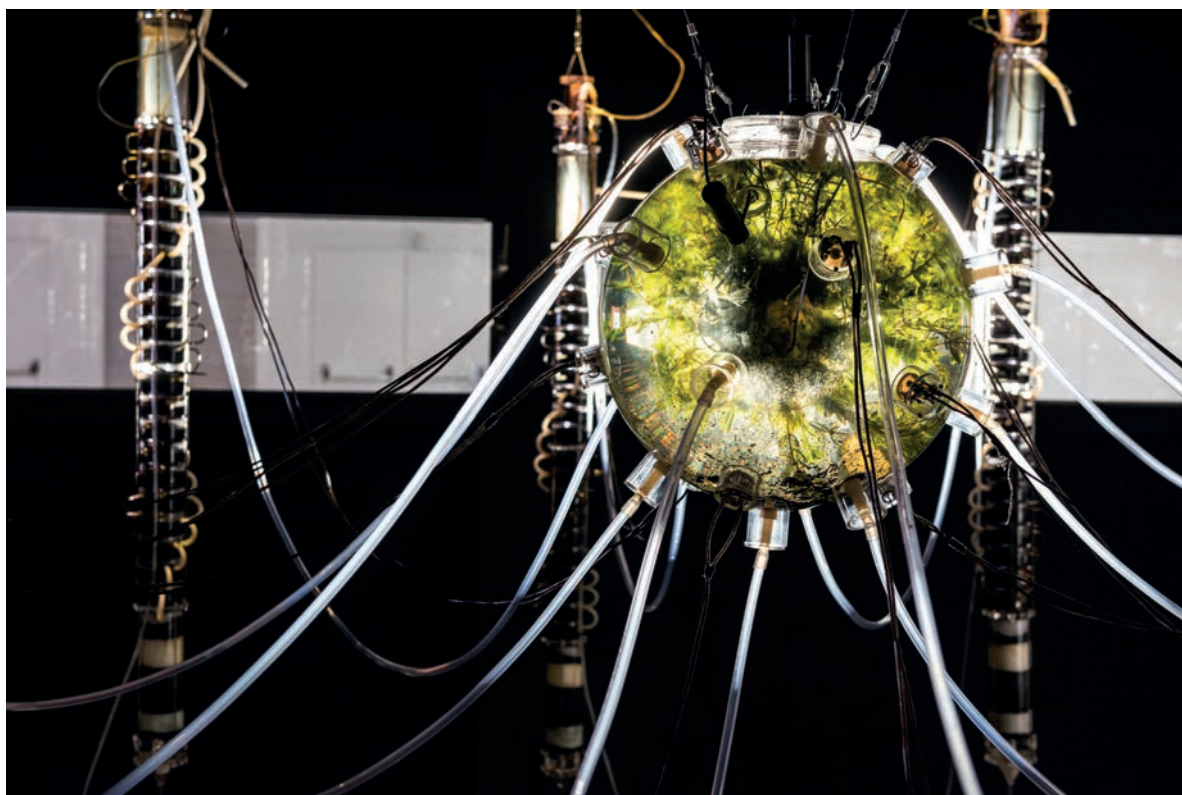
À l'heure où le personnage du hacker est souvent cantonné au seul pirate informatique (le *craker*), ces mises au point sont importantes. Amaelle Guiton, citée précédemment, dira encore que ce qui fera la différence entre le hacker et le cracker, ce n'est pas la légalité, mais la légitimité. Le hacker agira pour le bien commun, le cracker pour son propre intérêt. L'hacktivisme consiste à aller au delà de l'exploit technologique, à acquérir une bonne compréhension des processus politiques afin de pouvoir les « hacker ». C'est du militantisme citoyen : hackers, hacktivistes, ce ne sont que des étiquettes, le hack, c'est l'outil<sup>8</sup>.

### Artivisme numérique / hacktivisme artistique

Dans son manifeste, le collectif artistique The Critical Engineering Working Group considère « *l'ingénierie comme le langage le plus percutant de notre époque [...] notre dépendance à la technologie comme un défi autant qu'une*



Ztohoven group (artistes tchèques), *On-the-media-reality* (2008).



*Plantas Autofotosintéticas (2017), Gilberto-Esparza.*

menace. [...] *L'ingénieur critique observe l'espace entre la production et la consommation des technologies. En agissant rapidement, l'ingénieur critique peut déstabiliser cet espace provoquant des moments de déséquilibre et de déception.* »<sup>9</sup> On ne peut que repenser aux mots que Gilles Deleuze a prononcés lors de sa conférence « Qu'est-ce que l'acte de création ?<sup>10</sup> » : « *Il y a une affinité fondamentale entre l'œuvre d'art et l'acte de résistance.* » Et de poursuivre cette réflexion dans son abécédaire : « *à la base de l'art, il y a cette idée, ou ce sentiment très vif, une certaine honte d'être un homme qui fait que l'art ça consiste à libérer la vie que l'homme a emprisonnée [...] et c'est ça résister...*<sup>11</sup> »

En 2015, le prestigieux prix Ars Electronica<sup>12</sup> récompensait l'artiste mexicain Gilberto Esparza<sup>13</sup> et son projet *Plantas Autofotosintéticas* : une machine biotechnologique, grand organisme hybride et autonome, se nourrissant des eaux usées de grandes agglomérations, qu'il recycle afin de créer sa propre lumière,

son énergie et devenir autosuffisant. L'œuvre imposante met l'accent sur les abus et les conséquences des habitats industriels, politiques et individuels. Esparza, qui ne se définit pas comme scientifique, activiste ou ingénieur en robotique..., dit vouloir dépasser toutes ces barrières et rejoint en cela la pensée du philosophe français Gilbert Simondon qui affirme que « *l'opposition dressée entre culture et technique est fausse et sans fondement* »<sup>14</sup> (affirmation sans équivoque de laquelle émergera d'ailleurs son riche concept de techno-esthétique<sup>15</sup>).

La technologie, tout comme n'importe quel autre medium, est un matériau flexible. En la modifiant, jusqu'à la rupture parfois, les artistes tendent à rendre perceptibles les enjeux qui sous-tendent son utilisation, à ré-affecter ses fonctionnalités ou à modifier ses buts. Ils créent des espaces de *liminalité*<sup>16</sup> dans notre tissu techno-social, des « états entre les états », propices à la remise en question. Le bug<sup>17</sup> informatique, état liminal par excel-

lence, puisqu'il provoque la perte de repère et l'inconfort technologique, a été exploité par les pionniers d'un mouvement net.art (comme Jodi, Mark Napier ou encore Vuk Ćosić<sup>18</sup>) qui se voulait subversif par rapport à un Web naissant au potentiel jugé inexploité<sup>19</sup>. Cette notion de bug s'est rapidement étendue hors de la sphère du Web avec des collectifs comme le duo Eva and Franco Mattes<sup>20</sup>, UBERMORGEN.COM, The Yes Man<sup>21</sup> ou de jeunes artistes comme ceux du Ztohoven, Paolo Cirio, Josh Begley, Dries Depoorter<sup>22</sup>... pour venir s'infiltrer dans les défauts, les failles d'autres systèmes : politique, sociétal, médiatique ou encore économique.

Les changements culturels engendrés par les développements des technologies numériques ont aujourd'hui imprégné la société à tel point que ces technologies sont devenues constitutives de « formes de vie », pris au sens fort du terme : « [c'est à dire que l']on aurait beaucoup de mal à vivre sans elles<sup>23</sup>. » Nos systèmes de télécommunication, de déplacements, nos réseaux sociaux... reposent sur des structures technologiques qui fixent un cadre de vie qui s'étend parfois à plusieurs générations (dans la manière de travailler, de communiquer, de consommer, ou de voyager). Les artefacts feraient-ils donc de la politique<sup>24</sup> ? Ces derniers engendrant de nouveaux comportements et habitus, de nouvelles activités sociales ou de nouveaux modèles et idéaux, ils impliquent nécessairement une vision et un ressenti différents du monde. À l'heure où la technique fait le pouvoir<sup>25</sup>, où les dérives effectives ou potentielles des technologies sont proportionnelles à notre inappréhension de ces dernières, il est normal d'entendre de plus en plus de voix voulant interroger ce monde et ses artefacts. Et parmi ces voix se retrouvent tout naturellement des activistes, des créateurs, des artistes, des makers, et surtout des individus se revendiquant intertransdisciplinaires ou refusant toute étiquette.

Bien entendu, ces croisements provoquent des débats autour des relations, ou non-relation, entre art et politique, soulèvent des questions sur les différences qu'il pourrait y avoir entre

un art engagé, militant, de la propagande<sup>26</sup> ou des concept comme ceux de l'artivisme ou de l'hacktivisme. De nombreux écrits y sont consacrés<sup>27</sup> et nous espérons que cet article d'introduction donnera l'envie au lecteur de plonger plus avant dans ces riches sujets d'actualités, de s'attarder sur une création artistique hybride dont les formes, non seulement reflètent, mais sont issues de la complexité cumulative d'un monde non-linéaire et ressenti comme entropique.

<sup>1</sup> cultdeadcow.com.

<sup>2</sup> « Faites le vous-même ».

<sup>3</sup> En 2017, sa forme francisée est entrée officiellement dans les dictionnaires Robert et Larousse.

<sup>4</sup> S. LEVY, *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, Garden City, Anchor Press/Doubleday, 1984.

<sup>5</sup> G. MARTIN, « Michel Lallement L'Âge du faire. Hacking, travail, anarchie, Paris, Seuil, "La couleur des idées" », *Idées économiques et sociales* 180, 2015/2, 73.

<sup>6</sup> granddictionnaire.com.

<sup>7</sup> G. BCENISCH, « Amaelle Guiton, Hackers. Au cœur de la résistance numérique, Paris, Au Diable Vauvert, 2013 », *Questions de communication* 26, 2014/2, 427-428.

<sup>8</sup> A. GUITON, *Hackers. Au cœur de la résistance numérique*, Paris, Au Diable Vauvert, 2013.

<sup>9</sup> criticalengineering.org : constitué des artistes Julian Oliver, Gordan Savicic, Danja Vasiliev.

<sup>10</sup> Mardis de la fondation Femis, 17 mai 1987.

<sup>11</sup> M. PAMART, *L'Abécédaire de Gilles Deleuze*, production Pierre-André Boutang, 1988-1989.

<sup>12</sup> aec.at.

<sup>13</sup> arroniz-arte.com/en/gilberto-esparza-2.

<sup>14</sup> G. SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1989, 9.

<sup>15</sup> L. DUHEM, *Introduction à la techno-esthétique - Ludovic Duhem*, archee.qc.ca janv. 2010.

<sup>16</sup> V. TURNER, *Liminal to liminoid in play, flow, and ritual : An essay in comparative symbology*, Houston, Rice University Studies, 1974.

<sup>17</sup> Erreur, défaut dans un système produisant un résultat incorrect ou inattendu.

<sup>18</sup> jodi.org – marknapier.com – ljudmila.org/~vuk.

<sup>19</sup> J-P. FOURMENTRAUX, « Art et Hactivisme. L'alternative Internet », *Critique* 733-734, 2008, 554-564.

<sup>20</sup> 0100101110101101.org.

<sup>21</sup> theyesmen.org.

<sup>22</sup> ztohoven.com – paolocirio.net – joshbegley.com – driesdepoorter.be.

<sup>23</sup> L. WINNER, *La baleine et le réacteur. À la recherche des limites de la haute technologie*, trad. M. Puech, Paris, Descartes & Cie, 2002, 7.

<sup>24</sup> *Ibidem*, 45.

<sup>25</sup> Comme le suggère le sociologue français Bruno Latour à propos de l'essai de 1935 du philosophe et historien de l'art Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Cf. A. HENNIION, B. LATOUR,

« L'art, l'aura et la technique selon Benjamin. ou comment devenir célèbre en faisant tant d'erreurs à la fois... », *Les cahiers de médiologie* 1, 1996/1, 235-241.

<sup>26</sup> L. GILLOT-ASSAYAG, « Art militant, art engagé, art de propagande Un même combat ? », *implications-philosophiques.org*.

<sup>27</sup> Pour aller plus loin, vous pouvez visiter la page [jacques-urbanska.be/hcktm](http://jacques-urbanska.be/hcktm).