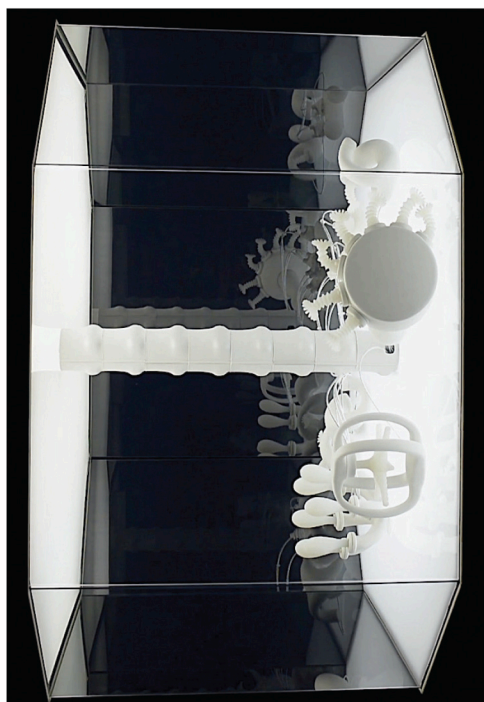


74

L'ART MÈME

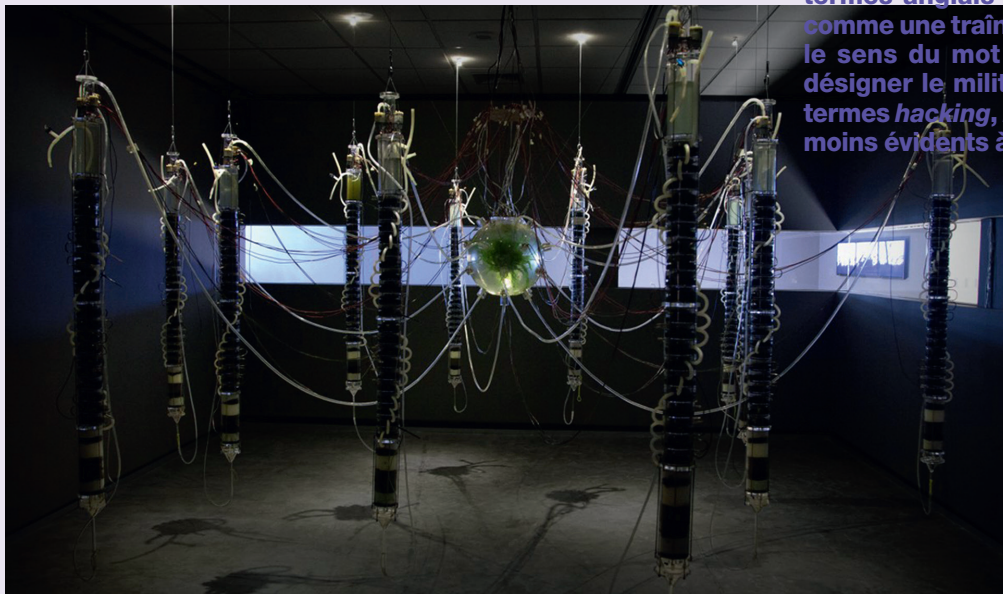
CHRONIQUE
DES ARTS PLASTIQUES
DE LA FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES
4^{ème}
TRIMESTRE
2017



ART(S) & HACKTIVISME

Gilberto Esparza, *Plantas Autofotosintéticas*,
© Gilberto Esparza

En 1996, Omega, un membre de Cult of the Dead Cow¹, groupe américain de célèbres *hackers* et média de masse “Do it yourself”², proposa le mot valise *hacktivism* pour décrire le bidouillage informatique à des fins politiques. Presqu’immédiatement, le néologisme, issu des termes anglais *hacking* et *activism* se répandit comme une traînée de poudre³. 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.



3

Dans *L'éthique des hackers*⁴, considérée comme la “bible” des *hackers*, Steven Lévy retrace l'histoire du mouvement depuis ses débuts. Le livre débute par la description d'une communauté d'ingénieurs au célèbre MIT - Massachusetts Institute of Technology dans les années 1950. Le *hack* y est décrit comme un projet alors entrepris au nom d'un plaisir personnel, sans aspiration collective et qui se distingue par sa nouveauté, son style et sa virtuosité technique. 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 lui 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 l'un des principes des *hackers* ‘Do it yourself!’”, souligne Gilles Martin⁵. La traduction française du mot *hacker* que propose le *Grand dictionnaire terminologique*⁶ 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”.⁷ Et s'amuser au passage.

À l'heure où le personnage du *hacker* est souvent cantonné à la seule figure du pirate informatique (le *cracker*), ces mises au point sont importantes. Amaelle Guiton dira encore que ce qui fait 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, d'acquiescer 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'outil⁸.

Artivisme numérique / hacktivisme artistique

Fin 2006, paraissait la publication *La culture en action - Les arts numériques en Communauté française*^{9&10}. Dans le premier texte de la brochure, “Pour un ‘Plan Marshall’ de la culture digitale”¹¹, Yves Bernard, directeur d'iMAL¹², entamait sa réflexion en se demandant si 2006 serait (enfin) l'année de la “reconnaissance des arts numériques par les milieux artistiques, culturels et politiques” de notre fédération (tout en rappelant très justement un premier signe d'éveil, en 2003, lorsque *l'art même* consacrait déjà son numéro 18 aux arts — alors encore appelés — électroniques). À l'heure des débuts d'un Web participatif (et au travers des multiples hybridations du numérique avec d'autres pratiques, terrain d'exploration et d'innovation des plus intenses des artistes multidisciplinaires en Fédération Wallonie-Bruxelles et au-delà), cette brochure

¹ cultdeadcow.com

² Faites le vous-même

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

⁴ Levy Steven, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, Anchor Press/Doubleday, 1984

⁵ Gilles Martin, *L'Âge du faire. Hacking, travail, anarchie*. Michel Lallement Paris, Seuil, coll. “La couleur des idées”, 446 p. ISBN : 978-2-02-119049-6”, *Idées économiques et sociales*, 2015/2 (N° 180), p. 73

⁶ granddictionnaire.com

⁷ Bœnisch Gilles, “Amaelle Guiton, *Hackers. Au cœur de la résistance numérique*”, in *Questions de communication*, 2014/2 (n° 26), pp. 427-428

⁸ Guiton Amaelle, *Hackers. Au cœur de la résistance numérique*. Kindle édition 2013

mettait l'accent sur les transformations de notre monde et les bouleversements qui affectaient, et affecteraient toujours plus, nos sociétés post-industrielles dans les années à venir.

Dix ans plus tard, les changements culturels engendrés par les développements des technologies numériques et par les fabuleuses promesses d'un monde qui offre (pour certains) une connectivité instantanée, permanente, organisée (ou pas) des individus, des objets et des machines, ont imprégné la société à tel point qu'elles sont devenues, comme le dit si justement Langdon Winner¹³, 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"¹⁴. Nos systèmes de télécommunication, de déplacements, nos réseaux sociaux... les structures technologiques qui les sous-tendent, fixent un cadre de vie qui s'étend parfois même à plusieurs générations (que ça soit dans la manière de travailler, de communiquer, de consommer, ou de voyager). Et Winner, de poser la question sous forme de controverse: "Les artefacts font-ils de la politique?"¹⁵, puisque ces derniers engendrent de nouveaux comportements et habitus, de nouvelles activités sociales ou de nouveaux modèles et idéaux, qui impliquent nécessairement une vision et un ressenti différents du monde. Dix ans plus tard donc, à cette heure où "la technique fait le pouvoir"¹⁶, où les dérives effectives ou potentielles des technologies sont proportionnelles à notre inappréhension de ces dernières, il est normal de voir apparaître de plus en plus de voix qui veulent interroger ce monde et ses artefacts. Parmi ces voix, se retrouvent des créateurs, des artistes, des philosophes, des makers, des activistes ou encore des individus se revendiquant de l'inter ou transdisciplinarité.

Dans son manifeste, le collectif artistique *The Critical Engineering Working Group*¹⁷ considère "l'ingénierie comme le langage le plus percutant de notre époque [...] notre dépendance à la technologie comme un défi autant qu'une menace. Plus la dépendance est grande plus il importe d'en analyser le fonctionnement interne". Les artistes du groupe se posent en alternative: "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". De son côté, avec son groupe de travail *disnovation.org*¹⁸, l'artiste Français Nicolas Maigret¹⁹ développe depuis plusieurs années une recherche théorique et pratique sur l'omniprésence du concept d'innovation. Il y met entre autres à jour des "refoulés" technologiques de notre société dans une approche critique particulièrement pertinente. On ne peut que repenser aux mots que Gilles Deleuze a prononcés lors de sa conférence "Qu'est-ce que l'acte de création?"²⁰: "Il y a une affinité fondamentale entre l'œuvre d'art et l'acte de résistance". Et de poursuivre cette réflexion dans son abécédaire²¹: "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..."

En 2007, l'artiste autrichien Gordan Savičić²², fasciné par les relations entre les personnes, les réseaux et les interfaces, lance un projet entre bodyart et electropunk situationniste, une "technoformance"²³ qu'il nomme *Constraint city – The pain of everyday life*. Pendant plusieurs années



Dries Depoorter, *Seattle Crime Cams*,
© Christina Bakuchava

ce projet va le faire arpenter plusieurs villes, son torse vêtu d'un seul corset spécial qui détecte les ondes électromagnétiques et dont les sangles se resserrent au fur et à mesure de l'intensité de ces dernières. Le promeneur Savičić matérialise une ville subie, une invisible architecture composée de couches abstraites d'informations, qui se superpose à notre vie quotidienne. Marquant sa peau jusqu'à la plaie, le dispositif imaginé par l'artiste veut révéler ce que Savičić appelle la "douleur de la société de l'information", qui tend à vous comprimer jusqu'à vous étouffer.

Plus récemment, en 2015, le prestigieux prix *Ars Electronica*²⁴ récompensait l'artiste mexicain Gilberto Esparza²⁵ et son projet *Plantas Autofotosintéticas* qui prenait la forme d'une machine biotechnologique, grand organisme hybride et autonome, se nourrissant des eaux usées de grandes agglomérations, qu'il recyclait afin de créer sa propre lumière, son énergie et devenir autosuffisant. L'œuvre imposante présente une symbiose entre les bactéries, les plantes, l'eau et la technologie, et met l'accent sur les abus et les conséquences des habitats industriels, politiques et individuels; elle tente de modifier notre perception et de nous dire que, même dans ce que nous considérons comme "déchets", il y a de l'énergie, l'existence d'un lien qui nous relie à eux.

Esparza ne se définit pas comme scientifique, activiste ou ingénieur en robotique... pourtant la conception de ses œuvres puise dans tous ces champs. Dans une interview pour le projet *Arttextum*²⁶, il dit: "Parfois, vous entrez dans un conflit. Et de poursuivre: "Je ne fais pas d'art, je fais de la science pure", mais si vous brisez ces obstacles, ces barrières et ces préjugés, vous pouvez aller plus loin dans vos explorations et mieux raconter les choses". Il rejoint ainsi la pensée du philosophe français Gilbert Simondon qui affirme que "l'opposition dressée entre culture et technique est fautive et sans fondement"²⁷, affirmation sans équivoque de laquelle émergera d'ailleurs son concept de techno-esthétique²⁸.

⁹ Ancienne appellation de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

¹⁰ Éditions Direction générale de la Culture Ministère de la Communauté française de Belgique 2007, bit.ly/2ya54uj

¹¹ Ibid., p. 4

¹² iMAL (interactive Media Art Laboratory) – Centre des Cultures et technologies digitales basé à Bruxelles.

¹³ Théoricien politique, titulaire de la Thomas Phelan Chaire de sciences humaines et sociales au Département des sciences et de la technologie au Rensselaer Polytechnic Institute de New York et ancien président de la réputée Society for Philosophy and Technology - langdon-winner.com

¹⁴ Winner Langdon, *La baleine et le réacteur. À la recherche des limites de la haute technologie*, 1986, p.7

¹⁵ Ibid., p. 45

¹⁶ Comme le suggère le sociologue français Bruno Latour à propos de l'essai paru en 1935 du philosophe et historien de l'art Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* - Hénion Antoine, Latour Bruno, "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*, 1996/1 (N° 1), p. 235-241.

¹⁷ Constitué des artistes Julian Oliver, Gordan Savičić, Danja Vasiliev - critica-lengineering.org

¹⁸ Concept emprunté à l'artiste philosophe Gregory Chatonsky, chatonsky.net/disnovation

¹⁹ En résidence d'artiste 2018 à L'Université Catholique de Louvain en partenariat avec Transcultures

²⁰ *Mardis de la Fondation Femis*, 17 mai 1987

²¹ Pamart Michel, *L'Abécédaire de Gilles Deleuze*, production Pierre-André Boutang, 1988-1989

²² yugo.at

²³ Néologisme: technologie + performance.

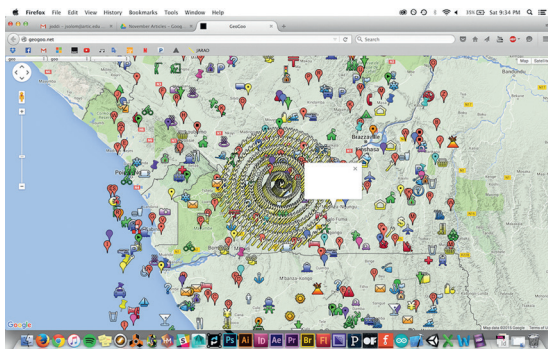
²⁴ aec.at

²⁵ arroniz-arte.com/en/gilberto-esparza-2

²⁶ arttextum.net/portfolio/plantas-autofotosintéticas-de-gilberto-esparza

²⁷ Simondon, Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris, 1989, p. 9.

²⁸ A lire: *Introduction à la techno-esthétique* - Ludovic Duhem, archev.qc.ca janv. 2010



GEO 000, Printscreens,
© jodi.org

Metadata,
© Josh Begley



La technologie, tout comme n'importe quel autre médium, 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 réaffecter ses fonctionnalités ou à modifier ses buts. Ils créent des espaces de liminalité²⁹ dans notre tissu techno-social, des "états entre les états", propices à la remise en question. Quand l'artiste belge Dries Depoorter³⁰ imagine Scratch Tickets, un distributeur automatique de tickets à gratter, du type tombola, où l'on peut gagner entre 10 à 25 000 followers pour son compte twitter ou instagram (followers qui'il a préalablement et simplement achetés au "marché noir"), il souligne combien la popularité s'achète facilement aujourd'hui, pour celui qui en a les moyens³¹. Pour ses projets d'installations Tojan Office et *Seattle Crime Cams* (à voir dans la Saison des Cultures numériques 2017)³², il pointe les questions de sécurité liée aux caméras de surveillance, aux croisements des données publiques récoltées à notre insu, à l'abandon de la notion de "vie privée". Il place le spectateur dans le rôle de touriste voyeur et transpose des problématiques sociétales en œuvres d'art troublantes.

Le *bug*³³ informatique, état liminal par excellence, puisqu'il provoque la perte de repères et l'inconfort technologique, a été exploité par les pionniers du mouvement Net Art (comme Jodi, Mark Napier, ou encore Vuk Ćosić)³⁴ qui se voulait subversif par rapport à un Web naissant au potentiel jugé inexploité³⁵. Cette notion de *bug* s'est rapidement étendue hors de la sphère du Web avec des collectifs comme The Yes Man ou, avant cela, le duo Eva and Franco Mattes³⁶. Ce dernier dira d'ailleurs que le "Net Art avait quelque chose d'irréel, presque d'immatériel. [Alors que] paradoxalement, il s'est révélé être plus réel que le réel. En tentant d'éviter les arts traditionnels, les artistes du Net ont douloureusement pris conscience que la réalité est elle-même immatérielle et médiatisée au plus haut point"³⁷. Du *bug* informatique, ces artistes ont commencé à exploiter les défauts, les failles d'autres systèmes : politique, sociétal, médiatique, économique... pour produire

des projets où les processus artistiques sont d'égalité ou d'importance supérieure au résultat final. Dans son projet *Loophole for All*, le jeune artiste italien Paolo Cirio³⁸ a exploité plusieurs failles (de plusieurs systèmes bien établis) pour dénoncer l'évasion fiscale en la rendant accessible à tous. En réussissant à récupérer et compiler une liste de plus de 200 000 entreprises basées aux îles Caïmans, Cirio a permis à n'importe qui de pouvoir se dire propriétaire d'une de ces firmes. Cet emprunt massif d'identités a bénéficié de l'anonymat légal des entreprises *offshore* : le secret entourant leurs réels propriétaires permettant à tout un chacun de les imiter et de pouvoir ainsi bénéficier d'une exonération d'impôts. L'exploitation de données accessibles, mais non structurées, est également au centre du projet *Metadata+* de l'artiste américain Josh Begley³⁹, une application qui recense et cartographie les tirs de drone états-uniens, en indiquant la date, le lieu et le nombre de victimes. Begley dira qu'il voulait jouer sur l'idée des notifications et s'interroger sur ce sur quoi nous choisissons d'être alertés en temps réel. Il pensait qu'atteindre les utilisateurs américains de smartphones et en les interpellant avec ces "histoires" de drones pourrait être un moyen intéressant de faire émerger le débat⁴⁰. Le but de cet article n'était pas d'entrer dans les définitions ou débats sur l'art, autour des relations, ou non-relation, entre art et politique, pas plus que de retracer un historique exhaustif ou pointer les différences qu'il pourrait y avoir entre un art engagé, militant, de propagande⁴¹, des concepts comme ceux de l'artivisme ou de l'hacktivisme, ou encore de montrer à quel point certaines créations contemporaines mêlant arts et sciences tendent à repousser encore les frontières de ce que nous nommons *œuvre d'art*.

De nombreux écrits y sont d'ailleurs consacrés qui invitent le lecteur à 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 entropique⁴². Jacques Urbanska

²⁹ Turner Victor, *Liminal to liminoid in play, flow, and ritual: An essay in comparative symbology*, Rice University Studies 1974.

³⁰ driesdepoorter.be

³¹ Sur le sujet de ce que l'on appelle les "fake followers": lire l'article de Megha Parikh : *Fake followers are ruining influencer marketing*, thenextweb.com/contributors/2017/08/27/influencer-marketing-trouble-fake-followers

³² Présenté dans le cadre des projets *Top Secret/Arts of secret*. Co-production Mundaneum, l'UCL Culture, Transcultures, Centre des Cultures numériques et sonores, mundaneum.org

³³ Erreur, défaut dans un système produisant un résultat incorrect ou inattendu.

³⁴ jodi.org - marknapier.com - ljudmila.org/~vuk

³⁵ Fourmentaux Jean-Paul. *Art et Hacktivisme. L'alternative Internet*. Critique, Taylor & Francis (Routledge), 2008, pp.554-564.

³⁶ 0100101110101101.org

³⁷ Quaranta Domenico, Bernard Yves, *Holy Fire. Art Of The Digital Age*, LINK Editions 2011

³⁸ paolocirio.net

³⁹ joshbegley.com

⁴⁰ wired.com/2012/08/drone-app

⁴¹ Gillot-Assayag Laure, *Art militant, art engagé, art de propagande Un même combat ?*, implications-philosophiques.org

⁴² Bibliographie sélective sur : jacques-urbanska.be/hcktvnm

Acteur et metteur en scène de formation, Jacques Urbanska s'est dirigé vers les arts multimédias au début des années 2000. Il est chargé des projets arts-science chez Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores, et initiateur du réseau arts-numeriques.info.