



HAL
open science

ART ET HACKTIVISME. L'alternative Internet

Jean-Paul Fourmentraux

► **To cite this version:**

Jean-Paul Fourmentraux. ART ET HACKTIVISME. L'alternative Internet. Critique: Studies in Contemporary Fiction, 2008, 733-734, pp.554-564. halshs-00372588

HAL Id: halshs-00372588

<https://shs.hal.science/halshs-00372588>

Submitted on 1 Apr 2009

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ART ET HACKTIVISME

L'ALTERNATIVE INTERNET

Jean-Paul FOURMENTRAUX



Revue générale des publications françaises et étrangères
Publiée avec le concours du Centre National du Livre

Version "auteur" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article : FOURMENTRAUX JP. 2008 « Art et Hactivisme : l'alternative Internet », *Critique*, n° 733-734, pp. 554-564.

Le *Net art* désigne depuis dix ans les créations interactives conçues *par, pour et avec* le réseau Internet, en les distinguant des formes d'art plus traditionnelles simplement transférées *sur* des sites-galeries et autres musées virtuels. Pour les mondes de l'art, l'originalité d'Internet tient à ce qu'il propose simultanément un support, un outil et un environnement créatif. On entend par support, sa dimension de vecteur de transmission, dans le sens où Internet est son propre diffuseur ; par outil, sa fonction d'instrument de production, qui donne lieu à des usages et génère de nouveaux produits artistiques ; et par environnement, enfin, le fait qu'il constitue un espace habitable et habité. Dans ce contexte, le travail artistique vise au moins autant la conception de dispositifs interactifs que la configuration de situations communicationnelles. Utilisant toutes les fonctionnalités d'Internet – le web (l'html, le ftp, le peer to peer) mais aussi le courriel, le chat – le Net art promeut des œuvres dont les enjeux relationnels et collaboratifs ont grandement bousculé les relations entre art et société : le site Internet, la *homepage*, le blog, les *mailings list* ou les forums de discussion constituant désormais les cadres de sociabilités renouvelées. En s'inscrivant dans cette articulation, « l'œuvre du Net art » peut se manifester dans la conception de dispositifs interactifs spécifiques, mais aussi dans la production de formes de vies en ligne, et de stratégies d'occupation du réseau. Internet y est tout autant investi comme un atelier en ligne que comme un lieu d'exposition : c'est-à-dire comme l'espace de création, de communication et de réception de la pratique artistique.

Les œuvres qui en résultent sont par conséquent multiformes - environnements navigables, programmes exécutables, formes altérables - et vont parfois jusqu'à inclure une possibilité d'apport ou de transformation du matériau artistique initial. L'analyse approfondie du Net art met clairement

en évidence ce glissement par lequel l'œuvre se trouve moins dans ce qui est donné à voir que dans le dispositif qui la fait exister. L'affichage sur l'écran n'étant que la face apparente de toute une infrastructure technique et informationnelle, l'œuvre devient alors, de façon plus large, l'ensemble des structures et des règles qui la sous-tendent. Toute œuvre du Net art inclut en effet une avant-scène (l'interface), une scène composée de divers éléments qui viennent nourrir l'œuvre (textes, sons ou images) et des coulisses (où se nichent un programme et des fragments d'applications informatiques). Ce constat et le recul analytique que nous offre dix premières années d'expérimentation et de création pour le réseau Internet nous permet aujourd'hui de distinguer trois principales formes du Net art : les œuvres de *contamination médiologique*, les œuvres de *génération algorithmique* et les œuvres de *communication interactive*. Les premières sont principalement axées sur l'*interface* (médiologique) par laquelle transitent l'œuvre, l'usage et la communication. Les deuxièmes sont focalisées sur le *programme* (algorithmique) d'objets-animations ou d'objets-environnements qui laissent ou non à l'internaute la possibilité d'interagir. Les troisièmes sont centrées sur le *contenu interactif*, de l'objet arborescent (engageant un parcours réticulaire), à l'objet en devenir (concedant un parcours altérant) et jusqu'à l'objet relation (distribuant un parcours inter-communicationnel). De ce point de vue, l'œuvre médiologique a pour objet le matériel digital, l'œuvre algorithmique prend pour objet le programme informatique, et enfin, l'œuvre interactive a pour objet la communication (formelle) et ce qui en résulte. Les manipulations artistiques *par et pour* Internet visent donc alternativement la structure et l'architecture du média, les codes et programmes informatiques générés, la configuration des liens hypertextes et des parcours, et enfin, les formes communicationnelles et contenus plastiques déployés. L'objet de cet

article ne vise pas la description exhaustive de ces différentes figures¹, mais voudrait souligner une tendance principale du Net art : la convergence de l'innovation technologique et de la création artistique via le « hacking créatif », son durcissement de l'esthétique relationnelle et des réseaux sociaux créatifs.

Genèse de l'artiste Hacker

L'investigation médiologique qui marqua les premières réalisations liées à Internet² tend aujourd'hui à se radicaliser dans des formes renouvelées de création qui épousent les évolutions technologiques récentes. Les pionniers du Net art ont souvent dénoncé la prégnance d'un langage quasi exclusif d'organisation des données hypertextuelles (HTML) qui contribuait, selon eux, à accentuer le caractère uniforme de la majorité des sites Web, dans leur agencement aussi bien que dans l'apparence de leurs interfaces. L'approche artistique proposait alors de contourner ces prescriptions d'emplois visant à discipliner les usages et parcours au sein des sites Web : les liens soulignés en bleu, les images cliquables, les zones *title* et *body*. Les Net artistes ont en effet proposé des voies alternatives à ces options strictement fonctionnelles telles que le pointer-cliquer comme convention de navigation, la distribution contrainte de l'information, sa réception figée, sans possibilité d'intervention ou de transformation. Un nombre grandissant d'artistes du réseau revendiquent de type d'implication parasitaire³. Leur forme liminaire d'action créative vise à contaminer l'Internet par des virus artistiques qui empruntent à la logique et aux comportements déviants des pirates de l'informatique : les *hackers*⁴. Certains artistes mettent en effet en œuvre une efficace de l'infection et de la contamination : leur démarche a pour objet

l'incident, le *bug*, l'inconfort technologique et la perte des repères. Les œuvres pionnières de *Jodi*⁵ interviennent par exemple sur la structure du langage Html par altération du code et transformation des balises permettant l'agencement des sites web : tant au niveau de la mise en page que de l'intégration des composantes multimédias, du son, de l'image, de la vidéo. En opérant une intrusion à la racine même des sites, au niveau du langage et du code informatique, ces oeuvres génèrent des erreurs basiques et des commandes contradictoires : l'erreur système *404* qu'elles affichent fait ici figure de leitmotiv créatif. Jodi entraîne ainsi le public dans les dédales rhizomatiques d'un jeu de piste dont il est souvent impossible de trouver l'issue, leurs interfaces de brouillage confrontant le visiteur à l'apparition constante de messages d'alerte et engendrant une perte de contrôle de l'ordinateur qui ne répond plus à aucune commande.

Davantage centrés sur les coulisses de l'Internet, d'autres créateurs du Net art ont imaginé des navigateurs et des moteurs de recherche subversifs, dont le *Shredder*⁶ de Mark Napier et *Netomat* de Maciej Winiewski sont des figures emblématiques. Ces œuvres s'approprient les données du Web par une l'altération du code Html avant son interprétation par les logiciels de navigation. Il s'agit d'anti-moteurs de recherche qui redonnent à l'Internet son potentiel d'archive dynamique et modulable. Le *Netomat* répond par exemple aux requêtes des internautes par un afflux de textes, de sons et d'images fixes ou animées récupérées sur le Web. Il revient alors à l'utilisateur de combiner ou de recombinaison ces différentes informations sans se soucier de l'arborescence du site ou de la structure de la page d'où elles sont extraites. À la frontière entre le navigateur, le moteur de recherche et l'extracteur de données, cette œuvre propose une forme active d'accès et de recouvrement des informations sur Internet. Son programme – le *Netomatic*

Markup Language – développé en open-source est lui-même modulaire et adaptable : il peut être approprié et amélioré par ses utilisateurs ou servir de plate-forme pour d'autres applications.

Le *Trace Noiser*⁷ défend également un mode de production artistique basé sur le développement en open-source d'applications et d'outils informatiques détournés de leurs usages. Ce générateur de *clones* informationnels croise les fonctionnalités du moteur de recherche et des outils statistiques d'indexation et de traçage des réseaux de liens sur le Net. L'œuvre génère de fausses pages perso et les dissémine sur le réseau pour brouiller l'identité des participants. L'internaute est invité à saisir dans le *Trace noiser* son identifiant (nom et prénom) à partir duquel sera créée sa propre page Web. Ce dispositif dessine en effet un portrait intime de l'internaute à partir du glanage et du réagencement alternatif des sources le concernant retrouvées sur le réseau. Le projet artistique exploite l'idée que toute personne active sur le Net laisse, parfois malgré elle, une quantité de traces numériques (les traces liées à l'indexation d'un nom dans des courriels, des formulaires de commande, des signatures électroniques, des déclarations d'usage de logiciels, etc.), lesquelles sont ensuite traitées et travaillées par le *Trace Noizer* (démultipliées et transposées dans d'autres contextes). L'application créative brouille les pistes, mêle le vrai au faux et rend de ce fait difficile d'apprécier cette (dés)information. Il en résulte une identité fragmentée qui place l'internaute dans l'entre deux algorithmique des traces informatiques glanées sur le Web et de celles générées par le *Trace Noizer*, continuellement découpées et altérées dans leur affichage et leur organisation.

Cette première série d'œuvres Net art révèle les implications sociales des technologies de repérage et d'accès à l'information sur Internet. Les *browsers*

y apparaissent comme des organes de perception au travers desquels nous voyons le Web : ils filtrent et organisent les informations dispersées sur un nombre exponentiel d'ordinateurs dans le monde. D'autres dispositifs de distorsion des contenus et des outils de l'Internet adoptent une visée plus politique. L'œuvre collective⁸ *Carnivore*, promue au festival Ars Electronica, est une version détournée du logiciel DCS1000 employé par le FBI pour développer l'écoute électronique sur le réseau. Josh On de Futurefarmers propose une version anti-impérialiste des jeux vidéo ayant pour mission la guerre contre le terrorisme⁹. Heath Bunting¹⁰ pervertit les communications médiatiques de grandes puissances financières. Le collectif américain RTMARK¹¹ détourne les stratégies de communication de grandes sociétés de courtage privées. Le collectif français PAVU¹² transporte et parodie la logique économique des sociétés d'audit et de conseils, dans la sphère artistique et culturelle de l'Internet. Ils initient des objets informationnels résultant du forage de données préexistantes prélevées sur le réseau (*plining*), à partir desquels est créée une monnaie d'échange (le *gnou*) et un système de valorisation financière apparié à la transaction des œuvres. Enfin, le collectif européen ETOY¹³ mène de nombreuses actions au cœur de la bataille politique et économique des noms de domaines sur Internet (DNS, Dot.com), inaugurant de la sorte une guerre informationnelle sur le terrain de l'*e-business* et des nouvelles valeurs financières comme le NASDAQ.

Vers une créativité en réseau

Dans l'univers des médias, un engagement plus « expressiviste » se lit aujourd'hui à travers l'essor et la multiplication des dispositifs d'auto-production ou de production de soi que constituent les sites personnels, les

blogs et leurs technologies appareillées (syndication et tags, podcasting, video-blogging...) ainsi que les réseaux d'échanges entre pairs et leurs pratiques associées (fansubbing, fansfilms...)¹⁴. Depuis la seconde moitié des années 90, le *Net art* guide et préfigure ces technologies et usages « grand public » à travers la mise en abîme d'une ambivalence de la relation au réseau Internet, tantôt intime et terriblement solitaire, vécue comme un retrait du monde réel, tantôt plus collective et communautaire, à mesure que se développent de nouvelles interfaces de dialogue. Poursuivant la logique plus ancienne du Mail art (ou de l'Art postal), certaines œuvres pour le réseau Internet ont promu par exemple la circulation « intrusive » d'*E-mails* artistiques. La galerie londonienne *The Centre of Attention*¹⁵ a institué ce type d'action en présentant durant l'été 2002 une exposition d'*E-mail art*. Les artistes y étaient invités à produire des *happenings* informationnels par propagation et contamination des messageries électroniques. Mais l'opération visait également l'instauration d'un rituel de lecture. À la croisée de l'œuvre communicationnelle et de la performance, l'exposition instaurait une stratégie artistique de captation et de fidélisation du public. Il s'agissait pour les artistes de constituer un réseau de contributeurs vers lesquels les messages pouvaient être acheminés. Le public était incité à devenir auteur : la meilleure réponse (reply) à l'E-mail pouvant être érigé en œuvre d'art, et l'un des participants se voir ainsi attribuer le statut et la place d'artiste de la galerie. La *lettre électronique*, à mi-chemin de la performance d'artiste et de l'acte de langage (Austin, 1970), constitue ici une « communication d'auteur », participative et performative, dont la propagation adopte les modes d'amplifications propres à la « rumeur ». Au-delà des messages véhiculés, ce type de dispositif érige ainsi en œuvre artistique le jeu des mises en lien, l'esthétique relationnelle et le réseau où se déploie l'E-mail.

D'autres projets impliquent un dialogue direct avec le public. Le dispositif interactif *Mouchette*¹⁶ s'attache par exemple à créer une proximité et un rapport intime entre l'œuvre et celui qui la consulte. Il s'agit d'un site qui transpose sur Internet la logique du journal intime et met en scène, sur un ton de provocation, les frontières entre vie artistique et vie privée. Sa spécificité réside dans l'établissement d'un échange personnalisé, visant à construire et entretenir, à l'écart de toute médiation extérieure, une liaison quasi amoureuse avec le public. La propagation de l'œuvre et l'approche du public apparaissent ici comme deux processus conjoints qui constituent pour l'artiste une part majeure du travail créatif. La stratégie adoptée consiste en une tentative de séduction du public par la méthode de l'adressage personnalisé. Le processus conversationnel, automatisé, exploite sur Internet les possibilités offertes par la technologie des formulaires en PHP3. Un programme informatique enregistre et mémorise les éléments d'informations fournis par le public au cours de ces visites et envois d'E-mail : le nom, l'adresse, la date, l'heure du message et son contenu sont analysés et répertoriés, classés selon les catégories de réponses et les informations qu'elles contiennent. Le langage de programmation PHP3 rend possible, depuis le serveur de l'artiste, la création d'une base de données qui va récupérer ces informations et créer la liste d'envoi des différentes interventions personnalisées.

À l'heure de l'Internet 2.0, l'artiste Français Christophe Bruno incarne le renouveau de cette figure de l'artiste parasite en « s'attaquant » aux outils et rituels du web collaboratif. Il baptise une première série d'œuvre les « Google Hack » : des dispositifs artistiques et programmes informatiques qui détournent Google de ses fonctions utilitaires tout en en révélant les dimensions contraignantes et cachées. Selon l'artiste, Internet est devenu un

outil de surveillance et de contrôle inégalé dont la dynamique économique repose sur l'analyse et la prédiction de tendances, à l'aide de logiciels de traçage de la vie privée des goûts et des identités sur la toile. Pour révéler ces déterminismes, il intitule *Human Browser, le Navigateur Humain* une série de performances Internet sans-fil (Wi-Fi) dans l'espace physique. Grâce à son casque audio, un comédien entend une voix de synthèse qui lit un flux textuel provenant de l'Internet en temps réel. Le comédien interprète le texte qu'il entend. Ce flux textuel est capté par un programme (installé sur un portable Wi-Fi) qui détourne Google de ses fonctions utilitaires. En fonction du contexte dans lequel se trouve l'acteur, des mots-clés sont envoyés au programme (grâce à un PDA Wi-Fi) et utilisés comme input dans Google, de sorte que le flux textuel est toujours lié au contexte. Pendant la manifestation SIANA 07 (Semaine Internationale des Arts Numériques et Alternatifs), du 15 au 17 mars 2007 à Evry (France), il présente *WiFi-SM*. Ce dispositif invite le spectateur-acteur à partager la douleur du monde : un patch *WiFi-SM*, placé sur le corps du volontaire, va rechercher sur Google des mots programmés évoquant le mal, la souffrance : «meurtre», «viol», «virus» parmi 4500 sources d'information dans le monde. À chaque mot-clef rencontré, le spectateur ressent une légère décharge électrique, en sympathie avec la souffrance globale. Grâce à cette «technologie P2P (Pain to Pain)», l'artiste parodie la publicité et propose en argumentaire de vente : «faites baisser votre niveau de culpabilité»¹⁷.

De nombreux artistes du Net art accompagnent ainsi depuis l'origine d'Internet le mouvement du logiciel libre en créant des œuvres inspirées du modèle « copyleft » de développement à code ouvert (*open source*) et collaboratif. L'*Art Bit Collection*¹⁸ de l'International Computer Consortium de Tokyo (ICC) ou le site runme.org¹⁹ regroupe des travaux qui explorent en

cette direction les recherches du Net art : ils rassemblent principalement des expérimentations autour des langages de programmation, des environnements logiciels, des *Network community*, des applicatifs de visualisation des coulisses du World Wide Web, et enfin, des applications détournées de logiciels interactifs. Ces dispositifs sont davantage axés sur les applications informatiques à l'usage des internautes, appelées aussi les logiciels auteurs. La spécificité du Net art réside aujourd'hui dans cette conjugaison d'une configuration technique et d'une occasion sociale ritualisée. L'implication du public constitue ici un impératif renouvelé. Elle est mise en scène dans des dispositifs informatiques qui génèrent différents modèles d'interactivité. Elle fait l'objet de stratégies artistiques de fidélisation et repose sur la construction de « prises » pour le public. Elle engendre, enfin, divers « contrats » et « rituels » de réception propre à cette forme d'art, plaçant ainsi l'œuvre d'art au cœur d'une négociation socialement distribuée entre artistes, informaticiens, dispositifs techniques et public enrôlé. L'expérience des médias y est par conséquent moins strictement distribuée entre une émission et une réception conçus comme deux événements successifs d'un message fixe et immuable. Là où l'œuvre matérialise désormais un « champ de possibles », l'expérimentation reprend le dessus sur la logique traditionnellement rigide de la transmission des contenus informationnels. Ces relations entre dispositifs et pratiques mettent en perspective des formes d'attachement encore spécifiques à cet art mais révélateurs de nouveaux paradigmes médiatiques.

NOTES et RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

* Jean-Paul Fourmentraux est Sociologue, Maître de Conférence à l'Université de Lille 3 - UFR Arts et Culture et laboratoire GERIICO -, chercheur associé à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales de Paris (CESTA-EHESS, UMR CNRS 8082. Il mène aujourd'hui des recherches comparatives sur les interfaces entre production artistique, recherche-développement et innovation technique.

Site web : <http://cesta.ehess.fr/document.php?id=80>

¹ Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. Paris, CNRS Éditions, 2005.

² Une même détermination touche, au début de leur histoire, les médias photographique, cinématographique et vidéographique, tour à tour explorés, contournés et détournés par la pratique artistique expérimentale. Les premières pièces vidéo de Nam June Paik ou celles de Wolf Vostell se sont notamment attachées à détruire la télévision, physiquement (sculptures vidéo) autant que symboliquement, en intervenant à même la matière du médium par des altérations du signal vidéo. La télévision, le meuble lui-même, l'écran, le tube cathodique, le signal vidéo et son indéfinition, sa fébrilité et sa luminance étaient pris à la fois comme l'objet et le matériau de l'investigation artistique.

³ Pour un premier manifeste du Net art « activiste » voir Joachim Blank: <http://www.irational.org/cern/Netart.txt>.

⁴ Le sens informatique de *to hack into a data base* renvoie à l'action de s'introduire en fraude dans une base de données : il génère les termes *hacking* (piratage) et *hacker* (pirate informatique). Pour un premier manifeste du Net art « hacktiviste » voir Joachim Blank:

<http://www.irational.org/cern/Netart.txt>.

⁵ Cf. *Jodi*, Portail, <http://www.Jodi.org> - *Jodi*, OSS, <http://www.oss.Jodi.org> - *Jodi*, Error 404, <http://www.404.Jodi.org>.

⁶ Cf. Mark Napier, *Shredder*, <http://potatoland.org/shredder/welcome.Html> - *About the shredder*, <http://potatoland.org/shredder/about.Html>. Voir aussi le dispositif du groupe londonien IOD (Mathew Fuller, Colin Green et Simon Pope) : un programme de reconfiguration de l'information permettant d'explorer et d'utiliser le Web à un niveau structurel : le *Webstalker*, <http://www.backspace.org/iod>.

⁷ À l'initiative du groupe LAN, mêlant des artistes et des professionnels du design. Cf. <http://www.tracenoizer.org/> : Disinformation on demand.

⁸ Cf. <http://www.rhizome.org/carnivore> créée par le RSG : un collectif international qui associe informaticiens et artistes.

⁹ Cf. Josh On de Futurefarmers, Anti-wargame: <http://www.antiwargame.org>.

¹⁰ Cf. Heath Bunting, <http://www.irational.org>.

¹¹ Cf. RTMARK, <http://www.rtmark.com>.

¹² Cf. Pavu, <http://www.pavu.com>.

¹³ Cf. Etoy, <http://www.etoy.com>.

¹⁴ Cf. Allard, L., 2005, « Express yourself 2.0 ! », In Maigret, E., Macé, E., *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin.

¹⁵ Cf. The Centre of Attention, *E-mail Art*, du 12 août au 16 septembre 2002, Londres <http://www.thecentreofattention.org>. Voir également, Jaka Zeleznikar, Net Art, home page : <http://www.jaka.org/index.html>. Etoy <http://www.etoy.com/>, @Tmark www.rtmark.com/.

¹⁶ Cf. *Mouchette* <http://www.mouchette.org> et son public fidélisé au fil des échanges réguliers par E-mail et autres privilèges dont il a aujourd'hui l'exclusivité. Fourmentraux, JP., 2008, « La création au risque de l'Internet : Mouchette (1996-2006) œuvre et/ou artiste ? », *Ethnologie Française* n° 2008-1.

¹⁷ Human Browser (Un être humain incarne le World Wide Web), projet de Christophe Bruno (2001 - 2006) <http://www.christophebruno.com/> - <http://www.iterature.com/human-browser/fr/index.php>, 1er Prix du Share Festival <http://www.toshare.it>, Turin - Jan 23-28, 2007. WIFI SM (Feel the Global pain) <http://www.unbehagen.com/wifism-for-real>, 2007. Proche du *Trace noizer* précédemment analysé, voir également l'œuvre *Dreamlogs* <http://www.iterature.com/dreamlogs> de Christophe Bruno qui, en parodiant le règne de l'autoédition, génère des blogs à l'insu des internautes à partir de leurs recherches et navigation sur Google depuis le site de l'artiste.

¹⁸ In the art world, a work of art is called an « art piece ». The word « piece » designates a thing that actually exists, but since software creations exist only as binary data, calling them an "art piece" seems wrong. Substituting "bit" for "piece," we have decided to call such a work an « art bit ». Manifeste de l'exposition « art.bit collection », June 21 - August 11, 2002 @ ICC.

¹⁹ Voir par exemple sur <http://runme.org> : Eldar Karhalev & Ivan Khimin, Screen Saver, 2001, <http://runme.org/project/+screensaver/>, Radical Software Group, Carnivore, 2001, <http://r-s-g.org/carnivore/>, Adrian Ward / Signwave, Auto-Illustrator / Autoshop, 2001/2002, <http://www.auto-illustrator.com>, Alex Mclean, forkbomb.pl, 2002, <http://runme.org/project/+forkbomb/>, Amy Alexander, Scream, 2005, <http://scream.deprogramming.us/>.