

## Pour un hacktivisme communautaire de l'art

*Bertrand Gauguet*

Par les mécanismes commerciaux qui commandent l'activité culturelle, les tendances d'avant-garde sont coupées des fractions qui peuvent les soutenir, fractions déjà restreintes par l'ensemble des conditions sociales.

– *Guy Debord, juin 1957.*

Il est temps de créer les pop stars de l'activisme, l'idoru (idole virtuelle en japonais) de la guerrilla communicationnelle, il est temps de menacer et de charmer les masses avec les fantômes provenant du réseau, de faire jouer le mythe contre le mythe, d'être encore plus nihiliste que l'«info-divertissement».

– *etoy, Nettime, 3 mars 1999.*

### Hacking et hacktivisme

C'est sous l'impulsion des premières générations d'informaticiens américains et, plus particulièrement sous celle du *Tech Model Railroad Club* du MIT, que naquit le mouvement Hacker en 1961. Venant tout juste d'être équipés du PDP-1 (le premier mini-ordinateur commercial), [1] les chercheurs utilisèrent cette machine pour se livrer à de nouveaux "jeux de travail" comme l'invention de langages de programmation ou encore l'utilisation d'un jargon spécifique. En 1969, le lancement d'Arpanet (l'ancêtre d'Internet) permit aux différentes équipes de hackers de se connecter les unes aux autres et de consolider les fondements d'une culture communautaire alors émergente. [2]

Un hacker n'est pas seulement un individu maîtrisant parfaitement les langages informatiques, c'est aussi un individu doté d'une conscience éthique (contrairement au cracker) le faisant adhérer aux logiques de la culture partagée (l'*Open Source*) et du dépassement des contraintes arbitraires qu'impose généralement tout schéma d'autoritarisme. Baignées à l'origine dans les mythologies communicationnelles dont celle très répandue du village planétaire, les premières communautés de hackers se structurèrent autour des principes du libre accès basé sur l'entraide ou l'échange, principes de l'économie du don désignés par Marcel Mauss et l'anthropologie sociale du XXe siècle [3]. A ce titre, l'exemple le plus significatif semble être celui du système d'exploitation *GNU/Linux* inventé par Richard Stallman et Linus Torvalds qui fit l'objet, au départ, d'un investissement bénévole d'une communauté de souscripteurs. Elaboré et distribué sur Internet, ce système reste à ce jour un objet ouvert à l'étude et au perfectionnement.

Avec l'apparition de la télématique dans les années 1980 qui laissa très vite présager de l'avenir structurel des états, le phénomène hacker attira l'attention de certains groupes militants et engendra la naissance du mouvement hacktiviste, ou la rencontre des savoir-faire militant et technologique.

Les premières émanations de cette rencontre remontent à la création du *Chaos Computer Club* [4] en 1984, à Hambourg et, deux ans plus tard, à l'installation du *newsgroup* international *PeaceNet* qui permit à bon nombre d'hacktivistes d'entrer en contact et d'élargir les moyens d'action. Le ccc s'est surtout fait connaître pour ses piratages revendicatifs via les plates-formes informatiques du gouvernement allemand pendant que celui-ci mettait en place des systèmes de fichiers croisés pour lutter contre le terrorisme. L'objectif de ces actions était donc de manifester un profond désaccord idéologique, mais aussi d'informer l'opinion publique sur les risques que la vie privée et les libertés individuelles encouraient à l'heure d'une société informationnelle.

Avec l'avènement d'Internet au début des années 1990 et son omniprésence croissante à tous les niveaux de la société, l'environnement numérique est devenu un espace supplémentaire de notre réel. Les enjeux économiques et culturels [5] qui s'instaurent maintenant sur les réseaux sont si colossaux et à ce point cernés, que les grands groupes d'intérêts financiers voient plutôt d'un assez mauvais oeil tout signe d'entrave à leur politique de croissance et de globalisation. Recensements systématiques des habitudes de consommation, traçages des sites visités ou encore croisements des fichiers clients avec d'autres banques de données, le cyberspace est devenu une vaste zone de contrôle marchand où l'internaute n'est plus considéré que sous son profil de consommateur.

Face à la nomadisation du pouvoir, tout acte de résistance doit nécessairement se tenir dans le cyberspace et plus seulement dans l'espace physique traditionnel [6]. Cela, de nombreux groupes hacktivistes américains l'ont fort bien compris. Outre les idées théoriques sur la «désobéissance civile électronique» répandues par le *Critical Art Ensemble*, ou bien encore l'existence de la société (*R*)*Tmark* réalisant du sabotage productif [7], une frange plus dure de l'hacktivisme comme l'*Electronic Disturbance Theater* a organisé en 1998 des manifestations et des attaques en ligne contre les différents serveurs Web du gouvernement mexicain qui réprimait les rebelles zapatistes. Par ailleurs, le groupe subversif *Cult of the Dead Cow* [8] a ouvert un site public mettant en libre disposition différents matériels de résistance électronique.

Les hacktivistes représentent aujourd'hui une force difficilement contrôlable vis-à-vis de l'hégémonisme politico-libéral et sécuritaire qui s'impose chaque jour davantage dans l'espace électronique. Générant inévitablement des types de positionnements touchant à l'idée même de la communauté, de nouveaux systèmes de codification culturelle s'opèrent en liaison avec l'émergence de corps sociaux ou «corps de données», et engendrent ainsi d'autres appréciations du monde, plus complexes et plus fragmentées encore [9].

### **escore - estorm - tboys - tcode - atoy - ytoy - < etoy >**

C'est en Suisse, en octobre 1994, que sept artistes de différentes nationalités et disciplines décident d'abandonner leur identité individuelle pour se retrancher derrière un seul et même corps collectif baptisé etoy [10]. Désireux d'intervenir dans l'appareillage symbolique des mondes économique et médiatique du Web, etoy se constitue en société anonyme et fait de son nom de domaine une marque déposée de divertissement expérimental. Sur Internet, la propriété d'un nom de domaine s'avère être aujourd'hui l'un des enjeux économiques les plus importants et la cause, aussi, d'une très grande violence des groupes capitalistes qui étendent invariablement leur contrôle sur les marchés. En cela, le nom de domaine institue un autre mode stratégique d'appropriation du monde.

Empruntant aux schémas structurels et hiérarchiques de l'entreprise, transposant et manipulant les différents codes visuels du monde de la finance, de la nouvelle économie et des industries de l'information, chaque membre initial de la etoy Corporation s'est vu muter en «agent» et faire montre d'une apparence physique strictement standardisée, avoisinant même à une esthétique paramilitaire (uniforme, lunettes de soleil et crane rasé): [11] "Les uniformes sont notre moyen d'exprimer un sentiment numérique. Les agents.etoys sont les éléments interchangeables d'un programme numérique. Une vieille femme m'a demandé hier si nous venions d'une autre planète. Je lui ai répondu: non, nous venons de l'Internet. [...] Le serveur web est le lieu de notre existence, le corps n'est pas important, il doit être uniformisé. Du point de vue physique, il n'est pas important de savoir qui est qui." [12]

Le programme qui initialisa tout d'abord le projet etoy fut la mise en ligne d'une interface Web permettant de s'implanter dans l'espace numérique; possédant ainsi une plate-forme de communication opérationnelle, etoy pouvait commencer à produire de la valeur ajoutée culturelle en propageant, tel un virus artistique, sa marque sur les réseaux. Non seulement le site est la «vitrine de données» de la société mais il est aussi le point névralgique de la communauté etoy et de son style de vie: « Nous avons

mentalement émigré en l'Internet. Le système nerveux central est [www.eto.com](http://www.eto.com). Les sept membres d'eto sont dispersés en Europe avec l'habitude de ne pas avoir plus d'une réunion physique par an [13].»

Les premiers projets d'eto ont consisté au préalable en diverses actions effectuées lors de raves ou dans des galeries comme pour *Protected by eto* avant de passer ultérieurement à une étape de détournements médiatiques allant de l'émission TV ou un agent eto apparut fugitivement à l'écran, au premier grand détournement en ligne *The Digital Hijack* de 1996 où de grands portails de recherche du Web furent piratés, jusqu'à la *Toywar* de 1999-2000, conflit informationnel sans précédent contre le détaillant de jouets américain eToys Inc.

Par ces événements artistiques portant sur une critique des conventions de diffusion de l'information, l'art d'eto opère des connexions fortes entre l'art et l'économie, la politique et le contre-pouvoir. Epris de culture hacktiviste, perturbant et saturant les flux transitant via Internet, pouvant être ainsi qualifiée de subversive ou d'entropique, la démarche d'eto ira jusqu'à motiver le déclenchement d'une enquête du FBI : « Nous essayons de perturber les canaux conventionnels de l'information et en ce sens, eto est un groupe politique. Mais nous n'avons pas de message politique. Notre message est notre mode de vie dans notre nouvelle patrie: l'Internet » [14].

Toute la fiction d'eto repose sur une transposition sémantique et symbolique de la culture numérique dans l'élaboration de son histoire même, de sa structuration organique ainsi que des différents jeux de transversalité qui s'effectuent. Car en agissant sur les infrastructures invisibles qui drainent tant de flux financiers, juridiques, culturels, par exemple, eto intervient aussi directement sur les différentes formes d'autorité du pouvoir nomade. La domination virtuelle du monde des affaires demeure d'une extrême puissance sur le réel, et en prenant part à un certain type de «divertissement» en ligne, eto subvertit la marchandisation de la culture tout en y dénonçant aussi les transactions spéculatives du marché. En projetant par exemple du désir ou de la peur, eto scénographie de manière féroce critique les comportements irrationnels du néolibéralisme et propose de surcroît un imaginaire émancipé des industries de l'info-divertissement.

## Guerrillas et détournements informationnels

Entre le 31 mars et le 31 juillet 1996, eto lance l'opération *The Digital Hijack* et infiltre plusieurs moteurs de recherche importants (Alta Vista, Lycos, etc.) en y insérant plusieurs mots désignés. Par cette action, eto procède au détournement d'un million et demi de «touristes technologiques» et dénonce les stéréotypes, les critères hiérarchiques et les modes de redistribution des systèmes de référencement du Web transformés pour l'occasion en «scène numérique».

Mais à ce jour, l'événement le plus caractéristique est celui de la *Toywar* qui s'est tenue entre le 29 novembre 1999 et le 18 février 2000, lorsque l'une des plus importantes compagnies de commerce électronique (créée en 1996) – eToys Inc. – a attaqué eto en raison de la proximité étymologique des deux noms. Après les refus successifs de la part des actionnaires d'eto concernant le rachat de la marque (déposée en 1994), sûre de gagner, la société eToys Inc. a engagé le bras de fer judiciaire et réussi à imposer à [eto.com](http://www.eto.com), sur décision d'une cour de justice du 29 novembre 1999, la suspension du nom de domaine, la fermeture du site et une astreinte de 10 000 dollars par jour en cas de non-respect du verdict.

Devant l'attaque et la connotation des diverses accusations formulées par le plaignant (activités terroristes, opérations illégales sur le marché financier, contenus violents et pornographiques), eto a décidé de passer aux représailles en exploitant l'incubation de ses virus culturels, en créant une interface de recours – [www.toywar.com](http://www.toywar.com) – et en levant une véritable armée constituée d'environ 2 000 activistes, artistes, juristes, journalistes et célébrités [15].

Sur le champ de bataille, la communauté eto répand une onde de choc informationnelle en contestant internationalement l'assaillant et en diffusant certaines informations stratégiques dans la presse [16], les

médias télévisés, le Web (avec 250 sites de résistance dont certains mettant à disposition des «soldats.etoys», des programmes de Netflooding, etc.) et certains réseaux économiques ou juridiques. Le 12 décembre 1999, (R)Tmark lance le jeu *New Internet "Game" Designed to Destroy Etoys.com*, un «jeu en réseau» dont le but est de causer des dommages ou mieux, de détruire la compagnie ennemie.

Au moment de Noël, le serveur Web du détaillant de jouets est à tel point saturé par les attaques successives des «soldats.etoys» que, ne pouvant prendre aucune commande, son chiffre d'affaires chute considérablement. Ereintée par un affrontement informationnel et médiatique redoutable, et avec une cote au NASDAQ passée de 67 à 15 dollars en deux mois, eToys Inc. annonce finalement son retrait de la partie [17]. En mars 2000, soldats et héros reçoivent des parts de l'état-major etoys et deviennent ainsi copropriétaires d'etoys Corporation.

Ainsi, avec *Toywar*, s'opposent dans un schéma dualiste deux conceptions économiques et deux styles de vie différents: d'un côté, celui issu d'une culture marchande américaine, consumériste et expansionniste et, de l'autre, celui issu d'une culture européenne plus participative.

Sans le soutien de sa communauté, etoys n'aurait sans doute pu opposer une résistance forte au déploiement juridique d'eToys Inc. Il est d'ailleurs intéressant de constater, au passage, qu'etoys a pleinement exploité l'adage hacker selon lequel une cyberarmée se crée d'abord avec un nom. Et ces derniers temps, l'apparition sur le Net d'attitudes sociologiques spécifiques comme l'identité multiple ou le pseudonyme collectif a effectivement exercé un nouvel ordonnancement sur les fonctions de la communauté en en faisant l'instrument de production de phénomènes de masse et de référents symboliques souvent irrationnels [18].

### **etoys: the popstar is the programmer is the lawyer is the architect is the manager is the designer is the system is the virus is etoys...**

S'il est certain qu'Internet représente aujourd'hui un nouvel enjeu pour l'art, on comprendra alors aisément la nécessité que certains artistes ont à utiliser les modèles de la contre-culture hacktiviste. Elle répond, d'une part, au besoin de maîtriser le langage de programmation – condition *sine qua non* pour agir un tant soit peu sur l'environnement informationnel – et elle répond, d'autre part, à un positionnement contestataire vis-à-vis de l'ordre symbolique sur lequel se sont construites les sociétés occidentales depuis plusieurs siècles. Après tout, le cyberspace n'est autre que le prolongement des logiques du complexe militaro-industriel initié après la seconde guerre mondiale, et sans doute est-ce ce qui explique cette vague de revival situationniste, minimaliste et de contre-culture des années 1960 et 1970 [19] que l'on retrouve dans certaines pratiques artistiques en ligne.

Au moment où semble se distinguer une nouvelle répartition des valeurs économiques, politiques et sociales, etoys s'affirme à partir d'actes culturels qui s'opposent à une vampirisation de l'art et la culture par l'économie libérale. Rejoignant ainsi le continuum des artistes travaillant sur l'économie ou l'entreprise (Jeff Koons interprétant les relations entre l'artiste et le marché, jouant à «l'opérateur d'art» tout en affrontant les démêlés judiciaires; Fabrice Hybert créant en 1994 la société *Unlimited Responsibility* pour produire des échanges et accompagner la réalisation de certains de ses projets), etoys manifeste davantage l'expression d'une critique fondamentale à travers l'irrationalité et la mythologie de l'entreprise. En cela, son attachement au don propose d'autres schémas d'économie et propose bien une plus-value culturelle sur nos systèmes d'échanges, la fonction communautaire et par extension, l'inconscient collectif de nos sociétés. Si l'un des messages de l'art minimaliste était l'industrialisation de la production artistique, l'art d'etoys pourrait bien s'inscrire dans un hacktivisme luttant contre sa marchandisation.

L'auteur est historien et critique d'art. Il vit à Rennes.

## NOTES

- [1] PDP-1: Programmed Data Processor – model 1. Mais c'est surtout le PDP-10 qui deviendra ultérieurement la véritable machine de prédilection des hackers et ce, jusqu'à la fin des années 1970.
- [2] Steve Levy, *Hackers*, Anchor/ Doubleday, New York, 1984. On pourra également se reporter à la page *How to Become a Hacker?* d'Eric Raymond : <<http://www.tuxedo.org/~esr/faqs/hacker-howto.html>>.
- [3] Marcel Mauss, «Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques», *Sociologie et anthropologie*, Presses Universitaires de France, Paris, 1923, p. 145-279.
- [4] <<http://www.ccc.de>>.
- [5] « La construction du sens ne figure pas au programme de Shannon. La notion de communication est coupée de celle de culture. Comme le note le spécialiste James W. Carey, ce tropisme communicationnel renvoie à une représentation particulière à la société américaine: "Le concept de culture est une notion faible et évanescence dans la pensée sociale." Cette acception de la "communication" fera bientôt le tour du monde.» A. Mattelard, "Comment est né le mythe d'Internet ?", *Le Monde diplomatique – Archéologie de la société de l'information*, août 2000, p. 26.
- [6] «Le capitalisme tardif se différencie des autres formes politiques et économiques par un aspect essentiel: son mode de représentation du pouvoir. Ce qui était jadis une masse concrète et sédentaire est devenue désormais un flux électronique nomade. Avant la gestion informatisée de l'information, le cœur du poste de commande/contrôle institutionnel était facile à localiser, et, de ce fait, de nombreux régimes utilisèrent le caractère éminemment voyant des lieux du pouvoir pour maintenir leur hégémonie. Critical Art Ensemble, *La résistance électronique et autres idées impopulaires*, Editions de l'éclat, Paris. 1999. Le livre est téléchargeable en ligne au <<http://www.lyber.eclat.net/>>.
- [7] <<http://www.critical-art.net>> et <<http://www.rtmk.com>>.
- [8] <<http://www-Hactivism.org>>.
- [9] «Selon Stephan Wray (membre de l'Electronic Disturbance Theater), les activistes doivent être conscients que la politique est un théâtre et qu'ils doivent apprendre à y jouer: nous manipulons la sphère des médias, nous créons de la stimulation. nous sommes un brouillage culturel, nous sommes des menaces potentielles et sommes des acteurs. C'est un théâtre politique. Une glorification et une transformation du falsifié dans le réel, au moins dans l'esprit des gens.» Luther Blissett, *The XYZ of Net Activism*», *Nettime*, 3 mars 1999.
- [10] C'est pendant les 26 et 27 octobre 1994 que les agents et le «conseil» ont déterminé par chat le processus de recherche du CI (Competitive Intelligence). A partir d'un premier programme *Term Shooter* produisant des noms aléatoires établis sur des paramètres esthétiques, a été choisi le nom etoy dans une liste comptant 2000 propositions.
- [11] Reprenant aussi une attitude vestimentaire de certains groupes techno des années 1980 (Front 242 par exemple) qui apparaissaient sur scène vêtus en uniformes «d'(a)paramilitaire».
- [12] «Interview with etoy» de Reinhard Puntigam pour *Ars Journal*, 1996: <<http://www.aec.at/www-ars/journal/db/4sept/etoy/>>.
- [13] *Ibid.*
- [14] *Ibid.*
- [15] *Toywar* a été supportée par diverses organisations comme (R)Tmark.com, The Thing New York, detritus.net, illegal art, plagiarist.org. namespace, negativeland. evolution Control Committee, styro2000, boombox.net.
- [16] Près de 300 articles ont été publiés dans la presse internationale: <[http://dmoz.org/Society/Activism/Media\\_Activism/Culture\\_Jamming/etoy/](http://dmoz.org/Society/Activism/Media_Activism/Culture_Jamming/etoy/)>.
- [17] Au mois de décembre 2000, la presse a annoncé la faillite d'eToys Inc.
- [18] Voir à ce sujet le projet du pseudonyme collectif Luther Blissett: <<http://www.lutherblisset.net/intro.html>>.
- [19] Voir à ce propos ('article d'Elvan Zabunyan, «Cela s'appelle résistance., catalogue *Trans\_actions, ou les nouveaux commerces de l'art*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2000, p. 15-23.