

# KAMIKAZE

## Oeuvre guerrière, oeuvre pirate

---

L'image du Kamikaze, ce militaire ou militant qui exécute une action suicide, est violente, bien plus violente que les actions menées dans le monde de l'art. Mais cette image est éloquente pour décrire l'oeuvre guerrière non pas tant comme concept mais comme métaphore : celle d'une oeuvre qui choisit l'effet qu'elle créera au risque de sa propre pérennité. Destruction, autodestruction, corruption des systèmes informatiques, suspension de la lecture, détournements, la finalité ultime de l'oeuvre hypermédiatique guerrière sera sa propre disparition, laquelle tentera dans cette lancée, de mettre en péril les systèmes informatiques et leurs réseaux.



Héritière de la pensée de « l'art critique », qui cherche à déconstruire de manière radicale ou parodique, l'oeuvre kamikaze cible directement les éléments constitutifs du monde de l'art : production, diffusion, consommation, conservation, en infligeant divers « dommages » plus ou moins radicaux. L'autodestruction de l'oeuvre et de son système de diffusion, devient alors une action symbolique pointant du même coup le système global du Web, économique, technique, idéologique. Activiste, l'oeuvre kamikaze forcera par sa disparition une reconsidération de nos habitudes et de nos certitudes face aux technologies.

L'art, nous le savons, entretient un rapport étroit depuis toujours avec les images de violence, que ce soit par les contenus représentés (purgation des passions) ou encore des interventions plus spectaculaires (situationnisme viennois). Cela est toujours pertinent au sein de l'hypermédia, lorsque par exemple certaines pratiques artistiques militantes tenteront ouvertement de mettre à l'épreuve la sécurité, la confidentialité et la fonctionnalité des réseaux, ouvrant autant de brèches dans notre confort et dans notre confiance. Tout en reconnaissant le potentiel critique des diverses représentations artistiques de la violence sur le Web, nous nous intéresserons ici principalement aux actions, de teneurs variées, de ces oeuvres guerrières.

### Quand le pirate prend le contrôle de la machine

Les anglophones distinguent entre les termes « hacking » et « cracking », c'est-à-dire entre le piratage qui s'introduit simplement dans les sites et bases de données et celui qui en détruit les constituantes. Certains auteurs francophones comme Jean-Paul Fourmentraux (2008), parleront d'un « hacktivisme » artistique pour désigner les oeuvres qui cherchent à contaminer ou faire dévier le dispositif informatique, qui vise « le bug, l'inconfort technologique et la perte des repères » (2008, p. 5). Le registre des actions sera très vaste, de l'infiltration anodine dans une base de données, au clonage de sites commerciaux jusqu'à la création de « virus artistiques » qui mettent temporairement hors fonction le dis-

positif technique par lequel les œuvres sont diffusées. Donnons comme exemple le site *Lose/Lose* (2009) de Zach Gage, un jeu vidéo disponible en téléchargement et destiné aux joueurs téméraires comportant un haut risque de contamination ou de destruction des fichiers personnels de l'utilisateur.

Dans un registre plus fictionnel, *Technologies to The People* (1996) de Daniel Garcia Andujar, nous amène vers une page d'entrée annonçant un message d'erreur, laquelle reconduira par la suite à une série chaotique de sites web, donnant l'illusion que des hackers se sont emparés de notre ordinateur et qu'ils ont accès à tous nos documents. L'internaute y retrouvera tout de même un message organisé autour de divers sujets tels que les biotechnologies, le post-humain et l'économie.

Beaucoup plus radicale, *Image Pirate* (présentement hors ligne) d'Antonio Mendoza fait vivre à l'internaute une très angoissante expérience de la perte totale du contrôle de son ordinateur. L'apparition de plusieurs fenêtres intempestives (pop-up) forme un collage de divers types d'images provenant de sources variées: médias d'information, dessins animés, œuvres cinématographiques, mangas à caractère pornographique détournées au profit de l'œuvre. L'internaute assiste impuissant à ce déferlement anarchique et agressant, les images vacillent ponctuées de sons stridents, incapable d'arrêter le flux débridé de la séquence qui semble éternelle. Toutes les fonctions de l'ordinateur se trouvent neutralisées par l'œuvre et toute agitation de l'internaute tentant de « se sortir » de là sera inutile. Une expérience éprouvante que nul n'aura envie de répéter, trop heureux d'avoir pu trouver un moyen radical de sortie (éteindre la machine) en craignant le pire pour la suite. Plus « cracker » que « hacker », *Image Pirate* génère une l'angoisse directement proportionnelle à la durée de l'expérience.

Il est tentant de voir dans la figure subversive du « cracker », celle qui choisit de déconstruire jusqu'à la dysfonction les codes et éléments du web, l'ultime manifeste contre les formes invisibles de l'oppression informatique, celle d'un dispositif de contrôle et de régulation sociale assujéti à une conception marchande de la technologie. Ces œuvres de piratage radical sont violentes par elle-même. Elles ne se contentent plus de dénoncer ou de critiquer, elles détruisent l'accès même à Internet en supprimant leur propre support, pour dénoncer, par la disparition de l'objet, une forme invisible d'aliénation, celle de la prolifération technique que nous sommes si enthousiastes à accepter. La violence rejoint ici l'acte même de création. Orphelins de la machine, nous nous retrouvons face à nous-mêmes dans un désœuvrement post-informatique, véritable petite apocalypse domestique.

## Références :

Fourmentaux, J.P. (2008) « Art et Hacktivisme : l'alternative Internet », *Revue Critique*, n° 733-734, Paris, Minuit.

## Liens :

Andujar, Daniel Garcia (1998) *Technologies to The People*. En ligne : <http://www.irational.org/tttp/> (page consultée le 17 avril 2012).



- Le projet ABÉCÉDAIRE est une initiative de Joanne Lalonde, Professeur au Département d'Histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal et Directrice du Laboratoire NT2 - UQAM
- Le projet ABÉCÉDAIRE est soutenu par le Laboratoire NT2 - UQAM

KAMIKAZE // Oeuvre guerrière, oeuvre pirate



Gage, Zach (2009). *Lose/Lose*. En ligne : <http://www.stfj.net/art/2009/lose/lose/> (page consultée le 30 Avril 2012).

Mendoza, Antonio (sans date) *Image pirate*. Hors ligne, anciennement au : <http://www.imagepirate.com>.



- Le projet ABÉCÉDAIRE est une initiative de Joanne Lalonde, Professeure au Département d'Histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal et Directrice du Laboratoire NT2 - UQAM
- Le projet ABÉCÉDAIRE est soutenu par le Laboratoire NT2 - UQAM