



## TECHNOLOGIES TO THE PEOPLE (DANIEL GARCÍA ANDUJÁR)

# PHONEY™

(Langue : anglais)

2001

*Phoney™* est un programme de piratage fictif. L'œuvre offre la possibilité de devenir un véritable hacker sans qu'il soit nécessaire de posséder au préalable des connaissances en programmation informatique.

CAPITALISME  
INFORMATION  
ORDINATEUR

ORDINATEUR

ACCESSIBILITÉ

DÉMOCRATIE

PHREAKING

LIBÉRALISME

INFORMATION COMMUNICATION

CONTRÔLE  
DONNÉES  
ACTIVISTE

HACKER

TECHNOLOGIES

# 1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

---

## PRÉSENTATION

---

### CONTENU

---

*Phoney™* est un (faux) **programme de piratage** édité par l'entreprise « Technologies To The People ».

L'œuvre s'expose sous forme d'installation et s'inspire du plan en forme de soleil de la salle de lecture de la British Museum Library de Londres qui fut dessiné par Anthony Panizzi au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. *Phoney™* s'inspire du **phreaking**, sous-culture américaine qui explore, inspire, pirate les réseaux téléphoniques afin de contourner la surveillance du gouvernement et des compagnies de téléphone, caricature d'un système économique et opportuniste.

Au début, le programme demande un mot de passe et simule un échantillonnage de la pupille. C'est ensuite seulement que l'utilisateur a accès à une salle de contrôle virtuelle qui lui permet de devenir un véritable hacker sans avoir de compétences en programmation informatique : il a accès à des outils d'attaques informatiques, il choisit un virus puis observe sa propagation, il infiltre le réseau. On peut lui faire croire qu'il est dirigé vers d'autres sites web ou que des hackers se sont emparés de son ordinateur et qu'ils ont accès à tous ses documents : il est hacker mais peut être victime de cracker. L'utilisateur peut aussi jouer à une version détournée du jeu vidéo *Space Invaders* : Phoney Invaders.

*Phoney™* est la création d'un espace où toute personne peut avoir l'illusion d'une manipulation et d'un piratage facile des médias.

### PISTES DE REFLEXION

---

- Cette œuvre montre à quel point **la démocratisation de l'accès à l'information est une illusion** entretenue par les discours sur les nouvelles technologies. Internet est une véritable mine d'informations qui contribue à la mondialisation ; medium instantané et peu coûteux, il déploie un éventail d'espoirs. Mais derrière cette apparente liberté, Daniel García Andujár démontre que beaucoup d'entreprises et de gouvernements utilisent les technologies comme Internet en tant qu'**instrument de domination et de contrôle**.

- À travers le monde, **des discriminations** se créent entre les zones qui ont accès aux nouvelles technologies et les autres qui en sont privées. L'artiste porte ainsi **un regard critique sur les conséquences des NTIC sur le plan social**. Il réinterroge les croyances libérales selon lesquelles la technologie participe à un monde démocratique meilleur.

- *Phoney™* met en valeur les actions des hackers et hacktivistes qui bouleversent et contredisent le système libéral, le développement des NTIC et Internet.

### CONNEXIONS

---

Les pratiques des hackers sont utilisées par toute une génération d'artistes qui utilisent l'hacktivisme ou le net-art pour créer de nouvelles formes artistiques et contester ou contrer les systèmes de contrôles déployés par l'informatique. Ces pratiques peuvent s'inspirer de l'**Internationale situationniste** (1957-1972) dont l'un des fondateurs Guy Debord (1931-1994) envisageait le dépassement de toutes formes artistiques en utilisant le détournement.

---

## LE TITRE

*Phoney*, adj. faux, factice, pas franc.

À travers ce titre, l'artiste veut dénoncer l'illusion de la liberté que donnent les nouveaux médias et les nouvelles technologies. Nous avons accès à une grande richesse d'informations et nous avons l'impression de bénéficier d'une certaine liberté. Cependant, dans certains pays, l'accès à ces nouvelles technologies n'est pas encore développé, ce qui crée des inégalités. Les médias manipulent les informations qui sont aussi un moyen de contrôler les faits et gestes de chaque individu. L'idéologie du libéralisme est ainsi remise en cause.

---

## PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

**Daniel García Andujár**, né à Almoradi (Espagne), vit et travaille à Valencia.

Il commence dans les années 1980, un travail artistique qui repose principalement sur la vidéo et des installations impliquant le public. Il y aborde différents thèmes : le racisme, la xénophobie et l'utilisation abusive des technologies dans les systèmes de surveillance. Après s'être familiarisé avec le domaine informatique et multimédia, il développe le projet **Technologies To The People (TTTP)** sous différentes formes (multimédia, cd rom et installation). Il a exposé en Espagne, en Europe et dans le monde entier. Il a participé à différents festivals principalement pour présenter TTTP.

**TECHNOLOGIES TO THE PEOPLE (TTTP)** est une association à but non lucratif fondée en 1996, qui milite pour un accès ouvert à tous aux nouvelles technologies et à l'information. **Daniel García Andujár** en est l'investigateur et le créateur. Le site [www.irrational.org](http://www.irrational.org) est dédié au projet TTTP mais aussi aux thématiques des hacktivistes. Ce site a été créé par Heath Bunting, artiste contemporain anglais qui fut l'un des fondateurs du mouvement Net art au début des années 90.

## 2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

---

### COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Il suffit de se laisser guider par les instructions indiquées sur l'écran. Vous arrivez à un menu représenté par une salle de contrôle vous permettant de sélectionner les parties : beginning, legal, menus, comments ou credits. À vous de choisir ce que vous allez faire.

---

### S'INTERROGER

- Quelle est la différence entre un hacker, un hacktivateur et un cracker ?
- Quel est l'intérêt de hacker une compagnie de téléphone ?

---

### ATELIERS

- **Le hacking et l'activisme :**  
Travail documentaire sur les plus grands hackers et activistes et les raisons de leurs actions.
- **Le contrôle des nouveaux médias : la discrimination et la liberté surveillée :**  
Réflexion autour de l'utilisation d'Internet : liberté ou contrôle ?
- **Scénario d'un détournement, d'un hack sur ordinateur :**  
Écriture, utilisation d'un logiciel d'animation, dessins...
- **Cartographie de l'accès aux NTIC (Internet, ordinateur, téléphone...) dans le monde, comparaison :**  
Atelier de création d'une cartographie imaginaire (visuels, crayons, ordinateur, animation sur ordinateur) en s'inspirant du travail artistique de Daniel Garcia Andujar et en reprenant le travail fait en amont sur l'accessibilité aux NTIC.

---

### THÉMATIQUES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS

- **Collège :**  
« Arts, états et pouvoir »
- **Lycée :**  
Champ historique et social : « Arts et économie » « Arts et idéologies »  
Champ scientifique et technique : « Arts, sciences et techniques »



### 3 POUR ALLER PLUS LOIN

---

#### GLOSSAIRE

**Phreaking** n.m. : piratage des système téléphoniques.

**Cracker** n.m. : pirate informatique spécialisé dans le cassage des protections informatiques et des logiciels. Par exemple, il cracke des clés de licence pour utiliser un logiciel non-libre ou bien passer des étapes dans des jeux vidéos. Les crackers détruisent.

**Hacker** n.m. : est à l'origine un mot anglais signifiant bricoleur, bidouilleur, utilisé pour désigner les programmeurs de génie. Le terme désigne ainsi le possesseur d'une connaissance technique telle qu'elle lui permet de modifier, construire, créer un mécanisme pour lui faire faire autre chose que ce à quoi, il est initialement destiné.

**Hacktivism** n.m. : contraction de hacker et activisme. Ce terme décrit un individu qui réunit savoir-faire technologique, analyses politiques et travail artistique. Le «hacktivateur» infiltre toutes sortes de réseaux, mettant son talent au service de ses convictions politiques, et organisant des opérations coup de poing technologiques : piratages, détournements de serveurs, remplacement de pages d'accueil par des tracts, etc.

---

#### RESSOURCES DOCUMENTAIRES

**Technologies To The People**

[Texte imprimé] : Martinez Meseguer, José Luis - Anual Report 2000 - Alicante : MUA, 2000.

**La médiation du conflit**

Lacerte, Sylvie. Catalogue d'exposition, Maison de la Culture du Plateau-Mont-Royal, Montréal, 2008, 35 pages, bilingue.

**Arte en la red**

Daniel Garcia Andujar, Lapiz, 168, décembre 2000.

---

#### WEBOGRAPHIE :

Sur l'artiste :

- [www.danielandujar.org](http://www.danielandujar.org)
- [www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=daniel](http://www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=daniel)
- [tttp.org](http://tttp.org)
- [www.mediationduconflit.com](http://www.mediationduconflit.com)

Sur l'artiste :

- [www.2600.com](http://www.2600.com)  
(magazine trimestriel américain fondé en 1984 et traitant des sujets liés au monde du hacking.)