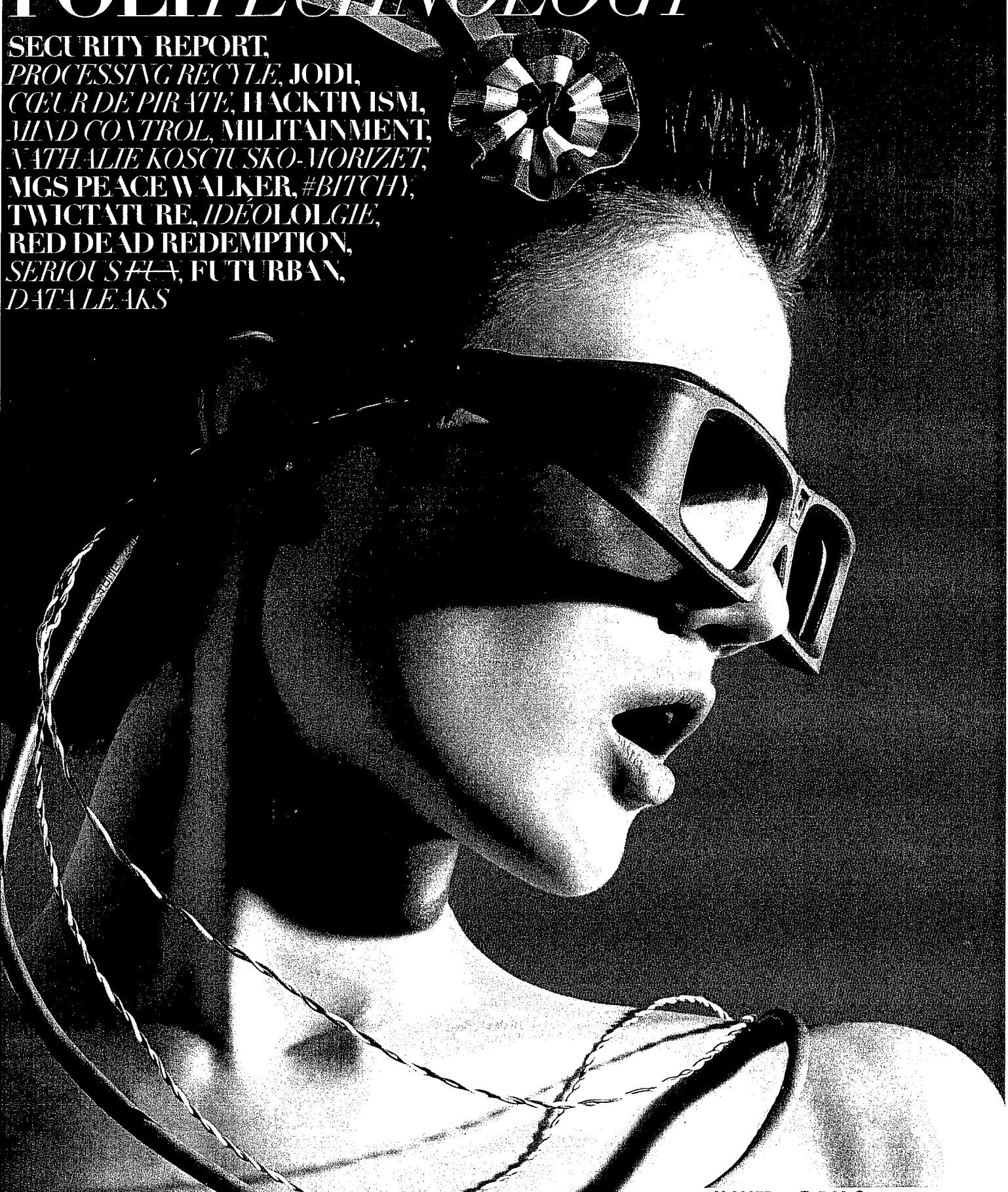


VIDEOGAMES . INTERACTION . STYLE . INSPIRATION

# AMUSEMENT POLITECHNOLOGY

SECURITY REPORT,  
PROCESSING RECYCLE, JODI,  
CŒUR DE PIRATE, HACKTIVISM,  
MIND CONTROL, MILITAINMENT,  
NATHALIE KOSCIUSKO-MORIZET,  
MGS PEACEWALKER, #BITCHY,  
TWICTATURE, IDÉOLOGIE,  
RED DEAD REDEMPTION,  
SERIOUS#A, FUTURBAN,  
DATA LEAKS



M 06075 - 8 - F: 5,00 € - RD





« NE PAS PRENDRE  
LE PROGRAMME  
POUR ACQUIS. »  
JODI

La rumeur court qu'un jour, Joan Heemskerk et Dirk Paesmans bidouillaient un programme informatique et à la suite d'une erreur, ont vu apparaître sur leur écran un bouquet de glitch multicolore... Et que cela était beau : le duo JODI était né. Il est un des premiers collectifs d'artistes du numérique à s'être fait remarquer chez les geeks d'art et d'informatique en déconstruisant, à la manière de pirates artistiques, le web et les jeux vidéo.

Users **Camille Paloque-Berges, Sophie Daste, Jean-Noël Lafargue**  
Photographie **Vincent Desailly**

C'est contre le Media Art, dont les innovations sont étroitement liées à celles des industries créatives, que JODI a construit sa *persona*, en tentant de traverser le miroir média qui par la « merveille de la programmation », sidère les foules! C'est en traversant le filtre de l'écran que l'on commence à connaître son ordinateur. Le travail de JODI se caractérise par un jeu autour de la surface des programmes, révélant ce qui est caché ou rendant illisible ce qui était prévu pour être montré. L'accès à leurs œuvres se fait par l'URL unique <http://jodi.org>, qui redirige de manière aléatoire et spontanée le visiteur vers une de leurs pages, en pied de nez aux menus contextuels et autres passages obligés de l'interaction homme-machine<sup>2</sup>.

Fous de code sans être des experts, JODI joue aux « script kiddies »<sup>3</sup> et se distingue dans le milieu du Game Art avec des modifications conceptuelles de jeux vidéo populaires comme *Wolfenstein*, *Max Payne* ou *Quake*. Modification des décors, certes, mais aussi transformation radicale de l'expérience de jeu : on tire au hasard dans *SOD*, la mod de *Wolfenstein* (<http://sod.jodi.org>). JODI, comme Cory Arcangel, autre acteur majeur de la « mod » de jeux vidéos dans le milieu de l'art, revendique l'inspiration créative insufflée par les cultures hacker, et lui rend hommage en

participant à l'écosystème du code ouvert (de gré ou de force).

Le mouvement du « net.art » qui introduit au milieu des années 1990 des formes d'art spécifiques aux interfaces Web, les coopte dans sa classe de 1995-2000. JODI y assume le rôle du concepteur Web cancre, introduit des oeufs de pâques (« easter eggs ») sous la forme de dessins ASCII dans le source code, génère des crash et autres erreurs informatiques. Ses projets Web déconstruisent le formalisme du webdesign à coup de bitmap, faisant des environnements Web familiers des espaces proches de la préhistoire des interfaces graphiques (<http://text.jodi.org>), avec ses chasses à la fenêtre (<http://oss.jodi.org>), ses parcours hypertextuels frénétiques (<http://asdfg.jodi.org>) et ses rituels de célébration d'une esthétique de l'erreur dans un jeu de devinettes collectif (<http://404.jodi.org>). JODI, en ayant fini avec le « net.art » de première génération, le déclare mort, et passe au Web 2.0 sans plus de délicatesse (<http://blogspot.jodi.org>).

Proches de la niche des Codeworks, mouvement hétérogène de performeurs et poètes du code informatique, ils parasitent les canaux de communication du réseau en introduisant des expressions formelles des langages de programmation dans les langages naturels des interfaces utilisateurs. JODI flirte avec

l'hacktivisme quand il sabote les commandes de listes de diffusion automatisées et l'idéalisme de communautés virtuelles telles que <nettime>, critiquant les lois et codes des consensus de la sphère publique de réseau. La question du public de réseau prend d'ailleurs forme dans les projets les plus récents de JODI, qui développe ses interventions dans la matière humaine du réseau, le folklore et la culture utilisateurs du Web.

Joan et Dirk nous accordent un entretien dans les locaux du département Hypermédia à l'Université Paris 8, à l'occasion d'un atelier qu'ils animent sur la culture du commentaire d'Internet, intitulé « Creative Comments »<sup>4</sup>.

1. Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris : Gallée, 1981.

2. Le visiteur peut tricher, en passant par la page Wikipedia en anglais pour avoir une présentation plus pédagogique de leurs œuvres : [http://en.wikipedia.org/wiki/Jodi\\_\(art\\_collective\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Jodi_(art_collective))

3. Les « script-kiddies » sont des bidouilleurs de code encore trop maladroits pour être parvenus au rang de hacker.

4. En hommage au slogan des licences libres, « Creative Commons ».

■ Jean-Noël Lafar-  
gue : On parle sou-  
vent de vous com-  
me d'artistes de la  
culture geek, mais  
en observant vos  
projets, on constate  
que vous vous inté-  
ressez peut-être plus  
aux utilisateurs...

Dirk : Quand nous  
avons commencé à  
travailler sur Inter-  
net, nous ne voulions  
pas uniquement faire  
référence aux choses  
que nous avons étu-  
diées, comme l'his-  
toire de l'art. Nous  
étions conscient qu'il  
existait une « culture  
hacker », une tra-  
dition, une culture  
alternative en rapport avec les ordinateurs.  
Nous avons voulu intégrer cette culture à nos  
projets.

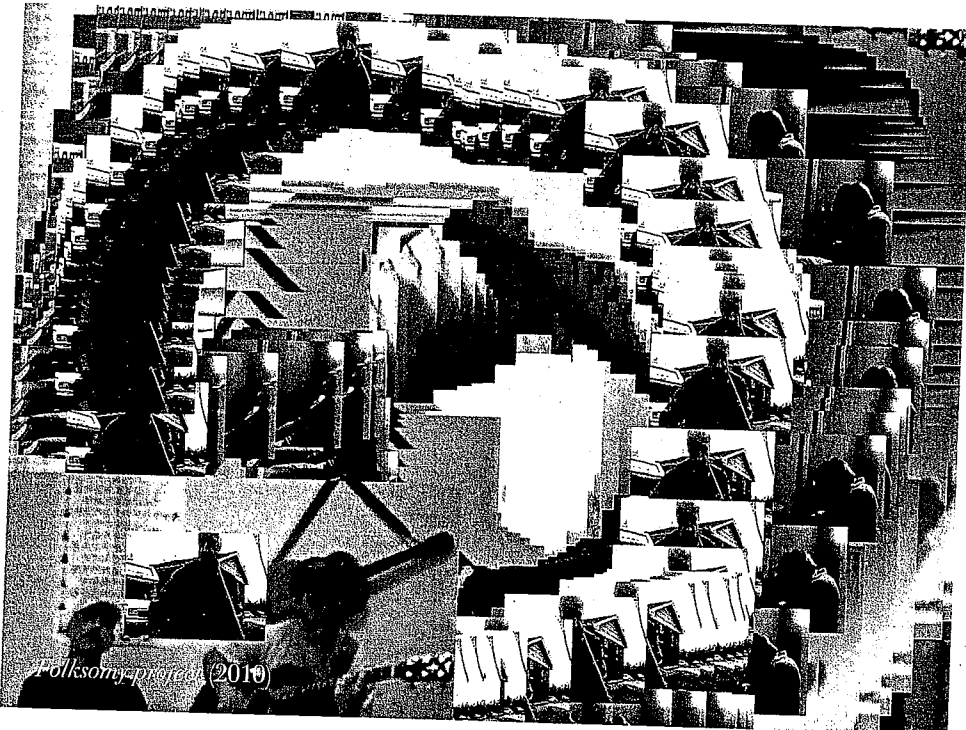
Faire un site artistique en se référant seu-  
lement à ses propres expositions et à ses  
peintures, à ce qu'on connaît déjà en tant  
qu'artistes, ne nous intéressait pas. Nous  
avons appris par nous-mêmes cette « culture  
hacker », car elle n'était pas enseignée. Ici  
on l'enseigne, ce qui est nouveau. Le cours  
que Camille donne, c'est vraiment la culture  
Internet. Ça peut apparaître un peu ridicule,  
enfin marginal, à première vue, mais je suis  
persuadé que c'est vraiment important pour  
comprendre la culture en général d'avoir une  
base de culture Internet, une culture numéri-  
que de la rue [« *street digital culture* »].

■ JNL : Le jeu, la démo...

Dirk : Oui et les hackers, les virus qui ont été  
écrits... Pourquoi est-ce qu'on les écrit ? Ce  
sont des jeux d'adolescents, certes mais aussi  
des provocations face à un monde qui s'arrête  
de tourner à 17h, comme celui de l'entreprise.  
On s'est intéressé à cette histoire-là plutôt  
qu'à notre culture classique. Bonne réponse ?

■ Camille Paloque-Bergès : Il existe quand  
même un parallèle entre l'histoire de l'art et  
la culture geek : toutes deux, même si elles  
sont différentes, sont très auto-référentes,  
elles se réfèrent à elles-mêmes.

Joan : Ce n'est pas le même genre. Pour résu-  
mer, les geeks sont obsédés par les machines  
avec lesquelles ils travaillent, et ils essaient  
d'en tirer autre chose que ce pourquoi on les



■ JNL : Comme les  
hackers vous vous  
intéressez à la per-  
turbation des ma-  
chines, alors que les  
artistes vivent un  
peu dans l'idée de  
la création ex-nihilo,  
dans l'illusion qu'ils  
ne modifient pas un  
objet existant mais  
qu'ils font un acte de  
création pure.

Joan : Mais ce n'est  
pas vrai, beaucoup  
d'œuvres artistiques  
ne sont pas créées à  
partir de rien.

Dirk : Il existe des  
genres comme le col-  
lage, l'assemblage, le  
pop-art, etc., qui re-  
cyclent directement

a prévues. Ça a commencé avec le téléphone  
mais plus personne ne fait de *phreaking* [ex-  
ploitation ou piratage de ligne téléphonique,  
ndlr] maintenant. Tout ça a un rapport avec la  
manière dont la machine fonctionne : ne pas  
prendre la machine pour un acquis [« *don't  
take the machine for granted* »]. Ça ce n'est  
pas typique de l'art. L'art est auto-référent  
parce qu'il se rapporte à des artistes ou à la  
société, mais de manière moins spécifique  
et en même temps plus individuelle. On ne  
peut pas considérer l'ensemble des artistes  
et dire : voilà ce qu'ils font, voilà comment ils  
voient l'art. Parce qu'ils sont tous différents.  
Dans un sens les geeks se réfèrent à une  
sous-culture, ils ont leur propre langage, ils  
utilisent le langage de la rue.

Dirk : Ce qui rapproche sans doute les hackers  
du monde de l'art c'est la question du *clash*  
entre les générations. Les jeunes générations  
essayent de rénover, d'innover, de tuer les  
générations précédentes. On construit sur les  
générations précédentes, mais en essayant  
de faire les choses différemment. Peut-être  
que les geeks font ça aussi, ils essaient d'in-  
nover tout le temps. C'est une similarité avec  
les jeunes artistes qui essaient eux aussi d'in-  
nover en permanence, d'une manière cruelle  
et très rapide. C'est pour cela qu'on donne  
parfois de l'importance à l'art, à sa dimension  
avant-gardiste : les artistes peuvent avoir un  
peu de clairvoyance vis à vis du futur, être  
conscients des risques.

Joan : Il y a tout de même eu par le passé  
des conférences de hackers où des artistes  
présentaient leur travail comme du « *Media  
Art* ».

des matériaux trouvés ou qui recopient des  
choses trouvées ailleurs. C'est le genre d'art  
auquel nous sommes d'ailleurs le plus direc-  
tement liés. On ne peut pas vraiment dire que  
nous sommes des peintres abstraits.

■ CPB : J'ai entendu quelqu'un dans le cou-  
loir dire « Jodi, parfois, c'est comme de la  
peinture abstraite » !

Joan : Il y a toujours un niveau où ça n'est pas  
abstrait. C'est comme regarder dans un miroir  
sans comprendre ce qu'on voit - ça n'est pas  
abstrait. Il faut connaître le langage des ordi-  
nateurs pour comprendre. Ça peut avoir l'air  
de peinture abstraite mais il y a toujours une  
couche qui n'est pas de la peinture abstraite.  
C'est une spécificité de l'ordinateur : il y a des  
couches. C'est ce qui est différent de la vidéo  
ou de la photographie ou d'autres médias qui  
n'ont pas de niveau caché dans lequel on peut  
s'introduire.

■ JNL : ...Pas de code.

Dirk : Il y a des couches dans une peinture  
mais ce ne sont pas des couches actives. Sur  
un ordinateur, ce qui est à la surface est gé-  
néré par quelque chose qui se trouve dans un  
niveau inférieur, le code. On a compris très tôt  
qu'on devait aller en dessous de la surface,  
voir le code, pour voir le vrai matériau, le ma-  
tériel numérique. Si vous voulez remonter à la  
« glaise » du programme, il faut remonter au  
code. La programmation est le seul système à  
générer des images sur une surface. C'est très  
spécifique à l'ordinateur, et c'est sur cela que  
l'on veut intervenir, on ne veut pas seulement  
répéter à la surface les réglages préconçus de

Photoshop ou des modèles de sites web. D'où le rapport aux hackers et aux geeks qui sont les vrais pionniers de cet usage de l'ordinateur. On n'est pas capable d'écrire du code nous-mêmes, alors on en récupère ailleurs - il y a toujours un morceau de code quelque part qui ressemble à celui qu'on aimerait écrire - et le plus souvent, on le modifie en le simplifiant. Parfois on ne fait que modifier des réglages. Par exemple, un programme est fait pour tourner à un certain rythme, mais l'ordinateur peut l'exécuter à un rythme beaucoup plus rapide, alors on fait des réglages extrêmes, juste pour voir. Et on finit par constater : « Oh, ça clignote, il y a un effet stroboscopique ». Le programme devient inutile mais finalement le code s'amuse. Pourquoi ne pas le faire ? On peut tout faire, mais quelqu'un a décidé que les valeurs extrêmes étaient inutiles, qu'il fallait des valeurs moyennes.

■CPB : Ça me fait penser à ce que vous disiez dans une autre interview, que vous ne vou-

liez pas être tenus pour responsables devant l'ordinateur.

Je me suis dit que c'était une position politique forte, une forme d'engagement à propos de la manière dont un ordinateur doit être utilisé.

Dirk : C'est peut-être la valeur du code qui est engagée ici. Si une machine diffuse un effet stroboscopique clignotant pouvant provoquer des convulsions, on trouvera à l'arrière de la boîte plein de messa-

ges d'avertissement. C'est un peu exagéré de se voir comme responsable.

Joan : Nous aimons l'effet psychologique que provoque le code. Nous ne souhaitons pas embêter le monde juste pour le plaisir, mais on réfléchit plus largement à comment ne pas prendre le programme comme allant de soi. Je n'arrive pas à être l'utilisateur type, celui ou celle qui prend les choses comme elles viennent, qui charge ses images sur Youtube ou Flickr ou qui joue en réseau selon des règles imposées par ces mêmes services en ligne. C'est sans doute par impatience ou pour ne pas se sentir limité... On joue au chat et à la souris. Nous n'acceptons pas les programmes qui nous obligent à devenir l'utilisateur moyen. Nous voulons être des personnes in-

dividuelles. Bien sûr, tout le monde est un individu mais en parfois restant dans une voie qui a été décidée d'avance.

■JNL : Alors pour vous, créer vos outils peut être important...

Joan : Non ce n'est pas important. D'abord je n'ai pas les capacités techniques de le faire et puis ça n'est pas lié à la société. Vous pouvez créer un beau robot artistique avec lequel vous faites ce que vous voulez, mais il n'y aura pas de dialogue.

■JNL : Mais vous fabriquez parfois des outils. Je pense à ce « video composer » qui permet de créer des montages d'images Youtube.

Joan : En fait on ne l'a pas créé.

Dirk : Ce projet n'est pas un bon exemple, c'était juste pour donner un moyen de création à d'autres artistes à l'occasion d'une expo qui durait une nuit. C'est juste une petite applet qu'on pourrait trouver sur Youtube, mais rien de très high-tech.

comportement typiquement numérique : poster sur un blog en même temps qu'on envoie un email... Parfois c'est difficile de distinguer le travail d'une simple activité.

Joan : C'est aussi que souvent sur le web on voit souvent des choses en train de se faire, on peut presque dire qu'on expose sa poubelle. Ça dépend des sites mais on peut dire que notre poubelle est publique.

■JNL : À propos des limites entre ce qui est à montrer ou pas - tout internet fonctionne comme cela non ? Beaucoup de gens ne connaissent pas la différence entre leur système d'exploitation, leur navigateur, le réseau Internet et Google. Internet est déroutant, il n'y a pas de limites claires.

Joan : C'est ce qu'on veut dire en montrant des sites ou des URLs dans la rue [référence à une manifestation organisée par JODI où étaient brandies des banderoles sur lesquelles figuraient des adresses de site Web, ndlr]. Google n'est pas le support d'Internet

mais pour beaucoup de gens c'est le point de départ. Si vous tapez le mot « jodi » sous Google, vous ne trouverez peut-être pas notre site - ou peut-être que si. Je connais beaucoup de gens pour qui Google est le début d'Internet alors que ça pourrait être Yahoo. Pour beaucoup de gens, distinguer Internet de Google, c'est un peu confus. On pourrait bien prendre Google pour le créateur de toutes ces pa-

ges, après tout, c'est la première page qu'on voit quand on ouvre son navigateur. On pourrait changer secrètement cette page chez les gens et ils croiraient que leur navigateur est devenu un autre moteur de recherche. Tous les navigateurs ont une page par défaut : Apple pour Safari, Google pour Firefox, etc.

Dirk : On sait tous que Google est le système d'exploitation d'internet ! Non. Il y a de nombreux systèmes d'exploitation d'Internet.

JNL : Un jour on trouvera peut-être la dernière page.

Dirk : La dernière page de Google.

■JNL : Vous êtes de la génération (comme moi) qui a été la première à voir l'ordinateur comme un média, pas seulement comme

**« IL Y A DES COUCHES  
DANS UNE PEINTURE MAIS  
CE NE SONT PAS DES COUCHES  
ACTIVES. SUR UN ORDINATEUR,  
CE QUI EST À LA SURFACE  
EST GÉNÉRÉ PAR QUELQUE  
CHOSE QUI SE TROUVE  
DANS UN NIVEAU INFÉRIEUR,  
LE CODE. »**

Joan : Il y a déjà une fonction playlist sur Youtube. Le problème de ce projet, c'est la bande passante, ça ne marche pas très bien

Dirk : Ça ressemble trop à un mur vidéo. J'ai du mal à le considérer comme un projet de JODI, il n'est pas très abouti. Mais c'est tout de même typique de notre travail, depuis les débuts. Peut-être qu'il s'agit d'un trouble de la personnalité mais on ne sait jamais ce qui nous appartient comme le sait un artiste qui fait une installation et qui a une idée précise de ce qu'il veut depuis le début. Nos premiers sites sur jodi.org étaient comme ça : un peu de ci, un peu de ça, pas vraiment d'organisation, plutôt une accumulation de choses qui auraient pu être isolées, voire montrées sur un CD. C'est comme le multitâche, qui est un

un outil au bureau mais comme quelque chose qu'on a dans sa chambre à coucher. Est-ce que vous vous sentez nostalgiques des débuts de l'informatique personnelle?

Joan : Ça c'est venu plus tard. Avant la vingtaine, je détestais vraiment l'ordinateur. Dans le village où j'ai grandi, les jeunes qui avaient des ordinateurs étaient très à droite, ils avaient des autocollants OTAN sur leur cartable. Ça ne se faisait pas.

Dirk : Ça n'a pas changé !

Joan : Secrètement j'utilisais le clavier de mon frère quand il n'était pas là, ce qui le mettait en colère. Ça ne faisait pas partie de la culture du « cool », en tout cas, pas où j'ai grandi.

Dirk : L'informatique, c'était un outil pour faire des exercices de maths.

Joan : Je pense que si l'ordinateur sert à tant de choses, c'est un pur hasard. Personne n'avait prévu que ça servirait à manipuler des photos. On était des débutants [newbies], alors la nostalgie est venue plus tard, quand on s'est interrogé sur l'histoire des geeks. Dans un de nos DVD, nous voulions montrer un langage informatique déjà mort. On a commandé des manuels de ZX Spectrum. Trouver le matériel a été plus difficile parce que si les ordinateurs fonctionnent encore, ce n'est pas le cas de leurs lecteurs de cassette. Ce qui nous intéressait était d'utiliser un langage dont le code est sur l'ordinateur. On voulait écrire du code sur un ordinateur qui a son propre langage de programmation.

Dirk : Le BASIC...

Joan : Oui, c'est un langage qui est écrit sur les touches du clavier. Le « p » écrit « print », etc., et on peut voir la source immédiatement, c'est comme du *live-coding*.

Dirk : Pendant presque une heure, sur le DVD, on voit tout le processus en temps réel et comment le code fait partie de l'image. En



« ON A COMPRIS  
TRÈS TÔT QU'ON DEVAIT ALLER  
EN DESSOUS DE LA SURFACE,  
VOIR LE CODE, POUR VOIR  
LE VRAI MATÉRIAU,  
LE MATÉRIAU NUMÉRIQUE. »

BASIC, les petits blocs graphiques qui servaient à dessiner les images étaient visibles dans le code, comme des petits legos. Dans le code on voit le programme en action, c'est très beau. Le code est comme une image, et en regardant l'image on est tout près du code, on peut comprendre ce qu'il se passe.

En une performance d'une heure, on montre bien comment l'image et le code sont liés et travaillent ensemble. C'est très rare de voir les deux interagir, et c'est ce qu'on voit dans cette vidéo, le code et l'image ensemble. Quelqu'un change un chiffre et l'image se reconstruit autrement. Il n'y a même pas de séparation entre les couches. Pour nous c'est intéressant à voir.

■ JNL : Pour moi c'était un plaisir de voir ça car j'ai eu le même ordinateur.

Joan : On a aussi voulu enregistrer l'ordinateur sur le téléviseur. Le bruit de la télévision est rendu visible, c'est comme regarder au travers d'une tempête de neige, parce que le signal vidéo passe par le câble de l'antenne,

mais ce n'est pas émulé.

Dirk : À l'époque, l'ordinateur n'était pas un système fini. Il n'existait pas encore d'ordinateur avec disque dur et moniteur, mais une machine construite à partir de différents éléments, avec des téléviseurs, des cassettes et un clavier spécialement adapté au code. C'était bien de montrer l'époque où l'ordinateur était divisé en plusieurs machines.

■ JNL : Vous sentez-vous concernés par la question de l'archivage du Net Art, de votre production? Cela vous ennuie-t-il quand quelque chose devient inaccessible parce que javascript a changé?

Dirk : Bien sûr, on y fait attention.

Joan : Travailler sur le web c'est comme faire une longue per-

formance, et la perception de cette performance par les gens évolue. C'est un problème qui n'est pas si grave, et auquel je n'ai pas de solution.

Dirk : La meilleure archive, c'est Internet. Quand on commence à sortir du réseau, tout devient fragile et compliqué, il faut faire des mises à jour, passer de version en version... Le mieux, c'est quand on peut garder quelque chose sur le réseau lui-même. Que ça fonctionne bien ou à moitié, tant que le concept subsiste, alors Internet reste la meilleure archive. On peut prendre l'exemple de ce qui est arrivé avec le Macintosh quand il est passé du système MacOS Classic à MacOS X. Ils ont cassé toute la chaîne des produits basés sur leur système. Ça a été un gros problème pour tous les logiciels créés pour Macintosh. La marque n'a pas fait attention à la continuité culturelle de ses utilisateurs, et quelque chose s'est rompu. C'était comme un abandon. On a remarqué que Windows a une attitude plus responsable envers les programmes faits pour de vieilles versions, ou pour le MS-

DOS. On n'aime pas vraiment travailler pour Windows mais on dirait bien que ce sont eux qui ont le plus respecté leur base d'utilisateurs jusqu'ici. Apple a juste créé une nouvelle génération de système, presque à partir de rien. Pendant un temps ils ont fait un pont entre les deux systèmes, on pouvait faire des émulations, mais ça a fini par disparaître. Que faire des logiciels créés avant? Internet est déconnecté du hardware, pour l'instant, et espérons que ça dure.

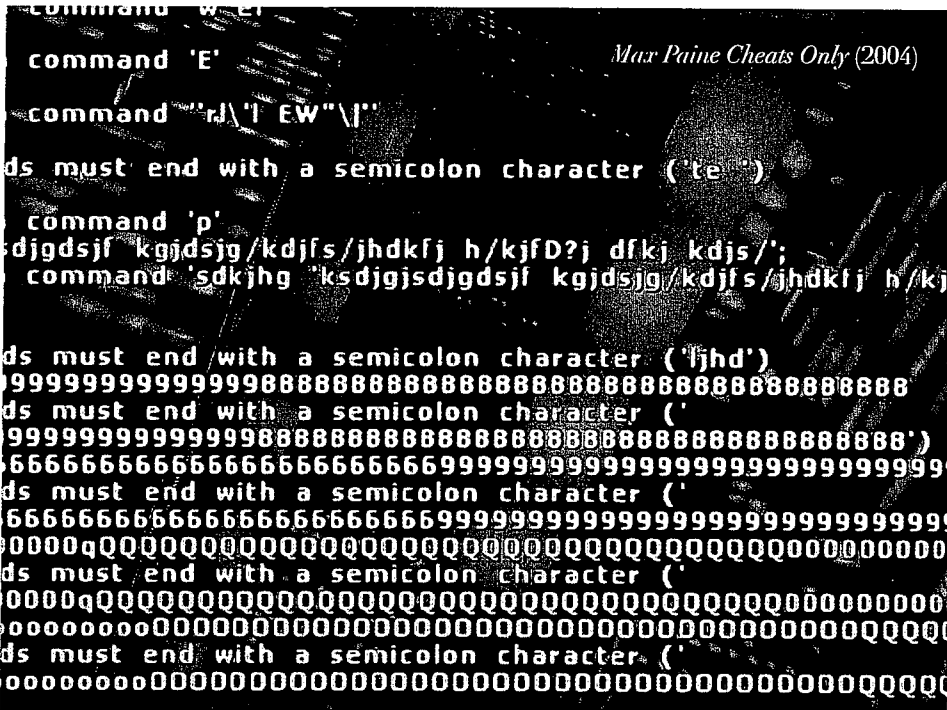
Joan : Apple essaie de redonner de l'importance au hardware avec l'iPod, l'iPad... Si on crée quelque chose pour un iPhone on est coincé avec cette machine.

• JNL : Êtes-vous intéressés par les outils mobiles, les téléphones, etc?

Dirk : Oui, pour les exploser avec un marteau, y mettre le feu et danser autour !

• JNL : C'est très à la mode dans le « Media Art » de travailler pour des supports mobiles...

Dirk : Nous n'en sommes pas encore là... En tout cas c'est un bon exemple de la mauvaise tendance qu'a Apple à verrouiller ses technologies. Un iPhone est une plateforme fermée, ils doivent accepter une application pour qu'elle soit diffusée et ils peuvent changer d'avis ensuite, s'il y a une plainte par exemple. Non seulement c'est quasiment impossible de faire quelque chose pour iPhone mais en plus ça pose un problème moral. Apple annexes certains des territoires de l'Internet pour en faire sa propriété privée - et ils ne sont pas les seuls. Sony Playstation ou Nintendo rendent certaines parties du réseau accessibles uniquement via leur console. C'est une tendance qu'on a remarquée : on vous donne un accès à Internet mais une fois qu'on y est, on est coincé dans un environnement restreint.



# « ON FAIT DES RÉGLAGES EXTRÊMES, JUSTE POUR VOIR. [...] LE PROGRAMME DEVIENT INUTILE MAIS FINALEMENT LE CODE S'AMUSE. »

Un peu comme quand AOL ou Compuserve donnaient accès à un Internet limité.

Joan : Si les gens croient que Google est Internet, est-ce qu'ils s'apercevront qu'ils sont enfermés dans un système?

Dirk : C'est dans ce cas que Google peut imposer son architecture et déclarer : « Vous êtes dans la zone Google. C'est ici que les choses intéressantes se passent; dehors, ce n'est pas si bien ». Techniquement, il peuvent le faire.

• JNL : Pour l'instant ils semblent respecter la neutralité.

Dirk : Oui

• JNL : Alors vous avez bien une vision politique de la technologie?

Dirk : On a une relation émotionnelle avec la technologie.

Joan : Non, je ne crois pas que cette vision soit politique. Elle relève plutôt de la fantaisie, comme chez ces auteurs de science-fiction, William Gibson, par exemple qui a inventé tout un tas d'histoires qui sont finalement devenues des réalités.

Dirk : On a un avis sur ce qui est bien et de ce qui est mal.

• JNL : Le Net Art a quinze ou dix-sept ans...

Dirk : Quelque chose comme ça, c'est un adolescent.

• JNL : Comment voyez vous son évolution? Quand j'ai commencé à voir des œuvres en ligne, il y en avait très peu, il y avait äda'web et des choses comme ça... C'est toujours les mêmes noms qui revenaient. Le vôtre par exemple. Aujourd'hui Internet est bourré d'art : la situation vous semble-t-elle satisfaisante?

Dirk : Je ne sais pas si on peut dire qu'Internet est bourré d'art. C'est vrai que tous les artistes sont sur Internet maintenant,

mais ce n'est pas forcément de la création spécifique, ce sont juste des portfolios, une publicité pour les artistes. Je ne pense pas qu'il y ait tant d'art spécifique à Internet sur Internet, davantage du « Media Art ».

Il y a beaucoup de clubs d'internautes en ce moment. On se regroupe, on s'interroge. Pas seulement avec Twitter, mais par exemple avec des images ou des liens, ou en observant l'activité des autres. Mais une création vraiment spécifique à Internet? Je suis surpris qu'il n'y en ait pas plus. Internet a besoin de plus de réflexion sur ce qu'il s'y passe, c'est étonnant que si peu d'artistes média importants s'y intéressent si peu.

Bien sûr, ils ont des choses éparpillées de-ci de-là, mais ça ne va pas loin. La critique fait parfois des confusions : par exemple, un artiste qui travaille sur le jeu vidéo et dont tout le travail consiste à modifier du matériel, ce qui relève de l'installation et reste sans rapport avec Internet, mais à propos duquel les critiques disent qu'il a créé une nouvelle façon d'utiliser le web. Le net art n'est pas très intéressant pour les galeries, c'est de l'auto-publication. Pour un jeune artiste ce n'est

pas un bon investissement de se mettre au net art.

■CPB : C'est difficile à vendre aussi.

Dirk : Pas si difficile. Une installation numérique en dur, avec du matériel, est difficile à acheter et à conserver, ça implique un gros effort de maintenance. C'est plus lourd que de payer la facture annuelle de l'hébergement d'un serveur - peut être 20 dollars -, sans problème d'espace de stockage physique. En fait, c'est assez pratique.

Les collectionneurs de sites web, il n'y en a pas tant que ça mais ils existent.

■JNL : Les musées et les centres d'art aiment avoir des objets tangibles.

Dirk : Malheureusement. Objet et Internet sont deux univers différents qui ne peuvent pas se comprendre. Je peux aller sur Internet avec un iPhone, un blackberry, avec un vieux PC de 15 ans,...

Joan : Mais on ne peut pas prédire comment ça va évoluer. À une époque, il n'y avait pas de vidéos dans les musées alors qu'aujourd'hui c'est normal. La matérialité de l'objet, je pense que ce n'est pas le problème, c'est plutôt une histoire de génération.

Dirk : Ça va très vite. Il faut accepter qu'il y ait des espaces vides. Dans un musée, on n'a pas vraiment besoin de remplir des salles de musées avec des projecteurs qui tournent en permanence. Dans une cinémathèque, au contraire, on essaie d'apporter des références culturelles croisées entre les oeuvres. Sur Internet, c'est pareil : ça ne va pas remplir les salles mais ça remplit déjà l'esprit des gens. Préserver, c'est amusant, les gens aiment préserver, c'est la vie.

■CPB : Peut-être qu'il y a de l'art partout sur Internet, finalement. Vous disiez tout à l'avant l'interview que vous étiez très inspirés par les utilisateurs d'Internet : « Ils sont si créatifs, peut être plus que nous ». Pouvez-vous revenir là-dessus ?

Joan : Ne jamais retourner sur ses pas !

Dirk : Avec un réseau Internet de plus en plus grand et de plus en plus accessible il faudrait



être aveugle pour ne pas voir tout ce qu'il se passe sur Flickr ou Youtube. La créativité qui émerge de l'activité des gens, les émotions qu'ils font passer et qui deviennent de l'ordre du phénomène culturel, ça nous inspire beaucoup. Ça nous ramène aux tout débuts, quand les meilleurs « net artists » n'étaient pas des artistes. On ne savait pas qui était qui, qui était jodi, qui était... je vous laisse remplir les blancs. Si ce qu'on voyait sur le réseau engageait des discussions, provoquait des commentaires, alors on considérait ça comme un bon témoignage du moment. L'art a toujours été ouvert aux amateurs. Le surréalisme, Fluxus, les happenings... On n'a pas besoin d'être un artiste sorti d'une école d'art pour avoir le droit d'entrer dans le monde artistique. La moitié des artistes vient d'une école d'art, l'autre moitié non, et j'espère que ça restera toujours comme ça. On peut venir à l'art par différents biais. Certains viennent des sciences, ou de la littérature, ou de la mécanique automobile, du surf ou du sport. Rien n'est impossible si on a une sensibilité et si on veut entrer en conversation avec d'autres artistes. Internet est bien sûr un moyen évident pour créer parce on peut se passer de galerie ou de l'approbation d'un espace d'art. On peut y entrer directement, chercher à obtenir l'attention sur les forums, sur les blogs où se trouvent les gens qu'on trouve intéressants ou amusants.

■JNL : Est-ce qu'Internet est un pays pour vous ? Je repense à ce que vous disiez sur les problèmes de nationalité des artistes : être un artiste belge, ou néerlandais... Peut-on

être un artiste Internet comme si c'était un pays ?

Dirk : On revient à l'idée du cyber-espace, cet endroit au nom funky qui était censé être un espace de fantaisie, parce qu'il n'était pas limité par la géographie... C'était le bon temps mais malheureusement, oui, la réalité est entrée dans cet espace de fantaisie et en a fait un territoire fonctionnel. Mais on garde la possibilité de pas utiliser ces fonctionnalités de la manière dont elles ont été conçues pour

être utilisées.

Joan : C'est drôle que tu dises « comme un pays » parce qu'avec l'art il y a une histoire de l'art nationale alors qu'avec Internet on peut presque dire que c'est une seule histoire pour tous les pays... En même temps ça reste très localisé, il existe un groupe de net art sud américain et un groupe de net art européen. Mais parce qu'ils communiquent entre eux et au niveau mondial, je pense que les choses finiront par être moins localisées - l'art Internet sera une affaire moins nationale que l'art traditionnel.

Dirk : Peut-être bien que les Surréalistes pensaient la même chose. De même pour les peintres du mouvement « Savage » des années 1950 qui se disaient peut-être : on a des hollandais, des finlandais, alors on est un groupe international. Dans un sens je trouve cette idée assez répulsive, ça n'est pas important de savoir d'où tu viens... Mais c'est comme téléphoner en Chine, à un moment on te dit que tu as atteint la fin de ton crédit téléphonique. Toutes ces frontières sont inventées pour faire payer des factures.

■JNL : Le Net Art a été initié par des gens venus de pays très divers, par exemple Vuk Cosik, qui venait de Slovaquie, alors que le pays venait juste de quitter la Yougoslavie.

Dirk : Il y avait une liste de diffusion [nettime] sur laquelle les gens discutaient de théories artistiques et de critique des réseaux, et c'est par ce biais que nous avons commencé à communiquer. Il y a aussi eu des festivals, nous avons eu très tôt des occasions de se rencontrer physiquement. Ce n'est peut-être pas



bon pour la légende mais c'est comme ça que ça s'est passé, on s'est rencontré, on pouvait se dire : « Celui là a l'air d'être un type bien » ou « Tiens, il est russe ». Les rencontres physiques ont permis de maintenir les relations à distance une fois rentrés à la maison, parce qu'on se connaissait mieux.

■CPB : Ca fait d'ailleurs partie de la culture utilisateur, les hackers se rencontrent...

Dirk : Oui, on rentre chez soi après s'être rencontrés et le système fonctionne mieux, on sait à qui on parle, on sait un peu mieux à quoi les gens ressemblent, on a une image mentale plus précise.

■CPB : Pouvez-vous commenter le rôle de médiateur d'une certaine culture d'utilisateurs que vous assumez parfois? Ce que vous avez fait dans le cadre de l'atelier à l'université aujourd'hui : vous avez parlé à des étudiants qui sont pas des étudiants

en art. Ils viennent ici pour apprendre à fabriquer des sites culturels pour des sociétés, mais vous leur avez montré une autre manière d'utiliser le code. Vous vous faites les médiateurs d'une autre manière de faire.

Dirk : Ça n'est pas évident pour moi. On fait des présentations de notre travail. Parfois on fait ça comme une performance. On joue, on va voir nos

mails. On voit ce que le public va regarder. Parfois tout le public quitte la salle. C'est arrivé une fois dans une conférence de design, la salle était pleine au début. On a lancé le DVD de programmation de ZX Spectrum. C'était un peu long alors une par une les rangées se sont vidées. A la fin il restait une seule personne dans la salle, je l'ai reconnue, c'était le concepteur de jeux alternatifs Toshio Iwai... Parfois on doit filtrer son public. Les choses peuvent être ennuyeuses et à la fin intéressantes, on n'est pas obligé de faire des présentations directes et flashy. C'était un travail comme ça, un travail lent avec un mauvais départ - le démarrage dure cinq minutes. On avait décidé de faire les choses comme ça, du coup une partie du public a eu préféré partir, mais quelqu'un est quand même resté... On ne fait pas de présentations PowerPoint... peut-être qu'on devrait essayer!

■Sophie Daste : [à propos d'une partie de l'oeuvre de JODI, qui s'intéresse aux modifications de jeux vidéo]. Qu'est ce qui vous intéresse le plus quand vous produisez des jeux vidéo? Le jeu en lui-même, ou le fait de placer le joueur face à un jeu qu'il ne contrôle plus? Modifier le jeu ou dérouter le joueur?

Joan : Je pense que quand vous faites un jeu vous vous intéressez à ce que ça donne, et quand c'est terminé vous vous intéressez aux interactions.

Dirk : C'est dans cet ordre que ça se passe. On ne peut pas voir ce que donne notre version de Quake avant de l'avoir recréée à notre manière. On a commencé par déshabiller le code. On s'est rendu compte que le même code servait à plusieurs jeux différents. Le même moteur a été vendu à différentes compagnies et des designers font des jeux différents avec le même et unique code.

Le moteur de Quake, c'est surtout une ma-

niveau et parfois ils arrivent à aller dans les ascenseurs et tout parce qu'ils savent qu'il faut avancer trois monstres et puis clac clac clac, prendre l'ascenseur... Ils utilisent leurs automatismes, leur mémoire, et les repères auditifs. C'est Quake pour les aveugles. Ou Quake mis à nu par les utilisateurs mêmes [référence à *La mariée mise à nu par ses célibataires, même*, de Marcel Duchamp, ndlr].

Encore une fois, nous avons beaucoup d'admiration pour la créativité *Do-It-Yourself*. Des gens qui ne sont pas artistes mais qui modifient le jeu. Un Noël en 1998 ou 99, Quake a fait cadeau de son code source aux utilisateurs, c'était vraiment pour Noël. Tout le monde était excité, les gens ont fait leurs propres variations : d'autres tanks, d'autres mitraillettes, mais pas seulement, il y a aussi eu des choses intéressantes et pas que des choses que je considère comme un peu stupides. Il y a aussi eu des choses plus bizarres dans la logique du jeu. Je trouve ça très positif que

des gens puissent s'amuser avec le code du jeu.

Joan : En tout cas nos jeux n'ont rien à voir avec le *gameplay*, comment les joueurs arrivent au bout, leurs tactiques... Je sais que les concepteurs de jeu s'intéressent vraiment au *gameplay*... Moi même je n'ai jamais eu la patience de finir un jeu, alors je m'intéresse vraiment à la structure du jeu, sa méca-

nique, son moteur de perspective, comment cet environnement fonctionne. Avec nos jeux, on ne peut pas gagner ou perdre. ■

« SI ON COUPE LE SON  
DU MOTEUR DE QUAKE,  
C'EST JUSTE UN SYSTÈME  
DE POSITIONNEMENT  
DANS L'ESPACE. [...]   
C'EST CE QUI NOUS A FASCINÉS,  
IL Y A UN SQUELETTE  
SOUS L'HISTOIRE. »

chine de dessin en perspective. Si on coupe le son, c'est juste un système de positionnement dans l'espace. Ces jeux sont faits pour être dynamiques. Mais on peut les habiller comme on veut. C'est ce qui nous a fascinés, il y a un squelette sous l'histoire. On a tenté de descendre à la forme la plus simple, la plus brute. On a commencé par enlever le décor, on a fait douze versions de plus en plus déshabillées. Par exemple il y en a une qui est complètement blanche, mais c'est juste une apparence. Les objets sont là mais ils sont dessinés en blanc, sans ombrages, et les monstres ennemis sont aussi blancs, on ne les voit pas mais on peut les entendre [il imite les bruitages du jeu : *grrrr... tchick tchik...aaarg*]. Les joueurs comprennent, ils disent « c'est pas un faux jeu, c'est le vrai jeu ». En apparence c'est une feuille blanche, mais c'est un vrai niveau de Quake. Les joueurs reconnaissent le premier