

ART IS A HACK: INTERVIEW AVEC [!MEDIENGRUPPE BITNIK](#)

Interview réalisé par Eryk Salvaggio, swissnex San Francisco

Reproduit et édité gracieusement par of swissnex San Francisco



Eryk Salvaggio (ES): Comment avez-vous démarré ?

Carmen Weisskopf (CW): Nous travaillons depuis plus de dix ans sur et autour du net. Notre intérêt principal est de travailler avec la matière du monde contemporain, particulièrement la manière dont la technologie transforme la société. Des thèmes fondamentaux sont aujourd’hui en train d’être redéfinis par des biais technologiques: la vérité, l’identité, la production culturelle. Nous avons réalisé beaucoup de travaux directement online: nous aimons sortir des « espaces d’art » et amener l’art dans des contextes où il n’est généralement pas présent. Bien sûr, nous travaillons avec des galeries et des musées, mais nous cherchons alors à poser des questions qui sortent du cadre. Nous tentons de nous insérer dans des contextes intéressants, pas uniquement définis par le monde de l’art.

Domagoj Smoljo (DS): Nous nous sommes rencontrés à l’Ecole d’art de Zurich et avons commencé notre travail artistique en 2001, après l’éclatement de la bulle des dot-com. Les réseaux étaient alors encore une manière relativement nouvelle et intéressante d’atteindre des gens qui n’étaient pas physiquement là où vous étiez. Nous avons remarqué que le *hacking* pouvait être une composante à part entière de notre travail artistique – que nous pouvions emprunter le terme à la culture web et tenter d’appliquer des méthodes et des stratégies qui lui sont similaires dans le domaine culturel. Cela nous permettait de considérer la société comme un ensemble d’inputs et d’outputs que nous pouvons pirater pour faire émerger des réactions critiques.

L’un des premiers « tests » que nous avons conduit était de placer des *bugs* (des émetteurs audio clandestins) à l’intérieur de l’Opernhaus de Zurich. Durant trois mois, nous avons ensuite retransmis

les concerts en direct dans une galerie, via un téléphone qui amenait le *feed* directement chez les gens qui appelaient (*robo-calling*). Les participants recevaient un appel sur une ligne fixe, et étaient directement connectés au concert.

CW: En 2014 nous avons réalisé un premier travail à San Francisco, avec swissnex : *Surveillance Dérives*. On nous avait parlé de ces caméras de surveillance disséminées dans toute la ville, à l'intérieur des bâtiments, branchées sur des réseaux sans fil et non-encryptées. Nous avons alors construit un appareil qui permettait de recevoir les images de ces caméras au fur et à mesure qu'on se baladait à travers la ville, et nous avons invité le public à nous rejoindre pour des *dérives* – un terme emprunté aux Situationnistes et qui pour eux était environ l'équivalent du fait de se perdre, de manière consciente, dans sa propre ville, pour s'immerger dans le subconscient d'un environnement urbain auquel nous ne prêtons plus attention à force de l'arpenter de manière quasi-robotique. Pour nous, l'équivalent de ces *dérives* était le fait de s'immerger dans cette couche de réalité additionnelle, générée par une infrastructure de surveillance.

DS: On se tenait dehors, dans la rue, mais on pouvait voir l'intérieur des bâtiments devant lesquels on passait. Intérieur et extérieur devenaient impossible à distinguer.

CW: A Chinatown par exemple, nous trouvions beaucoup de caméras disposées à l'entrée des troquets de mah-jong, qui ne sont que semi-légaux. Lors de l'une de nos promenades, un habitant du quartier nous a rejoints et nous a raconté comment fonctionnaient ces lieux de jeu ; cela a permis de démarrer une conversation sur un aspect caché de la ville.

DS: C'est un peu comme produire un programme TV en direct, qui tourne 24 heures sur 24 mais que personne ne sait vraiment comment regarder, une nouvelle couche média rajoutée à la ville.

ES: Votre installation *Desperate times call for desperate measures, lol* (2017) semble revenir sur quelques-uns des mêmes éléments. Tous les *chatbots* que vous présentez dans l'installation disposent d'une adresse, d'un « domicile » à San Francisco, même si ceux-ci s'avèrent être des banques ou des échopes à falafels. Une nouvelle fois, on voit apparaître cette « couche média », comme si une réalité augmentée faite de fantasmes venait se superposer à la ville.

CW: Tout à fait. Après notre projet *Random Darknet Shopper* (2014), nous étions de plus en plus intéressés à ces entités non-humaines. Je crois qu'aujourd'hui environ la moitié du trafic internet est non-humain – on se demande du coup pour qui ce réseau existe aujourd'hui. A ses début, l'internet était porteur de tellement d'espoir et peuplé de visions utopiques. Ça, c'est désormais du passé – et aujourd'hui le web est un lieu fait pour les machines.

ES: Pour ceux qui ne connaîtraient pas le projet, *Random Darknet Shopper* est peut-être le projet le plus performatif de !Mediengruppe Bitnik : un *bot* installé sur un ordinateur disposé dans une salle d'exposition, qui se livrait à des achats aléatoires sur le *darknet*, ce web secondaire où la protection des données est beaucoup plus stricte et où s'échangent quantité de marchandises plus ou moins illégales - imitations de sacs à main de luxe, héroïne, etc. Votre bot avait fini par acheter de faux t-shirts Lacoste et des pilules d'ecstasy, qui avaient été exposées en galerie avec tous les autres achats effectués par le programme.

CW: Exactement. Et juste après avoir réalisé ce projet, nous sommes tombés sur Ashley Madison, ce site de rencontres adultères. Leur slogan était le suivant : « Life is short, have an affair ». Les données du site furent ensuite hackées en 2015 : tout le *backend* du site, les données des utilisateurs et les emails du patron de l'entreprise avaient été mises sur le web, en accès libre. Ce qui nous intéressait le plus dans ce leak était la révélation que le site n'avait jamais réussi à attirer une clientèle féminine (il n'y avait virtuellement pas de femmes sur le site) et avait commencé à mettre en opération des *chatbots* féminins pour entretenir ses 32 millions d'utilisateurs masculins.

Chaque échange sur le site était tarifié. Nous l'avons testé : pour 100 dollars, on n'y arrivait vraiment pas à grand-chose ! Le site était un exemple précoce d'utilisation d'un certain type d'intelligence artificielle – avec des *bots* pas malins du tout, programmés de façon très grossière, mais efficaces – pour le profit.

DS: Nous nous sommes demandés ce que cela voulait dire pour des relations, affectives, amoureuses ? Est-ce que cela a une quelconque importance ? Peut-on éprouver des sentiments à l'égard d'une entité non-humaine ? Ashley Madison nous intéressait à deux niveaux : d'abord, comment construit-on ce genre de système, qui s'apparente en lui-même à une performance artistique jouant sur le vrai et le faux ? Au niveau conceptuel ensuite : comment le système éveille-t-il et maintient-il l'intérêt de ses utilisateurs ? Un bot apparaît près de chez vous dès que vous vous connectez au site, et vous envoie un message juste au moment où vous alliez vous déconnecter. Puis un autre bot apparaît pour vous enjoindre à vous reconnecter, et ainsi de suite. Le tout est écrit comme une pièce de théâtre. Ou comme une chorégraphie formulée en code informatique.

CW: Les bots d'Ashley Madison n'étaient pas futés du tout (ils fonctionnaient avec un menu de phrases très basiques), par contre la chorégraphie d'ensemble était intelligente. Un script central, un « bot-mère » (« motherbot ») produisait des « anges » (« angels »), soit les bots eux-mêmes. Ceux-ci apparaissaient et disparaissaient dans votre environnement. Ils disposaient d'adresses, de noms, d'un âge, du minimum d'informations requises pour montrer l'équivalent d'une identité en ligne.

Le système Ashley Madison ne marchait pas parce que les bots étaient dotés d'une intelligence particulière, mais bien plutôt parce que le système était construit autour du *dating*, soit une activité ou un contexte dans lequel les gens font généralement preuve de patience et de compréhension. Si vous changez de sujet de conversation en plein *date*, on croira que ce n'est que du jeu, une technique de flirt. La même supercherie n'aurait pas marché sur d'autres sites, dans des contextes où des réponses évasives ne sont pas acceptées.

ES: Les sites de rencontre fonctionnent de tout manière par projection. Même lorsqu'on y interagit avec d'autres êtres humains (en tout cas espérons que ce soit parfois encore le cas), on projette une grande part de son propre imaginaire sur une toile largement neutre, à l'exception de quelques photos et détails personnels. On invente inévitablement une histoire autour de l'interlocuteur avant même qu'une rencontre n'ait lieu.

DS: Tout à fait. Et c'est pour cela que nous pensons que l'expérience vécue par les utilisateurs sur Ashley Madison est tout à fait réelle !

CW: C'est de cela que nous parlons quand nous disons que les catégories sont en train de changer. Qu'est-ce qui est vrai et qu'est-ce qui est faux dans un environnement tel que celui-ci ? Le fait qu'une expérience soit virtuelle ne signifie pas qu'elle n'est pas réelle ou qu'elle ne nous affecte pas. C'est pourquoi il était important pour nous de donner corps à ces bots dans notre projet Ashley Madison. A San Francisco, nous avons trouvé 270 bots qui « habitent » en ville. Nous avons retenu les 51 les plus proches du lieu d'exposition (le Pier 17, sur l'Embarcadero), et nous leur donnons un corps qui leur permet d'investir différemment la ville dans laquelle ils évoluent déjà. A Lausanne, nous suivrons le même principe, en élargissant le rayon d'action pour tenir compte de la moindre densité de la région. Dans un rayon de 100km autour de Lausanne, nous avons trouvé 52'997 usagers avérés de Ashley Madison, et 117 bots : une sélection de 51 de ces derniers apparaissent dans l'exposition au ArtLab.

DS: Votre travail touche souvent à la communication. Ashley Madison est une plateforme de communication sur laquelle et autour de laquelle il est d'une certaine manière impossible de communiquer. Il n'y a pas d'interlocutrices féminines réelles à qui parler sur le site, mais on peut

difficilement parler de son expérience sur le site avec qui que soit hors du site lui-même. On voit mal les utilisateurs relater leur expérience à leurs épouses par exemple -

CW: « Chérie, je viens de dépenser quelques centaines de dollars à tenter de te tromper avec ces femmes sur ce site... »

DS: "... et c'étaient des bots! » On ne peut pas raconter ça à ses amis non plus, on se sentirait trop stupide. Du coup, on finit par se sentir très seul. C'est un bon espace pour comprendre par quels mécanismes notre environnement peut se dégrader complètement.

ES: Quels autres changements nous attendent, selon vous ? Et comment s'y prépare-t-on ?

CW: Les gens réalisent que les apps modifient notre environnement – par exemple une application taxi change la manière dont nous interagissons avec une ville. Je pense que l'enthousiasme manifesté par rapport aux nouvelles technologies laisse peu à peu la place à des perspectives plus réalistes. Ce n'est pas suffisant d' « avoir Uber », il faut penser à l'impact sur l'ensemble des personnes qu'une telle app déplace. Nous entamons des processus de négociation, parce que nous sommes plus exigeants par rapport à la technologie. Nous ne voulons pas simplement une app taxi, nous voulons une bonne app taxi. Encore faut-il définir ce que « bonne » peut vouloir dire.

Ou considérons l'Internet des objets (« Internet of Things »), tous ces appareils aujourd'hui connecté au web : ça ne semble pas forcément être une très bonne idée ! Mais malgré nos craintes il y a fort à parier que nos enfants vivront dans un monde encore bien plus connecté que celui d'aujourd'hui. Nous avons déjà normalisé beaucoup d'états de fait, et nous nous privés de nos options d'*opt-out*. Nous avons encore grandi dans un monde qui comprenait un « être offline » : ces espaces deviennent de plus en plus rares.

ES: Que pensez-vous que l'art puisse révéler aujourd'hui qu'une grande entreprise ou qu'un think-tank ne pourrait pas mettre en lumière ?

CW: L'art peut créer des espaces de réflexion dans lesquels on peut poser des questions qui ne font pas partie du monde *corporate* ou même de la « sphère des usagers ». On ne peut jamais se positionner totalement à l'extérieur d'un système, mais l'art nous permet de prendre du recul et d'examiner les mécanismes dudit système, et peut-être développer une éthique par rapport à ceux-ci. Dans le cas d'Ashley Madison, nous nous demandons ce qu'est l'intimité aujourd'hui et si c'est une notion qui peut continuer à exister dans le contexte des relations très basiques et crues qui s'établissent via ce site de rencontres.

De vouloir développer une intimité avec des objets technologiques, de leur conférer une capacité à agir, c'est très humain. « Qu'est-ce que mon ordinateur est en train de faire ? », etc. Nous avons besoin d'espaces où nous pouvons réfléchir à ces relations, sans pour autant devoir leur apporter des solutions.