

## La ville piégée. L'effraction numérique et nos infrastructures

Michaël La Chance and James Partaik

Number 98, Winter 2008

Espaces sonores

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/45616ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Les Éditions Intervention

### ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this document

La Chance, M. & Partaik, J. (2008). La ville piégée. L'effraction numérique et nos infrastructures. *Inter*, (98), 32–35.



# La ville piégée. L'effraction numérique et nos infrastructures

ENTRETIEN MICHAËL LA CHANCE ET JAMES PARTAIK

> CityHACK, 2006.

MICHAËL LA CHANCE : James Partaik, avec votre intervention *CityHACK*, et aussi *Par leurs os et If a tree falls...*, vous avez choisi de vous attaquer directement aux infrastructures de la société. La guérilla électronique infiltre les équipements du pouvoir sur le mode ludique – mais il ne s'agit pas seulement d'un jeu. Ces projets soulèvent de nombreuses questions : quel intérêt particulier portez-vous à l'espace urbain, alors que vous travaillez au détournement de ces lieux ?

JAMES PARTAIK : En 2006, en collaboration avec le collectif SpaceKIT<sup>1</sup>, j'ai créé une intervention intitulée *CityHACK*. *CityHACK* offre la possibilité de porter un regard transformé sur des non-lieux, en introduisant en ceux-ci des phénomènes d'apparence paranormale. Il s'agit du piratage des lumières et des sons de la ville, quand les appareils électriques servant à l'éclairage général, les lumières des bureaux de la ville (service du Tutelle) et les bureaux d'une compagnie d'Internet et aussi un hôtel, ont été détournés de leurs utilisations premières. Nous avons *hacké* les infrastructures et réseaux existants de la ville de Fribourg en Suisse.

L'agencement de ces effets d'éclairage dans le parc immobilier, avec l'insertion des composantes sonores, faisait de la ville une installation multisensorielle disloquée. Un système bricolé de Wi-Fi et de microcontrôleurs activait un réseau qui prenait possession de réseaux existants qui habituellement ne communiquent pas. L'interaction entre ces réseaux a formé un nouveau réseau sémantique composé de nœuds et de relations que nous avons manipulé en direct chaque soir, pendant deux semaines, dans un parc public de Fribourg. En parasitant les équipements urbains, l'installation révèle progressivement

un désordre social, déstabilise notre expérience subjective des lieux publics. Les lieux semblent habités, animés : on se sent interpellé.

MLC : *CityHACK* présume que la ville est déjà programmée. Que le monde est déjà un univers d'informations. Et que l'artiste peut infiltrer et détourner les algorithmes psychopolitiques de son époque.

JP : Oui, la ville se déroule tout à fait comme un programme. La ville est, entre autres choses, un dispositif de synchronisation. Les *goto*, *loops* et *routines* et *subroutines* sont caractéristiques des langages de programmation, mais aussi des activités qui déterminent la ville et ses infrastructures. Le code s'active ; le calme du matin cède aux flux des citoyens qui sortent de chez eux, aux percussions violentes des machines routières, au brouhaha électronique des systèmes de contrôle de circulation, aux infrastructures au travail qui forment la ville, son identité sonore, sa couleur et son espace ; tout cela est pris dans une boucle en mutation lente.

MLC : Tu ne pourrais pas montrer un tel projet à Boston, tu serais immédiatement arrêté comme terroriste. La police de Boston a bloqué le port, fermé l'autoroute... tout ça parce qu'ils ont vu quelques appareils suspects avec des piles et des LED. L'espace public est de plus en plus contrôlé, les autorités ont développé une *technoïa*, la « paranoïa de tout ce qui est technologique ». L'infiltration électronique de l'espace urbain est considérée comme une menace. Ce que j'essaie de dire, c'est que le projet de l'artiste est comme un papier tournesol qui révèle l'acidité d'une solution, la couleur du papier en fait foi. Un



> CityHACK, 2006.

projet artistique a un effet révélateur sur la composition idéologique et culturelle d'un espace. L'espace public apparaît alors comme une forme qui porte l'empreinte d'une mentalité, l'empreinte d'une conscience sociale. Un projet tel *CityHACK* est un révélateur de la relation des individus à leur environnement. Tout d'un coup un monde policé, rationnel, se révèle habité par le caprice, traversé par des phénomènes mystérieux. C'est une forme d'animisme, il semble que les lumières et les sons ont leur conscience propre, qu'ils font signe.

JP : Oui tout à fait et avec raison, les gens étaient visiblement très concernés, on peut dire interpellés. Car la présence de sons incongrus et le comportement des lumières n'obéissaient pas à des codes préprogrammés, mais plutôt à une intervention performative en directe, *live*. Techniquement, l'œuvre utilise des composantes *hardware/software* développées ou adaptées spécialement pour ce projet. En premier lieu, mentionnons le dispositif *SpaceKIT*, un système électronique développé spécialement pour *hacker* l'espace public par la prise de contrôle des systèmes existants. Ce dispositif contrôle une cinquantaine d'interrupteurs, soit autant de machines différentes. Le détournement des réseaux *in situ* a permis de créer un événement collectif. Avec *CityHACK* nous avons mis en place un protocole réseau sans fils qui a permis une intervention furtive et discrète. Nous pouvions littéralement entrer en dialogue avec les promeneurs par le moyen de ces sons et lumières qui étaient à ce moment-là une extension de nous, une traduction de notre présence.

MLC : Ils perçoivent que ces phénomènes ne sont pas complètement dus au hasard.

JP : Oui. On se promène dans un parc le soir, d'étranges sifflements d'oiseaux perturbent le silence, et soudainement une lumière se ferme directement en haut de notre tête. Une dizaine de pas plus loin, le même phénomène arrive. On se dit « très bien, ça peut arriver », mais alors, quelques mètres plus loin, il se produit encore ce phénomène, qui coïncide exactement avec notre passage sous le lampadaire, un troisième éclat d'oiseaux et perturbation de la lumière... et ça y est, on se pose des questions.

MLC : Donc, il y a trois possibilités : ou bien c'est fortuit ; ou bien c'est contrôlé par un *deus ex machina* qu'on ne voit pas, soit un contrôle technologique cybertotalitaire ; ou bien encore c'est une convergence magique d'événements, soit une synchronicité dans le monde aux aguets. On revient à l'idée *technoanimiste* de tout à l'heure, cela devient magique pour eux parce qu'ils se disent que les lumières et les sons ont une conscience autonome ; c'est l'unité qui fait signe : c'est autour de moi que les choses tournent toujours d'une certaine façon, c'est pour moi que tout arrive.

On peut remarquer aussi que cette intervention avec le public fait de vous des artistes voyeurs. Vous êtes des artistes qui donnent à voir, mais qui deviennent voyeurs.

JP : Oui et non. Donner à voir est inessentiel, en ce qui concerne notre intervention. La réalité aujourd'hui est traversée de multiples couches, de plus en plus complexes et denses, et *CityHACK*, comme la plupart de mes interventions urbaines, est fondée sur une dynamique qui passe d'une couche à une autre, contribuant ainsi à densifier davantage le réel. Donc, notre intervention est un art de contingence. Ce n'est pas une possible construction de vérité pour être vu et entendu, mais plutôt un art en devenir perpétuel, un art de situation, de flux et de passages, passages de sons, flux d'images et passages aussi des spectateurs. Ceci est une intervention où l'interprétation de ce qui est donné à voir n'est pas imposée comme un fait, mais brouillée et

constamment relancée sur une autre piste. Souvent, on entamait un dialogue qu'on terminait aussi vite, et l'espace retrouvait son état normal. Ici le visiteur n'est pas pris comme un sujet à convaincre, mais il est sollicité plus comme un voyageur, pris par ce qui l'entoure. Ce qui est familier devient étrange par le détournement de ses points de repère fixes dans la ville. Le contrôle tout à fait invisible par Wi-Fi des infrastructures. Ce que nous offrons à voir, à éprouver, est une chose, mais ce que le visiteur croit, l'histoire qu'il se raconte, est aussi important. Alors, voyeur si tu veux, car je m'intéresse aux réactions subjectives, aux histoires que les passants se racontent à eux-mêmes.

Il est important que l'œuvre ne soit pas identifiée en tant que telle pour que l'expérience vécue demeure un point d'interrogation. C'est pour cette raison que nous avons caché et dissimulé nos activités. Ainsi, lors de l'installation de notre dispositif, on a revêtu le costume des travailleurs de la ville de Fribourg. On voulait être invisibles ou, du moins, se fondre dans les activités habituelles de la ville.

MLC : C'est un travail d'infiltration. Du *Stealth Art*.

JP : C'est ça, cela se présente comme une sorte d'aberration spatiotemporelle.

MLC : Oui, une aberration ou un *glitch in the matrix*.

JP : Nous avons l'intention de provoquer une forme expérientielle de la paranoïa ambiante. Nous nous sommes attaqués à ce qui fait partie et qui définit même ce qui est normal et pris pour acquis. Car s'attaquer à nos infrastructures et à la fiabilité de nos infrastructures, c'est comme s'attaquer à nos propres structures mentales de ce qu'est la réalité. Récemment, on a beaucoup parlé dans les médias de nos infrastructures routières suite à la chute du viaduc de la Concorde à Montréal.



> *Par leurs os*, 1998.



MLC : Nous avons une conscience accrue aujourd'hui, avec la médiologie, du rôle des équipements et de l'infrastructure sociaux. Nous savons que les infrastructures, la forme des relations humaines, déterminent les superstructures et notre façon de penser. Lorsque vous intervenez directement sur l'infrastructure, vous déstabilisez des repères très importants.

JP : Oui, des repères liés à notre comportement. J'écoutais dernièrement des lignes ouvertes à la radio : c'est le désarroi, la perte de confiance. Il y avait des témoignages de gens qui évitaient de sortir de chez eux en auto. Les ponts et les tunnels ont changé de signification pour bien des gens.

MLC : En fin de compte, en éclairant les villes, on fait en sorte que la nuit n'est plus la nuit. Normalement on passe du jour à la nuit, puis de la nuit au jour. Mais là, on passe du jour au jour sans passer par la nuit et il y a transgression. C'est ainsi que l'espace urbain se veut un espace de surveillance, un espace de la visibilité accrue et de l'exhaustivité du regard. Le sens est partout, les images sont partout, le spectacle est partout et, quand

tout ça retombe dans la nuit, on aperçoit encore une espèce de clignotement. Il ne reste que des cris d'oiseaux qui circonscrivent l'espace. Alors cette chute dans la nuit ne peut être qu'inquiétante. Dans la paranoïa urbaine, on pense qu'il y a une action concertée pour nous déstabiliser, mais cette crainte est ancrée dans des représentations mythiques qui n'ont pas été totalement évacuées. Alors il semble, selon ces imaginaires archaïques, qu'à tout moment la nuit va resurgir, que la nuit va reprendre ses droits. Donc on peut renverser votre intervention dans ce sens : vous n'avez pas contrôlé la lumière, vous avez contrôlé des poches d'obscurité, vous avez créé des lieux d'obscurité. C'est très intéressant de voir comment, lorsqu'on détourne quelque peu la technologie, il y a quelque chose qui revient – une forme de néoprimitivisme. C'est intéressant de voir comment des manipulations technologiques vont réveiller des représentations archaïques.

JP : Et ces représentations sont combinées avec l'imaginaire des lieux à la matérialité et à la mémoire des usages. Dans l'œuvre *Par leurs os*<sup>2</sup>, nous trouvons l'imbrication de deux infrastructures. Une première qu'on pourrait appeler une infrastructure traditionnelle, c'est-à-dire les routes, système de transport, communications et, ici, système d'égout. L'autre infrastructure correspondrait, à la lumière des concepts de Saskia Sassen, à l'idée d'infrastructure existante dans le contexte des villes mondiales organisées en réseau. Alors l'infrastructure dans ce cas-ci est le Jardin zoologique de Saint-Félicien. Mon intervention *Par leurs os* utilisait le système d'égouts en tant que système de spatialisation sonore, et c'était, en effet, un excellent système de diffusion sonore qui couvrait un vaste territoire invisible. Pendant 2 jours..., les résidents de la ville entendaient surgir des égouts des sons des animaux de leur zoo via des émissions sonores du monde souterrain de leurs infrastructures urbaines. Ces cris primaux qui semblaient provenir des couches profondes de l'inconscient parcouraient littéralement les tuyauteries ténébreuses de la ville. Cette intervention évoquait directement les mythes populaires portant sur des créatures qui parcourent des chemins du monde souterrain. Bien que dans la lumière diurne c'est l'humour qui règne, c'est la nuit où les cris résonnent autrement.

MLC : Voilà que les bouches de l'enfer s'ouvrent tout d'un coup, à côté de nous ! Il y a un côté « fin du monde » dans tout ça, quand les lumières commencent à s'affoler. On dit qu'à la mort d'un individu, son système psychique s'éteint progressivement et qu'il se réorganise. Il cherche à se restructurer sur ce qui reste, il tente de se recomposer en tant que système psychique viable. Et c'est dans cette désintégration, ce discours de la fin, qu'il s'illumine par fragments, ce qui correspond à un clignotement de la conscience qui s'étirole. C'est ainsi que l'imaginaire de l'espace urbain met en jeu une expérience de la fin. Que la cyberculture met en jeu de nouvelles mythologies de la fin. Les machines s'emballent, les infrastructures électroniques se referment – ou s'effondrent – sur elles-mêmes : les immeubles s'allument et s'éteignent tout seuls. Peut-être ce sont des signes d'un *breakdown* du système social, un système qui est dans une forme de régression. Nous pouvons tout au plus assister à cette régression, à ces illuminations erratiques.

JP : Les manifestations ponctuelles de *CityHACK* peuvent en effet être confondues avec des défaillances ou avec des phénomènes paranormaux. L'utilisation de cette technologie illustre le concept d'informatique omniprésente, ou *pervasive computing* en anglais. Il s'agit d'équiper la plupart des objets, des espaces, voire des corps, de petits ordinateurs, et donc de nous doter d'une

capacité sans précédent d'information et d'action sur notre environnement et sur nous-mêmes. L'espace devient un flux de données, ce qui introduit l'idée d'une composition ou bien d'une orchestration à l'échelle urbaine. Finalement, tous les éléments sont coordonnés et pilotés en direct, laissant libre cours à l'exploration du potentiel du paysage sonore et lumineux de la ville, à l'interaction avec les citoyens et à l'interprétation polysémique de ce qui nous entoure.

MLC : Le fantasme du pouvoir, maintenant, c'est de tout télécommander, les machineries et les réseaux, notre télévision et aussi, pourquoi pas, les feux de circulation. La ville devient un vaste jeu vidéo, l'artiste est en position de voyeur ludique, les citoyens sont des cobayes dans un labyrinthe urbanisé. Les gens vont et viennent dans ce qu'ils croient un paysage, mais ils sont dans un circuit contrôlé par des lignes d'énergie invisibles, ils sont eux-mêmes des micropouvoirs, pouvoir d'achat et pouvoir de choix – quand bien même les alternatives seraient limitées. Pouvoir de produire et de se reproduire. Pouvoir d'initiatives et de variété. Pouvoir d'évoluer et d'être sélectionné. Tous ces pouvoirs dépendent d'une myriade de lignes d'énergie qui s'enchevêtrent en réseau. Derrière l'ordinateur et les technologies du numérique, il y a cette puissance élémentaire, l'énergie électrique. Si tu contrôles cette énergie, tu contrôles tout le reste. Aujourd'hui, l'énergie électrique est le paradigme du pouvoir.

JP : Un système de contrôle aujourd'hui est comme un électron libéré dans des couches de son orbite et inséré dans le flux dont le langage est numérique. Je vois notre intervention comme la création d'un mediascape ou bien une forme d'« éversion ». L'éversion, dans les arts numériques, s'oppose aux technologies immersives et autres tentatives de lier l'expérience humaine au domaine numérique. Plutôt que l'être humain qui plonge dans un univers virtuel sans points de repère au réel, je veux injecter dans le monde réel et physique une certaine logique ou caractéristique du monde numérique. C'est analogue à l'idée d'hypermédia dans le sens qu'on prend l'espace urbain comme une zone activable de la vie. L'intervention, tout comme les hyperliens, transforme d'une façon tangible la réalité, dévoilant les données invisibles ou potentielles du site. Donc, le fait de lier ensemble et contrôler des réseaux de lumières qui ne sont pas normalement connectés ensemble et de produire une sorte d'orchestration et de spatialisation d'alarmes est une forme d'appropriation numérique du paysage urbain. Donc oui, le pouvoir est en jeu, et nous proposons des circuits et tactiques d'occupation culturelle de l'espace à travers des interventions éphémères.

Avec CityHACK, on sollicite en premier les oreilles des passants avec des signaux numériques traduits en cris d'alarme comme des cris d'oiseaux en détresse. Notre capacité de localiser la source des sons dans l'espace est une fonction atavique qui nous a permis de survivre et qui nous sert aujourd'hui à filtrer les sons de la cacophonie ambiante et à s'identifier à un espace. On est très sensible à la signature sonore de notre ville, de notre environnement habituel, et les anomalies et les perturbations sont assez faciles à reconnaître. Dans notre intervention, les hautes fréquences émises et ses itérations ont eu un effet de signal. De dire : « Regardez, quelque chose se passe d'exceptionnel ! » Cela a arraché les passants de leur tête et les a placés dans le paysage. Malgré nos interventions assez frénétiques avec la lumière, on a bien constaté que les gens qui portaient les iPod ou les téléphones cellulaires traversaient l'espace sans reconnaissance des événements qui les entouraient. À un certain moment donné, nous avons synchronisé toutes les lumières et tous les sons pour

qu'ils clignotent en phase avec un cycliste qui portait une lumière clignotante sur son casque.

MLC : Ce n'est pas la première fois que tu investis l'espace public, tes expériences précédentes étaient cependant beaucoup plus inquiétantes. Elles laissaient les trottoirs juchés de corps qui semblaient foudroyés par une épidémie instantanée.

JP : Une autre infrastructure de la ville-réseau que nous avons investie, cette fois-ci avec le collectif We are not Speedy Gonzales, est le circuit touristique de la ville de Québec. Nous avons produit une série d'interventions imprévisibles sous l'intitulé *If a tree falls in the forest and no ear is there to hear, does it make a sound ?*<sup>3</sup>. Dans ces interventions nous avons ciblé des lieux reproduits sur des cartes postales vendues dans les boutiques de souvenirs, des lieux étroitement associés à l'identité touristique de Québec. Un dispositif sonore situé dans l'espace de l'exposition a été programmé pour diffuser « en direct » le bruit de nos chutes lors de nos manœuvres dans la ville, à chaque fois, et simultanément, que nous tombons. Le son permet donc de lier nos différents « points de chute » à l'exposition centrale, transformée pour l'occasion en caisse de résonance imprévisibles de notre manœuvre. C'est une forme d'écoute décontextualisée mais, surtout, c'est le signal d'un événement urbain où chacune de nos chutes revendique le droit du corps à s'abandonner à la gravité. La chute est alors l'expression d'une dissidence avec les valeurs productives de notre civilisation, lesquelles sont fondées sur la tension verticale et l'impératif de se « tenir debout ».

MLC : Les lumières s'éteignent et se rallument, les corps s'effondrent et se relèvent. L'art, selon Nietzsche, nous invite à sans cesse repasser par le désordre pour nous régénérer. Cependant, une société sans art croit qu'elle peut s'autogénérer sans l'expérience du chaos, l'ordre reconduisant l'ordre, le Même ayant toujours la puissance d'engendrer le Même. Il semble le plus souvent que c'est un mouvement irrépressible, monumental. Il semble parfois qu'un geste très simple, un désir de jeu, saurait le faire vaciller. ■

#### Notes

- 1 SpaceKIT : James Partaik, artiste ; Julien Nembrini, ingénieur ; Guillaume Labelle, architecte ; et François Lemieux, artiste. L'œuvre a été conceptualisée par SpaceKIT et réalisée *in situ* par Partaik, Nembrini et Labelle.
- 2 *Par leurs os*, intervention sonore *in situ*, *Les 2 jours brefs de St-Félicien*, symposium en art actuel, coproduction Avatar, Saint-Félicien, Québec, 1998.
- 3 *If a tree falls in the forest and no ear is there to hear, does it make a sound ?*, We are not Speedy Gonzales, collectif composé d'Éric Bertrand, de Constanza Camelo, de Tania de la Cruz et de James Partaik, *La manif d'art*, Québec, 2005.



> Sauf mention contraire, photos : James Partaik



> *If a tree falls in the forest and no ear is there to hear, does it make a sound ?*, 2005.

© WE ARE NOT SPEEDY GONZALEZ