

La revue des ressources

-- Magazine - Carte blanche [comme ressource] --

Carte blanche
[comme ressource]



Pour "Un manifeste hacker" de McKenzie Wark

Intervention aux journées
"Hackculturation", dans le
cadre des Rencontres Place
Publique à Marseille,
27/10/07

Aliette Guibert-Certhoux
mercredi 21 novembre 2007

L'INCROYABLE ET LE MERVEILLEUX LIVRE QUI S'OUVRE DE LUI-MÊME : OU LE CASSE-TÊTE DE L'IVRE « HACKULTURATION »*

Abstract

Hackulturation, hackculture, c'est à la fois la crise iconoclaste et symbolique de la culture, où la figure de rhétorique viatique n'en serait pas une mais le paradoxe, à tous les niveaux de l'expérience, de la connaissance de la technique et de son ignorance, et de l'expression décodée sans limites dans l'univers codé de l'expertise. C'est d'autre part la naissance d'une culture émergente de la décomposition du miroir commun, de fait et rampante, mais au fil du temps qui se construit plastiquement entre matière et méta concepts, entre réseaux de signes constitués par des messages, comme une langue trans-genre des disciplines et des médias. La hack culture est pragmatique, spontanée, collective, interactive, et admet sans ambages la prédiction de la fiction interférant dans l'actualité documentaire. C'est peut-être l'événement de la réalisation poétique du monde ; c'est peut-être, au contraire, le dépassement de la vérité symbolique attachée au texte. Mais qui pourrait en statuer depuis le monde qui se défait, sinon encore une fois dans une récurrence représentée de ce qui disparaît, et donc le dire ne serait qu'une reproduction de la rhétorique de la métaphore. Quant au contraire, à l'instar des langages de l'art conceptualisés par Nelson Goodman, la hackculture nous ferait entrer dans un monde vrai, celui du concept, l'entendre alors comme le nouveau monde réel - l'ubiquité en toute mémoire et amnésie au-delà du sens ? Sur les changements du monde, Edouard Glissant optimisait encore récemment la perte des traditions, en citant la nouvelle langue populaire anglo-hispanique en train de s'inventer et de se généraliser dans le sud des Etats-Unis, comme autrefois les anciennes langues créoles caraïbes. Est-ce cela encore sur le web et ce qui en résultera dans la vie ?

Exergue

« Si vous pensez que je produis des phrases qui répètent les mêmes objets dans une façon différente de les présenter, c'est que je simule ce qu'il advient de la pensée sur Internet : le hasard du renouvellement des idées, qui s'innove dans le pléonasmе évident et répétitif des fragments interchangeables de leurs versions déjà réalisées, c'est un protocole d'actualisation des idées. Il va ainsi du cycle de la mémoire de l'eau. » Benveniste.

L'environnement intégré dans le WWW soit un méta environnement :
Fonds de la hackculture

La communication numérique est caractérisée par deux niveaux de syntaxe, altiers l'un par rapport à l'autre, sans consensus symbolique, intégrés de fait par l'interactivité : c'est d'une part le code numérique lui-même étant un langage mathématique, et c'est d'autre part ses équivalences simulant les langues du monde social et d'une façon plus large, l'apparence du monde vivant naturel et artificiel.

Si l'équivalence du code tend à généraliser l'intégration de tout le dispositif simulé, cela signifie que la langue collective dite la communication numérique est à la fois technique et non technique, spécifique et non spécifique.

Structurant et déstructurant : si la communication numérique étend l'échange des savoirs, par contre elle les fragmente de façon aléatoire et arbitraire, sources et usage des sources, les délocalise et les rend intemporels, par là elle les actualise en les déconstruisant sans archéologie ni histoire. La

communication numérique présente une langue hétérogène constituée par des langages de code et des représentations traditionnelles collectives, ingérant et interférant entre eux, avec des singularités organiques liées aux traducteurs numériques qui opèrent conceptuellement la société, à travers une présentation virtuelle iconoclaste de la culture. Les raisons ne sont pas symboliques mais techniques, néanmoins la hackculture interprète la perte du code symbolique des méta démocraties comme une perte de sens égale à la mise en équivalence numérique des signes (non de leurs pactes sociaux dont elle voulut pourtant être l'outil de la généralisation). Il s'agit d'un fondement paradoxal à la source même de la hackculture et ce n'est pas le seul, une hypothèse étant qu'il ne s'agit pas de doubles mais de transgenres.

Une hypothèse de la hackculture comme transgenre

Une hypothèse possible consiste dans la suivante : la hackculture, c'est la technologie de la communication numérique, elle-même. Elle comprend des objets et des activités : des activités qui donnent lieu à des objets, et/ou des objets qui donnent lieu à des activités.

Les objets sont le code de la communication numérique (mathématique) et tout ce qui le concerne ; s'ils sont dits « culture » c'est sous le régime auto organisé d'un concept du partage de l'invention et de la connaissance en commun pour la construction du code : ainsi s'est édifié peu à peu le logiciel libre (d'une abstraction de l'activité sociale dans la praxis interactive de la recherche, pour l'édification de la communication numérique universelle, elle-même).

Cet échange est fondé par une activité de recherche informée et qui informe librement ; « librement » à entendre : selon un protocole aléatoire de trouvailles et d'idées contributrices, de façon circonstancielle, extérieurement à une économie productive.

L'économie hacker est une para économie pragmatique et/ou une économie de l'excédent : un don ou un contre don- (ce qui ne veut pas dire pour autant que ça ne produise pas quelque chose)... En ce sens on dit que c'est une économie gratuite : gratuitement produite, et gratuitement échangée et enfin, dont les fruits obtenus sont plus largement encore gratuitement donnés.

C'est d'autre part la capacité du code numérique de simuler les apparences de toute la culture qui a précédé la communication numérique, qu'il s'agisse de l'écriture, de l'imprimerie et des arts techniques, ou encore des arts plastiques, de la littérature, des sciences ou de la musique. Et par conséquent c'est de plus, là encore, l'ensemble des activités requises pour parvenir à copier les cultures précédentes et en transmettre la méta culture.

Paradoxes ou imbroglios de la hackculture

La hackculture se présente comme une culture hétérogène : une culture à la fois de la communication numérique - et une méta-culture de la culture traditionnelle. La hackculture à l'acte transgresse l'avant-garde moderne dans le pluri-actuel (a-historique). La hackculture ritualise indéfiniment la fin des avant-gardes à l'acte de leur contraire. C'est une culture émergente du paradoxe, par réversibilité de la tradition moderne visant à l'information et à la connaissance pour tous, dans l'équivalence générale de la communication numérique qui rend toute information équivalente à toute autre, donc indifférente du sens. Ne s'y expriment abstraitement que les tendances des flux vers des signes, en statistiques de fréquentation de la bande passante.

C'est d'autre part le malentendu perpétuel entre la compétence et la performance de l'écriture technique et sa visée post-esthétique, et l'incompétence libertaire de l'usager qui pratique les

langages équivalents au-delà de l'éthique de la technique. C'est dire s'il existe un opposé de la pureté du code — donnant lieu à un hermétisme technique, performé par une catégorie supérieure de développeurs experts du hardware, et leur hiérarchie de rédacteurs des codes y compris du software dans l'objectif d'atteindre l'équivalence entre l'édition numérique et la vision conséquente de ses représentations à l'écran ou imprimées. Car ces pratiques informées sont irréconciliables avec le libre usage populaire de ces logiciels software destinés à adapter les possibles exprimables sans requête des compétences particulières. A fortiori le web 2 a prescrit la fin des balises conceptuelles dans les sources, par la suggestion de tout le corpus des textes lisibles par les scanners des moteurs de recherche : clés passe-partout des requêtes, sans limites polysémiques liées à l'environnement des mots cherchés (contexte interne et externe de la requête). Donc le moyen premier de toute édition numérique est l'écriture dont celle du code, et sa sauvegarde sur les disques durs et leurs copies d'archives sur des disques externes.

L'activité principale de la communication numérique est la fabrication et le transfert interactif de langages écrits, qu'il s'agisse du langage numérique lui-même destiné aux machines, ou des langues qui contribuent à l'informer ou à transmettre les informations hétérogènes pour les usagers du territoire culturel commun. Le code numérique lui-même est non seulement un langage interactif entre la machine et son activité, et la personne qui l'invente et/ou l'utilise, mais de plus un code d'équivalence mathématique et technique de toute l'activité sociale et de tous ses modes et systèmes d'administration et de production, dont elle imite les apparences.

Dans la communication numérique, la simulation, le plagia, la copie, traversant tous les supports hétérogènes où elle s'installe ou se répand, les rend assimilables à ses propres ressources ; la copie et le plagia sont des composantes structurelles inséparables, organiques, liées à la singularité du code et à ses équivalents dans et par la communication numérique.

La hackculture c'est ensemble la déconstruction ahistorique de toute culture par le plagia et la copie des sources fragmentées ; elle est diffuse par la communication numérique intégrale, depuis le code mathématique jusqu'à la transmission et le partage de la capacité communicationnelle de la machine, et de son système productif. Mais de plus elle est fondée de manière non technique par le code de traduction de la société et de la culture qui met à disposition leur représentation dialectique interactive dans le public, assimilable lui-même à une donnée équivalente dans la métamorphose linéaire et arborescente de la communication numérique.

Excepté ses codes mathématiques où les signes ne sont pas interchangeable sans conséquence, en quoi leur usage et leur modification supposent l'apprentissage de l'informatique volontaire, ou éduqué, parce que la communication numérique simule toute la culture passée et la présente avec une disposition continue anachronique dans le www, le travail ininterrompu des langages collectifs qui la traversent opère une multiplicité de langues plastiques, subjectives, du fragment. Les fragments hétérogènes voués aux singularités occasionnelles qui les prélèvent ou les copient sont les mots d'un langage conceptuel perpétuellement renouvelable, qui constitue le monde innovant mais pour la première fois dans l'histoire de la modernité, sans exemplarité académique possible : c'est la hackculture.

La principale écriture de synthèse de et dans la communication numérique est le cut-up des fragments - sélection de fragments recomposés arbitrairement ou significativement ensemble par le zapping - dans lequel toutes les autres figures de rhétorique sont représentées à l'image de la culture traditionnelle et de la société précédentes. Et par conséquent le cut up compris de même qu'en musique techno, comme art des samples (les échantillons) du mix (le mixage des fragments rassemblés, qui modifie ou substitue la présentation contextuelle originale des samples) et du remix

(renouvellement par substitution des samples et du mix, et/ou de leur mode de présentation, de leur alignement, et de leurs altérations). C'est une disposition infinie de l'invention du nouveau à partir des fragments du passé et de l'actuel, intégrant et interférant avec et dans la société vivante, et cela travaille des fictions vraies comme réalités collectives (toujours Nelson Goodman) de l'illusion du monde nu.

En quoi on peut dire que la hackculture installe une posmodernité définitive au-delà des avant-gardes. Mais en même temps en quoi elle installe une division antagonique des droits hackculturels (les codes inventés) et métaculturels (la culture plagiée).

Si l'on peut dire que les hackers ont gagné le combat pour la liberté générale de la culture, c'est dans l'édification du logiciel libre qui les intègre toutes par vocation technologique.

Entre Engels, *La dialectique de la nature*, et *Pour comprendre les médias* de McLuhan, probablement jusque dans son ouvrage posthume partagé avec Bruce R. Powers « *The Global Village, Transformations in World Life and Media in the 21th Century* » ouvrage restant à ce jour non traduit en français, on situe que la culture (la communication pour certains et leur technologie pour d'autres) comme troisième nature fondée par la première — la nature donnée elle-même —; la seconde étant la technique comme extension artificielle de la nature (ou pour d'autres l'environnement habité) ; la troisième ressort par conséquent comme une simulation des deux autres et produisant l'information intégrale de la nature, de la technique et de la société technologique, comme méta-culture totale, éduquée empiriquement par le processus de simulation interactif dans le web.

Cependant, la réalisation du monde commercial et légal néo-libéral, supranational et supraculturel, drainé par les flux de l'information et de la communication numériques (soit sa propre diffusion équivalente réalisée, si l'on imagine la communication numérique comme un contrepoint socio-culturel du dispositif financier de l'équivalence générale - l'argent) ; ce monde connaît l'événement d'une nouvelle forme d'exploitation de l'homme par l'homme au-delà des Lumières et de ses pactes symboliques, au termes des démocraties épuisées au delà des sociétés industrielles de la production, qui installe un dispositif virtuel et conceptuel de la propriété non matérielle des contenus, source du fonds d'archives. Ce qui instrumente une caducité du capitalisme contradictoire avec le monde du vecteur, entre le stock capitalisé et la plus grande vitesse des flux à stock 0 (Virilio), loin du monde social et de la propriété fondée par l'appropriation de la terre au temps de l'enclosure (McKenzie Wark VS Hardt & Negri). Pour le vecteur de l'information commerciale, le seul enjeu incontournable est la capacité de puissance d'allocation de la bande passante.

Conclusion : le livre et la hackculture

Fatalement, par structure de l'imitation et perpétuation de l'écriture des signes, en langages à plusieurs niveaux, et de plusieurs « genres », le référent traditionnel de l'inscription de toute la culture hacker c'est le registre et le livre - et le livre comme référence ancestrale.

Donc rien ne pourrait surprendre dans le fait qu'en 1998-99 les actes internationaux anglophones de nette liste interactive libre fondée à la Biennale de Venise en 1997 aient donné lieu au protocole du premier livre matériel de la hackculture publié par « *autonome media* » à New York, actes requis et sélectionnés notamment par Geert Lovink, et à son initiative par McKenzie Wark. Rien ne peut surprendre davantage que le code ait donné lieu à une poésie du code, comme à des performances artistiques conceptuelles en temps réel ou différé des codes dynamiques.

Mais paradoxalement là encore, par un effet réversible de l'intégration de la culture et de tous ses modes d'existence et de production, le régime matériel du livre est prescrit par la généralisation numérique de l'édition, dans une économie vectorielle qui n'est plus celle de la production que ce soit dans les imprimeries traditionnelles ou dans les e-imprimeries.

Reste la question du papier, l'incontournable matière quelle que soit l'imprimante qui permettra de « produire » l'objet consultable non connecté. Papier naturel issu du bois tombé des forêts ou du chiffon, papier chimique, aux traitements subtils, le papier est devenu une matière précieuse et coûteuse - même le papier de matières recyclées.

Entre virtuel immatériel comme réalité de l'information, et virtuel matériel de l'objet dégradable, le livre scelle l'équilibre des contraires du probable/improbable de la hackculture à l'ère de la communication numérique, entre objet coûteux (marchandise absolue — Baudelaire, Agamben, Baudrillard — des livres matériels périssables tels les bijoux de la couronne ou Les iris de Van Gogh, comme le corps vivant de l'artiste au-delà du marketing) et virtualité gratuite impérissable sauf accident. La hackculture n'est pas une utopie, c'est l'atopie à l'acte de l'instant, métropolitique, (Myriam Revault d'Allonnes), où la fin et les moyens s'intègrent de fait.

Alors quels livres en temps réel ou en différé ? (Il est possible que la citation en exergue attribuée à Benveniste, trouvée sur Internet, soit inventée par d'autres plutôt que par lui-même).

Aliette Guibert-Certhoux

Post-scriptum :

Note

** Ce texte est l'intervention de la représentante des éditions criticalsecret dans le cadre de l'événement "Hackculturation", à Marseille, à la fin du mois d'octobre 2007. Un hommage au livre de McKenzie Wark, A Hacker Manifesto (éd. Harvard Press), UN MANIFESTE HACKER, version francophone internationale aux éditions criticalsecret :*

http://www.criticalsecret.com/a_hacker_manifesto

Autres ouvrages récents de McKenzie Wark :

The Gamer theory [éd. Harvard Press](#)

Interactive tracks @ Future of the books

[GAM3R 7H30RY](#)

En préparation un ouvrage sur le situationnisme (suite à une conférence à Columbia University le 3 octobre 2007) :

[The wenesday at Columbia](#)

Journées marseillaises en présence de l'auteur, organisées par Jacques Serrano pour Rencontres Place Publique au Centre International de Poésie de Marseille, du 25 au 27 octobre 2007, avec le concours du Centre National du Livre — agence régionale du livre PACA - en partenariat avec Centre International de Poésie de Marseille, le Frac PACA, le Théâtre de Lenche.

<http://www.cipmarseille.com/>

http://www.centrenationaldulivre.fr/spip.php?page=sedna&age=365&id_syndic=223

Information des journées

« Hackkulturation. Culture libre, Culture hacker - Lektı-écriture.com Lektı-écriture (bloc note)

Les 25, 26 et 27 octobre 2007, les Les Rencontres Place Publique organisent sur trois jours, à Marseille, une série de manifestations autour du thème Hackkulturation. Culture libre, Culture hacker, dont le programme, reproduit ci-dessous, mérite toute notre attention. Nous invitons tous les (...) — Rendez-vous, Internet, open access, open source. »

<http://www.centrenationaldulivre.fr/>, bloc notes du 17 octobre.

L'annonce dans Libération du 22 octobre renvoie au lien de la page *Marseille hackée*, de Frédérique Roussel, parue sur le web dans "écrans", le 24 octobre :

<http://www.ecrans.fr/Marseille-hackee.2427.html>

Critiques (Presse magazines et revues imprimés et blogs)

Dans le blog de Thierry Crouzet, *Le peuple des connecteurs*, sur les journées de Marseille où il est intervenu, avec partie d'enregistrement des interventions : blog.tcrouzet.com

Un Manifeste Hacker (sur) ; Alain Giffard ; Cahier critique de la poésie, N°14, octobre 2007, éditions Farrago CIPM, Marseille (FR)

<http://alaingiffard.blogs.com/culture/2007/11/un-manifeste-ha.html>

<http://www.ccp-cahier-critique-de-poesie.com/>

L'homme du mois, Kenneth McKenzie Wark ; Pascal Bories ; Sélector, Idées, Technikart n°97, avril 2007, Paris (FR).

<http://www.technikart.com/contact>

http://www.criticalsecret.com/mc_kenzie_wark_press.html

Hacker's Delight, Paul Mathias ; Paralipomènes, Philosophies entoilées, Rues Descartes n°55, février 2007, Paris (FR).

<http://www.ciph.org/publications.php?idRue=55>

France Culture, Sur la toile, 2 novembre 2007 :

[La cyberguerre mondiale aura-t-elle lieu ?](#)

(Thierry Crouzet invité de l'émission, citation de l'ouvrage de McKenzie Wark à la fin de l'émission — avant radiohead) ; écouter l'archive sonore (fichier Real audio téléchargeable).

A paraître en décembre, un portrait de Ken McKenzie Wark, par Olivier Zilbertin, dans le journal "Le monde".