

Version postprint : « Les pirates informatiques à Hollywood : cartographie d'un sabotage », in Alain Boillat et Laurent Guido (éds.), *Loin des yeux... le cinéma. De la téléphonie à Internet : imaginaires médiatiques des technologies de télécommunication et de surveillance*, Lausanne, l'Age d'Homme, 2019.

Les pirates informatiques à Hollywood: cartographie d'un sabotage

Ce monde est désormais le nôtre... le monde de l'électron et du commutateur réseau, de la beauté du baud. Nous utilisons gratuitement un service disponible, qui pourrait être très bon marché s'il n'était pas contrôlé par des gloutons profiteurs, et vous nous traitez de criminels. Nous explorons... et vous nous traitez de criminels. Nous recherchons le savoir... et vous nous traitez de criminels. Nous n'avons ni couleur de peau, ni nationalité, ni préjugés religieux... et vous nous traitez de criminels.

Vous construisez des bombes atomiques, vous partez en guerre, vous assassinez, trichez, et vous nous mentez en prétendant que c'est pour notre propre bien, mais malgré tout, nous sommes les criminels¹.

-Extrait de *The Conscience of a Hacker*, Loyd Blankenship (« The Mentor »), *Phrack*, vol. 1, n°7, janvier 1986.

Révolte virtuelle, pouvoir manifeste

Le « manifeste du hacker » écrit par Loyd Blankenship peu après son arrestation en 1986 constitue un jalon de la culture hacker des années 1980². « Le Mentor » y décrit les tenants de l'esprit hacker, fondés sur une soif de connaissance, une volonté de maîtrise des moyens technologiques et une défiance à l'égard des autorités. L'espace de liberté offert par Internet à travers la médiation de la machine informatique

¹ « This is our world now... the world of the electron and the switch, the beauty of the baud. We make use of a service already existing without paying for what could be dirt-cheap if it wasn't run by profiteering gluttons, and you call us criminals. We explore... and you call us criminals. We seek after knowledge... and you call us criminals. We exist without skin color, without nationality, without religious bias... and you call us criminals. You build atomic bombs, you wage wars, you murder, cheat, and lie to us and try to make us believe it's for our own good, yet we're the criminals ». Ma traduction.

² Douglas Thomas, *Hacker Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002, pp. 71-80. Le Mentor était un membre actif du groupe de hackers « Legion of Doom » et fut également impliqué lors de la répression sévère des hackers, engagée par les services secrets américains au début des années 1990. Voir Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown : Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York, Bantam Books, 1994 [1992], pp. 44-46.

constitue alors, selon lui, un « refuge », un espace potentiel de curiosité et de subversion, loin des structures de pouvoir établies.

Le hacker constitue à nos yeux une figure propice à un questionnement sur la représentation des technologies de télécommunication dans le cinéma contemporain. Par son statut d'expert dans le domaine des nouvelles technologies, le hacker se dessine en figure de *pouvoir*, à même de bousculer l'ordre social, de s'immiscer dans des réseaux sécurisés, d'accéder à des informations confidentielles et d'en divulguer à son gré la teneur. En sa qualité de représentant de la subculture *geek*, le hacker recèle un potentiel subversif. Bruce Sterling remarque ainsi que « la perturbation et la manipulation du réseau téléphonique est un acte qui porte une connotation politique alarmante » dans la mesure où « les ordinateurs et les téléphones constituent des symboles forts des structures du pouvoir et de l'élite financière et technocratique aux Etats-Unis »³.

C'est notamment à partir de cette qualité propre que nous tenterons de questionner la représentation du hacker dans le cinéma dominant. Nous nous efforcerons ainsi, dans le présent article, de saisir les enjeux politiques et formels qui découlent de la représentation de cette figure au cinéma, tout en rattachant notre analyse à l'histoire (multiple) des pratiques liées aux hackers, complexifiée par l'ambivalence sémantique que recèle ce terme.

Afin d'étayer l'analyse de la représentation du hacker au cinéma, nous avons établi un corpus d'une vingtaine de films, datant majoritairement des années 1990 et 2000. Il est frappant de constater que la figure du hacker connaît un pic de popularité dans le cinéma dominant, au milieu des années 1990, aux Etats-Unis, coïncidant avec l'essor d'Internet et des ordinateurs personnels avec interface graphique.

Le premier critère qui a guidé la constitution du corpus est – on pouvait s'y attendre – thématique : les films qui situent au centre de leur construction un ou plusieurs personnage(s) de hacker(s) ont été retenus. Le deuxième critère, d'ordre économique et institutionnel nous a amené à traiter de films issus du cinéma dominant américain, c'est-à-dire financés par l'industrie hollywoodienne, par les conglomérats industriels

³ Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown : Law and Disorder on the Electronic Frontier*, *op. cit.*, p. 64 : « Subversion and manipulation of the phone system is an act with disturbing political overtones. In America, computers and telephones are potent symbols of organized authority and the technocratic business elite ». Ma traduction.

qui chapeautent les studios hollywoodiens. Le dernier critère est d'ordre chronologique : les films traités datent majoritairement des années 1990 aux années 2000, bien que certains films précurseurs des années 1980 aient été pris en compte. Ces critères visent d'une part à approcher des objets relativement homogènes, en termes de thématiques déployées mais aussi d'assises institutionnelles et industrielles, et d'autre part à retracer un développement dans le temps susceptible de questionner les continuités ou les ruptures dans les modèles de représentation du hacker au cinéma⁴.

Il nous semble par ailleurs que la vogue suscitée par la figure du hacker au milieu des années 1990 auprès des producteurs et scénaristes hollywoodiens peut en partie s'expliquer par son statut d'*actant* potentiel au sein d'une trame narrative. A l'image du détective de séries policières, le « pirate informatique » possède l'alibi parfait pour trouver des informations, incriminer des individus autrement irrépréhensibles, obtenir des preuves accablantes, etc. Le hacker, véritable « héros de la révolution informatique » selon les termes de Steven Levy⁵, devint ainsi un héros hollywoodien particulièrement prisé, comme en témoignent des films comme *The Matrix*, *Hackers*, *Mission Impossible*, *Independence Day* ou encore *Swordfish*. Aujourd'hui, on ne compte plus les personnages de hackers parmi les staffs techniques des séries contemporaines d'investigation policière ou d'espionnage, capables de pirater des systèmes informatiques, d'infiltrer des réseaux sécurisés ou de déjouer – avec une facilité déconcertante et en des temps records – maints protocoles de sécurité⁶.

Aussi, la présence à l'écran du hacker est souvent corrélée à celle d'un complot politique ou économique, ce qui nous amènera à examiner notre corpus aux vues des

⁴ Le corpus est composé des films suivants : *WarGames* (John Badham, 1983), *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Terminator 2* (James Cameron, 1991), *Sneakers (les Experts)*, Phil Alden Robinson, 1992), *Disclosure (Harcèlement)*, Barry Levinson, 1994), *Under Siege 2 (Piège à grande vitesse)*, Geoff Murphy, 1995), *The Net (Traque sur Internet)*, Irwin Winkler, 1995), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Hackers* (Iain Softley, 1995), *Mission Impossible* (Brian de Palma, 1996), *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), *Matrix* (Andy et Larry Wachowski, 1999), *Antitrust* (Peter Howitt, 2001), *Swordfish (Opération Espadon)*, Dominic Sena, 2001), *One Point 0* (Jeff Renfroe, Martein Thorsson, 2004), *Die Hard 4 (Die Hard 4: Retour en enfer)*, Len Wiseman, 2007), *WarGames: The Dead Code* (Stuart Gillard, 2008), *Untraceable (Intracable)*, Gregory Hoblit, 2008), *Hardwired* (Ernie Barbarash, 2009), *The Social Network* (David Fincher, 2010).

⁵ Steven Levy, *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2010 [1984].

⁶ Le personnage de Felicity Smoak dans la série *Arrow*, Timothy McGee dans *NCIS*, Willow Rosenberg dans *Buffy*, Chloe O'Brian dans *24*, Juan Carlos « Juice » Ortiz dans *Sons of Anarchy*, ou encore Elliot Alderson et son « collectif » dans la série *Mr. Robot*.

études socio-(géo-)politiques sur le cinéma américain menées par Douglas Kellner et Michael Ryan, ainsi que Fredric Jameson, autour du thème de la conspiration⁷.

Afin de mener à bien la présente étude, il nous paraît nécessaire de resituer le lien étroit entre les technologies de télécommunication et l'avènement des réseaux informatiques, avant de proposer un bref historique des pratiques liées aux hackers. Nous analyserons ensuite les traits récurrents dans la représentation des hackers, en nous appuyant sur des exemples issus de notre corpus de films. Notre propos visera à montrer que le potentiel subversif que recèle la figure du hacker est bien souvent *désamorcé* dans les films hollywoodiens qui le dépeignent, en en faisant un allié des représentants de l'ordre social⁸, ou encore en mettant en scène un affrontement entre hackers responsables œuvrant pour le bien commun et leurs homologues hors-la-loi.

Téléphones, ordinateurs: vases (télé-)communicants

La visée politique du discours des hackers dans les années 1980 et 1990 implique souvent, comme en témoigne le manifeste de Blankenship, le fonctionnement des réseaux de télécommunication, leur exploitation financière par le secteur privé ainsi que leur rôle comme appareil étatique de contrôle et de surveillance. Les réseaux informatiques – du programme de défense anti-aérien SAGE à Internet – sont par ailleurs dépendants de lignes téléphoniques et, partant, des réseaux de télécommunication préexistants, comme dans le cas des modems « dial-up » des années 1970-1980 par exemple, dont la connexion s'établissait par l'intermédiaire de lignes téléphoniques analogiques. C'est par ailleurs grâce à un modem acoustique que David, dans *WarGames* (USA, 1983), se connecte au réseau de son école puis à celui du Centre de Défense Aérospatial⁹.

Le *phreaking*, activité qui consiste à imiter la tonalité d'un téléphone à l'aide d'un sifflet ou d'un enregistrement sonore sur magnétophone, constituait une manne considérable pour les hackers dans les années 1970-1980, lorsque les réseaux

⁷ Michael Ryan et Douglas Kellner, *Camera Politica. The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 1988, voir en particulier pp. 95-106 ; Fredric Jameson, *The Geopolitical Aesthetic : Cinema and Space in the World System*, Bloomington/Londres, Indiana University Press/British Film Institute, 1992, pp. 9-84.

⁸ Ou plus directement un représentant de ce même ordre, comme dans le cas de l'agent spécial du FBI Jennifer Marsh incarné par Diane Lane dans *Untraceable* (Gregory Hoblit, USA, 2008).

⁹ Voir notamment <http://pc-museum.com/046-imsai8080/wargames.htm> [dernière consultation le 05.04.2018]

téléphoniques utilisaient encore des tonalités analogiques¹⁰. Dans *Hackers* (USA, 1995), le hacker Joey Pardella se sert à deux reprises de son magnétophone de poche pour « tromper » une cabine téléphonique et obtenir gratuitement du crédit.

Loin de constituer une rupture totale avec les technologies de télécommunication préexistantes, les réseaux informatiques s'inscrivent davantage dans leur prolongement. Mathieu Triclot montre ainsi, dans *le Moment cybernétique*, que la théorie de l'information qui naît des travaux menés par Claude E. Shannon pour Bell Laboratories, s'inscrit dans la continuité des recherches en ingénierie électrique menée dans la première moitié du vingtième siècle, et offre ainsi des solutions pratiques aux restrictions en vigueur dans les années 1940 quant au rendement des réseaux téléphoniques et de la transmission télévisuelle¹¹.

Le hacker, figure plurielle

Passer par l'histoire des pratiques de « hacking » permet de mettre en lumière les contradictions qui traversent ce mouvement et les groupes sociaux qui lui sont attachés. Contradictions qui réapparaîtront dans les films qui traitent des hackers¹². Si nous préférons employer le terme anglais « hacker » au détriment du syntagme figé « pirate informatique »¹³, c'est que celui-ci a le défaut de restreindre le sens originel du terme. On verra que le glissement sémantique qui s'est opéré de l'anglais au français est lié à la perception sociale des hackers qui se stabilise dans les années

¹⁰ Les revues spécialisées comme *2600 : The Hacker Quarterly* (qui doit d'ailleurs son nom à la fréquence des tonalités employées par le réseau téléphonique américain) possédaient alors des rubriques entières dédiées au *phreaking*. Bruce Sterling précise que « les fraudeurs qu'on appelle "phone phreaks" précèdent historiquement les fraudeurs qu'on appelle "hackers" » dans la mesure où « le réseau téléphonique est antérieur au réseau informatique », p. 58 ; Sterling note cependant que la frontière entre phreakers et hackers est devenue plus floue après les années 1970, du fait de la promiscuité entre les réseaux informatique et téléphonique. Les pratiques de fraude téléphonique mises en œuvre par le mouvement anarchique des Yippies aux Etats-Unis dans le courant des années 1960, ainsi que leur éthique *anti-establishment*, amènent Sterling à considérer ces derniers comme les précurseurs des hackers. Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown : Law and Disorder on the Electronic Frontier*, *op. cit.*, pp. 54-58.

¹¹ Mathieu Triclot, *Le Moment cybernétique. La constitution de la notion d'information*, Seyssel, Editions Champ Vallon, 2008, p. 20 : « La définition de l'information émerge à l'intersection de deux histoires : celle du système technique américain des télécommunications, dans lequel apparaissent dès la fin des années 1920 les premières recherches sur l'information, et celle des recherches de guerre, qui voit la tradition des ingénieurs en télécommunications mobilisée pour former une synthèse entre des domaines techniques jusqu'ici considérés comme divers [...] ». Voir également le chapitre 2, « Premiers réseaux », pp. 28-47.

¹² Douglas Thomas, *Hacker Culture*, *op. cit.*, p. 17, p. 169.

¹³ Exception faite du titre de l'article, dans lequel le mot d'esprit nécessitait l'emploi de l'isotopie du piratage (qui nous a, en somme, mené à la dérive...).

1990 sous l'influence de discours médiatiques, de dispositions légales, mais aussi des représentations véhiculées par le cinéma américain dominant¹⁴. Le terme d'origine anglaise « hacker » désigne à la fois les passionnés d'informatique regroupés dans des laboratoires de recherches d'universités américaines dans les années 1960 qui auront largement participé à la « révolution digitale », et toute « personne qui, par jeu, goût du défi ou souci de notoriété, cherche à contourner les protections d'un logiciel, à s'introduire frauduleusement dans un système ou un réseau informatique »¹⁵.

La première manifestation des termes « hack » et « hacker » dans leur acception informatique remonte à la fin des années 1950 et s'éloigne considérablement du sens qu'on leur prête aujourd'hui, dans le langage courant. Ces termes renvoyaient alors à une pratique expérimentale et intuitive de programmation informatique. En 1958 au MIT, un groupe de passionnés d'ordinateurs se constitue au sein d'une association de modélisme ferroviaire (le TMRC, « *Tech Model Railroad Club* »). Certains jeunes étudiants comme Alan Kotok ou Peter Samson vont alors développer un intérêt grandissant pour les machines informatiques.

Les ordinateurs de l'époque sont des engins quasiment mystiques, intouchables, hors de prix et gigantesques. L'industrie est dominée par le géant IBM et l'usage de ces machines se limite principalement au calcul financier ou balistique. Les jeunes étudiants en question, âgés de dix-huit à vingt-deux ans¹⁶, vont dans un premier temps infiltrer les laboratoires du MIT et grâce à la complicité de certains professeurs, vont pouvoir manipuler ces ordinateurs dont le prix s'élevait à plusieurs millions de dollars¹⁷.

Entre 1959 et 1961, le MIT va recevoir de nouveaux ordinateurs, plus petits que leurs prédécesseurs et capables de supporter « en temps réel » l'activité de programmation et le traitement des informations, sans l'intermédiaire de cartes perforées¹⁸. L'accès à ces machines pour les jeunes hackers est alors plus aisé qu'aux ordinateurs IBM, ce

¹⁴ Douglas Thomas, *Ibid.*, voir l'introduction, pp. XIII-XV.

¹⁵ Définition du Larousse en ligne <<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/hacker/38812>>. La recommandation officielle du Larousse est « fouineur ». Cette définition correspond au sens que l'on donne généralement au terme « pirate informatique ».

¹⁶ A l'exception de Peter Deutsch, fils d'un professeur du MIT qui les rejoint en 1959 et qui a alors douze ans. Steven Levy, *Ibid.*, pp. 17-18.

¹⁷ La présentation des hackers du MIT provient de la description qu'en offre Steven Levy dans son ouvrage *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, *op. cit.*, pp. 3-60.

¹⁸ Il s'agit notamment du TX-0, ordinateur à transistors, puis du PDP-1, « mini-ordinateur » muni d'un écran, conçu par la compagnie DEC.

qui leur permet d'intensifier leur activité de programmation. Parallèlement à leur pratique de programmation novatrice, les hackers développeront également leur propre vocable comme nous l'apprend Steven Levy :

Quand une pièce détachée ne marchait plus elle était « perdante » ; quand elle n'était plus bonne à rien elle était « écrasée » jusqu'à être « hors service » ; les deux tables au coin de la pièce n'étaient pas appelées « le bureau » mais « l'orifice » ; celui qui voulait bosser ses cours se voyait qualifier d'« outil » ; les détritrus étaient rebaptisés « poussière » et un projet entrepris au nom d'un plaisir personnel, sans aspiration collective, s'appelait un « *hack* »¹⁹.

Le terme anglais « hack » renvoie en premier lieu selon le *Oxford Dictionary* à une action de taille ou de coupe peu délicate²⁰. Un second sens, plus familier, renvoie à la capacité d'effectuer une tâche donnée adéquatement. Le terme lui-même, dans son acception technique, précède donc l'ère de l'informatique et désigne usuellement une création technique innovante et élégante, dont la principale utilité ne réside pas dans sa fonctionnalité. Par ailleurs, l'une des principales activités de programmation à laquelle s'adonnaient les hackers du MIT consistait à alléger un programme donné ou une partie de programme, compte tenu des capacités limitées de mémoire des machines utilisées (opération appelée *bumming*), ce qui justifie par ailleurs l'emploi du terme « hack » qui dénote en anglais la coupe, la taille.

Parallèlement au détournement des technologies de pointe auquel participent les hackers du MIT, ceux-ci développeront également une éthique – « *hacker ethic* » – qui vise à privilégier la circulation de l'information, la gratuité des programmes et la transparence dans l'usage des nouvelles technologies:

« L'accès aux ordinateurs – et à tout ce qui peut nous apprendre quelque chose sur la marche du monde – doit être total et sans restriction.
Appliquez toujours ce principe : faites-le vous-même ! » ;

¹⁹ Steven Levy, *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, op. cit., pp. 9-10 : « When a piece of equipment wasn't working, it was "losing"; when a piece of equipment was ruined, it was "munged" (mashed until no good); the two desks in the corner of the room were not called the office, but the "orifice" ; one who insisted on studying for courses was a "tool"; garbage was called "cruft"; and a project undertaken or a product built not solely to fulfill some constructive goal, but with some wild pleasure taken in mere involvement, was called a "hack" ». Traduit de l'anglais par Gilles Tordjman, *L'Éthique des hackers*, Paris, Globe, pp. 18-19.

²⁰ Voir l'entrée de l'*Oxford Dictionary* en ligne, pour le terme « hack » : « cut with rough or heavy blows ». <https://en.oxforddictionaries.com/definition/hack> [dernière consultation au 05.04.2018].

« L'accès à l'information doit être libre. » ;
« Défiiez le pouvoir – défendez la décentralisation. » ;
« Les hackers doivent être jugés sur leurs résultats, et non sur des critères fallacieux comme leurs diplômes, leur âge, leur race ou leur classe. » ;
« On peut créer de la beauté et de l'art avec un ordinateur. » ;
« Les ordinateurs peuvent améliorer votre vie. »²¹

L'éthique utopique des hackers de la première génération se concentre autour de la libre circulation de la technologie, des machines et des programmes et d'une posture *anti-establishment* – méfiance à l'égard du pouvoir, défense de la décentralisation. La première communauté de hackers se construit en opposition aux utilisateurs légitimes et licenciés qui travaillent pour des universités ou les milieux industriels. Cette posture est porteuse d'une première contradiction, puisque ces jeunes programmeurs qui seront dans le courant des années 1960 engagés par des professeurs dans le cadre de programmes de recherches (via le laboratoire d'intelligence artificielle du MIT) seront financés exclusivement par le Département de la Défense américain, principalement à travers le programme ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) dont le réseau, ARPAnet, est un des principaux précurseurs d'Internet²².

Comme l'indique Douglas Thomas, l'éthique hacker sera réinvestie par les hackers « nouvelle école » des années 1980-90, débarrassée de ses contradictions et appliquée au contexte de l'époque, marqué par la marchandisation de l'information et le monopole de Microsoft²³. Cette nouvelle éthique hacker transparait, comme nous le verrons plus loin, dans certains films, comme *Anti-trust*, *Hackers* ou *Sneakers*.

La première génération de hackers (et leur éthique) est bien souvent oubliée au profit de l'image de délinquants du cyberspace que l'on a coutume d'associer au terme. La représentation du hacker au cinéma est principalement redevable de cet imaginaire fondé sur la généralisation d'une connotation de délinquance juvénile et de

²¹ Steven Levy, *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, *op. cit.*, pp. 27-34 ; cité par Douglas Thomas, *Hacker Culture*, *op. cit.*, p. 10 : « Access to computers — and anything which might teach you something about the way the world works — should be unlimited and total. » ; « Always yield to the Hands-On Imperative! All information should be free. » ; « Mistrust Authority—Promote Decentralization. » ; « Hackers should be judged by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, or position. » ; « You can create art and beauty on a computer. » ; « Computers can change your life for the better. » Traduit de l'anglais par Gilles Tordjman, *l'Éthique des hackers*, *op. cit.*, pp. 37-44.

²² Steven Levy, *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, *op. cit.*, p. 125.

²³ Douglas Thomas, *Hacker Culture*, *op. cit.*, pp. 81-84.

dangereuse, en grande partie causée par la diffusion d'un discours médiatique alarmiste, dès la fin des années 1980, portant sur des actes de piratages localisés qui entraîneront de nouvelles dispositions légales à l'encontre du piratage, mais aussi par des productions culturelles, littéraires et filmiques qui vont tendre à assoir une image négative du hacker²⁴.

En 1988, Robert Morris, hacker de longue date, va lancer un virus informatique qui paralysera l'Internet de l'époque²⁵. Cette mise à mal du système informatique va générer un débat national aux Etats-Unis sur la sécurité informatique et la vulnérabilité du système²⁶. Durant la même période, d'autres hackers comme Kevin Mitnick, Phiber Optik ou Kevin Poulsen vont se faire remarquer pour leurs exploits de piratage, générant une visibilité médiatique importante ainsi que la publication de livres et la réalisation de films à leur sujet. Kevin Mitnick est certainement la figure la plus emblématique de cette vague de médiatisation des hackers comptant trois livres à son sujet et un film²⁷. La littérature cyberpunk de William Gibson ou Jon Brunner vient également donner un contrepoint textuel à l'image du hacker²⁸. C'est aussi dans le courant des années 1980, notamment par l'intermédiaire de périodiques destinés à la communauté des hackers (*2600*, *Phrack*) que s'installera une distinction, empruntée à l'univers du western, entre les « chapeaux blancs » et les « chapeaux noirs » (*white hats* et *black hats*), ou encore, entre hacker et *cracker*. Dans le cadre des nouvelles configurations sociales marquées par la démocratisation d'Internet et la diffusion des technologies numériques, la figure du hacker va se polariser, à la fois à travers les productions culturelles de l'époque et les discours formulés par les hackers sur leurs propres pratiques.

L'influence *WarGames*

WarGames aura une influence considérable dans la diffusion de l'image du hacker à partir de 1983 et générera une mode nationale aux USA²⁹. La culture hacker est alors

²⁴ Douglas Thomas, *Ibid.*, p. 94.

²⁵ A sa décharge, précisons que le geste n'était pas intentionnel !

²⁶ Douglas Thomas, *Hacker Culture*, *op. cit.*, pp. 27-29.

²⁷ Mitnick est arrêté une première fois en 1988 pour avoir pénétré dans le système de la compagnie de téléphone COSMOS qui régle les communications téléphoniques américaines. Les ouvrages sur Mitnick et les autres hackers « vont du compte rendu journalistique à la dramatisation intense ». Douglas Thomas, *Ibid.*, p. 36.

²⁸ Notamment avec le roman *Neuromancer* (*Neuromancien*) de William Gibson qui propose le terme de « *cyberspace* » [cyberespace] en 1984.

²⁹ Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown : Law and Disorder on the Electronic Frontier*, *op. cit.*, p. 95.

« à la fois une conséquence du film, et une réalité sociale préexistante »³⁰. *Wargames* illustre une gamme de traits récurrents dans la représentation du hacker au cinéma. Le hacker David Lightman est un adolescent qui entretient peu de rapports sociaux et qui possède des compétences importantes dans le champ de la technologie. Ces compétences et les pratiques qui les révèlent annoncent l'apparition dans les années à venir des « digital natives », notamment par l'intermédiaire d'une pratique assidue des jeux vidéo d'arcade qui nous est donnée à voir au début du film. C'est ensuite en cherchant à obtenir une nouvelle console de jeu avant sa mise en vente que le jeune hacker accèdera au réseau militaire qui contrôle le système de défense américain. *WarGames* présente deux types d'interfaces qui formeront des *leitmotivs* dans les films de hackers. D'une part, l'écran d'ordinateur personnel qui ne fait qu'afficher du texte, des lignes de commandes. L'écran est alors le reflet des langages informatiques et du langage courant, mais aussi celui de l'utilisateur dont le corps se réfléchit à la surface du moniteur (fig.1). La seconde interface est constituée de la myriade d'écrans qui ornent les murs du centre militaire de défense pour les projets de recherche avancée (fig.2). Ici, l'écran est carte. Et c'est précisément la dissociation potentielle de la carte et du territoire, à l'ère du virtuel, qui conduit le récit de *WarGames*³¹.

WarGames illustre également les dynamiques de technophobie propres aux films fantastiques hollywoodiens qui s'affirment souvent, comme le montrent Douglas Kellner et Michael Ryan, par l'intermédiaire d'une opposition entre nature et technologie³². C'est par un *retour à la nature* littéral à la fin du film que les jeunes adolescents³³, partis à la recherche du Docteur Falken, vont résoudre la crise technologique qui les menace. Comme le note Douglas Thomas, la particularité de la figure du hacker dans *WarGames* tient au fait qu'il constitue à la fois la cause du danger technologique imminent ainsi que son unique remède. Cette tension, cette contradiction dans la construction du personnage du hacker est récurrente dans le corpus de films analysés.

³⁰ Douglas Thomas, *Hacker Culture*, *op. cit.*, p. 26.

³¹ Douglas Thomas analyse la construction de l'espace dans *Neuromancer* de Gibson en précisant que le monde dépeint dans le roman « a été adopté par les hackers d'aujourd'hui comme le leur », un monde dans lequel « nous ne regardons plus une carte en termes de distance, mais plutôt de densité d'informations. La carte d'une part n'est pas le territoire, mais plus encore, elle a perdu tout rapport avec le territoire en termes de représentation ». Douglas Thomas, *Ibid.*, p. 21. Ma traduction.

³² Michael Ryan et Douglas Kellner, *Camera Politica. The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*, *op. cit.*, pp. 247-249.

³³ David Lightman et Jennifer Mack, respectivement interprétés par Matthew Broderick et Ally Sheedy.

Hackers à Hollywood

Les enjeux repérés dans *WarGames* ayant trait à la représentation des technologies numériques et de leur utilisateur, ou plus largement aux discours portés à l'endroit de ces technologies, réapparaissent dans la majorité des films de notre corpus. Nous allons à présent offrir un aperçu des traits récurrents qui sont apparus à l'analyse du corpus.

Le premier trait récurrent qui unit le corpus étudié est celui de la *dangerosité technologique*. Le hacker s'inscrit dans la quasi-totalité des cas dans un schéma narratif imprégné de technophobie qui s'articule autour d'une menace effective ou latente. La menace informatique permet l'activation d'un arsenal militaire dans *WarGames* et *Under Siege 2*, elle engendre un dérèglement de l'ordre social (*Die Hard 4*, *Hackers*), elle facilite les délits (détournement de fonds dans *Swordfish*, *Hackers* ou *Sneakers*), provoque une perte d'identité, voire la désintégration du sujet (*The Net*, *Disclosure*).

Le danger technologique est souvent accompagné de la notion de confidentialité (*secrecy*), qui constitue selon Douglas Thomas le trait culturel caractéristique de la figure du hacker³⁴. On peut distinguer ici deux paradigmes dominants : le hacker peut être à la source de la divulgation d'informations qui généreront un dérèglement social d'envergure (*Die Hard 4*, *Hackers*, *Sneakers*, *Matrix*) ou au contraire protéger l'information, être le garant de la confidentialité, contre un agent extérieur. Ces deux possibilités fonctionnent souvent de concert dans le cadre d'une thématique du complot. On retrouve ici la tension qui, d'un point de vue historique, habite les pratiques des hackers, souvent tiraillées entre rétention et divulgation d'informations, entre légalité et illégalité, entre coopération et défiance à l'égard des institutions étatiques.

La présence d'un complot à l'échelle nationale ou mondiale constitue un autre trait récurrent des films de hackers qui apparaît dans la moitié des films du corpus, sous la forme d'une conspiration d'ordre politique (dans *The Net* ou *Sneakers*), industriel et économique (*Johnny Mnemonic*, *Anti-Trust*, *Hardwired*), ou encore d'ordre global et existentiel (*Matrix*, *One Point 0*). On retrouve ici une méfiance à l'égard des agences gouvernementales américaines et des corporations du capitalisme tardif que repèrent

³⁴ Douglas Thomas, *Hacker Culture*, *op. cit.*, pp. 12-15.

Michael Ryan et Douglas Kellner dans les films de conspiration des années 1970³⁵ (*Parallax View, Network*), qui émane selon eux de la gauche américaine de l'époque.

Toutefois, l'unique solution aux schémas de complot – dans les films de hackers comme dans les *conspiracy films* des années 1970 – est une réponse individualiste, profondément ancrée dans l'idéologie dominante. L'unique solution aux déboires sociaux, globaux, est fournie par les actions individuelles des héros de *The Net* ou d'*Antitrust*, par exemple.

Parallèlement, la conspiration constitue pour Fredric Jameson un modèle herméneutique à même de désigner une totalité sociale³⁶, dont la particularité, dans le contexte du capitalisme tardif, réside dans la prépondérance des technologies de communication :

[...] Puisque le système mondial du capitalisme tardif (ou de la postmodernité) serait inconcevable sans les médias informatisés – technologie qui abolit l'espace et faxe dans ses branches une simultanéité inouïe -, on verra que c'est l'information qui constitue tout à la fois le problème et sa solution : les allégories propres à toute cartographie cognitive du système mondial incluront donc, outre le collectif et l'épistémologique, un troisième terme communicationnel.³⁷

L'analyse du cinéma américain entreprise par Jameson se concentre principalement sur les films des années 1970-80, ce qui l'amènera à se demander si le cinéma réussira à intégrer les « nouvelles technologies » (moins « photogéniques », selon ses termes, que les précédentes) dans ses schémas de représentation³⁸. L'analyse du corpus de films que nous effectuons ici vise en partie à répondre à cette question.

³⁵ Michael Ryan et Douglas Kellner, *Camera Politica. The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*, op. cit., pp. 95-103. Ryan et Kellner notent que les films de conspiration des années 1970 (*Parallax View, Executive Action, All the President's Men*) « inversent les polarités des thrillers politiques plus anciens qui soutenaient généralement les institutions américaines, en suggérant que la source du mal proviendrait justement de ces mêmes institutions ». Ma traduction, p. 95.

³⁶ Fredric Jameson, *La totalité comme complot : conspiration et paranoïa dans l'imaginaire contemporain*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2007, p. 30. Traduction de l'anglais (américain) par Nicolas Vieillescazes du premier chapitre de *The Geopolitical Aesthetic : Cinema and Space in the World System*, op. cit., 1992, p. 3 : « Since the world system of late capitalism (or postmodernity) is [however] inconceivable without the computerized media technology which eclipses its former spaces and faxes an unheard-of simultaneity across its branches, information technology will become virtually the representational solution as well as the representational problem of this world system's cognitive mapping, whose allegories can now always be expected to include a communicational third term ».

³⁷ Fredric Jameson, *Ibid.*, p. 10.

³⁸ *Ibid.*, p. 16.

Le hacker à travers l'écran

Dans les films de hackers, les technologies numériques interviennent dès la caractérisation initiale des personnages, qui s'effectue souvent par un processus de médiatisation. Plusieurs films du corpus s'ouvrent sur une vue subjective médiatisée par un dispositif numérique audio-visuel : dans le cas de *Hardwired*, il s'agit d'un enregistrement vidéo effectué par la femme du protagoniste principal (personnage non-hacker, interprété par Cuba Gooding Junior, fig.3), dans *One Point 0*, la première séquence s'ouvre sur la vue d'un écran qui affiche le rendu visuel d'une *webcam* ; *Swordfish* débute par une vue subjective marquée par un filtre « VHS » et par le passage à travers un écran (fig.4). A cela s'ajoute également les vues subjectives des FPS [jeux de tir en vue subjective] qui accompagnent la présentation des hackers dans *The Net* (fig.5), *Die Hard 4.0* ou encore le *remake* de *WarGames*. Les processus d'identification et de mise en phase s'effectuent en partie par une forme d'« hypermédialité » constitutive des « nouveaux médias » selon Jay David Bolter et Richard Grusin. Le processus de remédiation qui caractérise l'histoire des médias pour les deux auteurs dépend de deux logiques culturelles et représentationnelles qui fonctionnent de concert, à savoir l'« immédiatité » [immediacy] et l'« hypermédialité » [hypermediacy] :

Dans le contexte des technologies numériques, tout comme dans l'histoire occidentale des représentations, l'hypermédialité s'exprime par la multiplicité. Alors que la logique de l'immédiatité entraîne un effacement ou une automatisation de l'acte de représentation, la logique de l'hypermédialité admet des actes de représentation multiples et les rend visibles. Là où l'immédiatité évoque un espace cohérent, l'hypermédialité contemporaine offre un espace hétérogène, dans lequel la représentation n'est pas pensée comme étant une fenêtre ouverte sur le monde, mais bien plutôt comme étant « fenêtrée » elle-même – munie de fenêtres s'ouvrant sur d'autres représentations ou d'autres médias.³⁹

³⁹ Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2000, pp. 33-34 : « In digital technology, as often in the earlier history of Western representation, hypermediacy expresses itself as multiplicity. If the logic of immediacy leads one either to erase or render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible. Where immediacy suggests a unified space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not

Le concept de « remédiation », qui récuse tout déterminisme technologique et qui tend à ausculter l’histoire des médias sous l’angle de l’intermédialité, des emprunts et des logiques d’enchâssement nous semble particulièrement opératoire face aux films de hackers, où la représentation et la manipulation des médias constituent un enjeu de taille. Dans le cas des exemples évoqués plus haut, ce n’est pas tant le personnage lui-même qui favorise l’entrée dans la fiction, mais bien plutôt le dispositif de médiation, la mise en abyme d’écrans et de machines, subordonnés au dispositif cinématographique, lui-même « machine à mondes »⁴⁰.

On retrouve cette logique d’hypermédialité dans une séquence du *remake* de *WarGames*⁴¹ dans laquelle le jeune hacker Will Farmer (Matt Lanter) tente d’infiltrer clandestinement la page privée de sa camarade d’école, Annie D’Mateo (Amanda Walsh). Après avoir consulté longuement la page Facebook de son amie, le jeune hacker en herbe se livre à plusieurs tentatives infructueuses qui finiront par déclencher un « piège-à-souris », arme de défense qui avait été implantée par Annie pour se protéger d’une potentielle attaque de hacker, et qui lui permet d’obtenir des données relatives à son cyber-assaillant (« J’ai ton identité, pauvre nase » dit-elle fièrement), tout en lui faisant part de ses remontrances par le biais d’un message vidéo. L’invective d’Annie se termine par une note spécialement destinée à Will Farmer, si tant est qu’il soit le pirate à l’autre bout de la machine informatique, l’invitant à « venir à Montréal, s’[il] est si curieux que ça »⁴². Lorsqu’Annie interpelle Will Farmer dans sa vidéo, elle brandit l’écran de son téléphone portable en direction de la caméra et montre ainsi une photo de Will prise le jour même au lycée (fig.6).

A la différence de l’écran d’ordinateur du film originel, ici l’écran devient galerie, à même d’exposer textes, photos et vidéos. L’alternance des plans entre le regard et l’objet du regard vient souligner de manière relativement redondante le caractère

as a window on to the world, but rather as “windowed” itself – with windows that open on to other representations or other media ». Ma traduction.

⁴⁰ Le terme est emprunté à Alain Boillat qui propose dans *Cinéma, machine à mondes*, une analyse détaillée des films à univers multiples qui font florès dès la fin des années 1990 (p. 73). Bien que les films discutés ici n’entrent pas tous dans cette catégorie, Boillat repère une logique similaire d’hypermédialité à l’œuvre dans le *trailer* de *Resident Evil : Retribution*, où la profusion de dispositifs audio-visuels (tablette graphique, téléphone cellulaire, console portable), fonctionnant comme autant d’écrans enchâssés, participe à naturaliser « la médiation technologique » qu’instaure le dispositif cinématographique. Alain Boillat, *Cinéma, machine à monde. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg éditeur, 2014, p. 38.

⁴¹ *WarGames : The Dead Code*, USA, 2008.

⁴² « Bien sûr, si par hasard tu es Will Farmer, tu devrais venir à Montréal, si t’es si curieux que ça ».

médiatisé du regard du hacker. La séduction amoureuse, topos du *teen movie*, se dessine ici autour des nouvelles modalités offertes par les technologies numériques, par l'intermédiaire de la plateforme Facebook. Les mouvements panoramiques de caméra miment les gestes de *scrolling* [défilement] et d'agrandissement propres aux interfaces graphiques que nous connaissons. Alors que le rapport entre les deux adolescents dans le film de 1983 se construisait *autour* d'un ordinateur, dans la version de 2008 c'est *à travers* l'ordinateur que leur relation se dessine. La particularité du hacker tient au fait qu'il cherche à aller plus loin, à accéder à des informations confidentielles ; attitude étrangement normalisée puisqu'elle est anticipée par sa dulcinée.

Le « piège-à-souris » déclenché lors de la tentative de piratage vient prolonger cette dynamique de remédiation par l'activation d'un enregistrement vidéo dans l'interface graphique, et culmine dans la présentation du portrait du hacker sur le téléphone portable d'Annie, photographie qui vient confondre regardé et regardant. La tentative d'accès à l'information engendre une perte de confidentialité pour le hacker (c'est le « hacker hacké », en un sens). La progression de l'itinéraire du hacker au sein de l'interface graphique se fait par un jeu successif de remédiations, d'imbrications de dispositifs d'audio-vision.

Le « piège-à-souris » génère également une distorsion en termes d'espace et de temporalité : il substitue un message préenregistré à l'univers persistant, constamment « rafraîchi » de Facebook et d'Internet. En termes de spatialité, le message d'Amanda Walsh invite à substituer au cyberspace l'espace concret de Montréal (« Tu devrais venir à Montréal, si t'es si curieux que ça », dit-elle), anticipant le voyage d'étude qui suivra et qui engendrera la traque du héros.

Contrairement aux écrans du premier *WarGames*, l'interface de l'ordinateur devient ici reflet du monde, accès constant à l'information. Alors que la cartographie militaire du film originel était justement menacée par la disjonction de la carte et du territoire, les écrans du *remake* (et bien souvent des films du corpus dans les années 2000) *deviennent* le territoire, entretiennent un lien immédiat, indiciel, avec le territoire. Cette correspondance projetée entre l'écran, les modalités technologiques de visualisation en temps réel et l'espace concret motivent bien souvent la paranoïa des films d'espionnage à l'ère du numérique, puisqu'elle confère un pouvoir démesuré aux personnes ou aux institutions capables de maîtriser les technologies numériques

(comme par exemple dans *Mission Impossible*, 1996 ; *The Bourne Ultimatum*, 2007 ; *Skyfall*, 2012).

Une autre modalité de ce rapport spatial entre les réseaux informatiques et les espaces concrets se dessine par l'emploi récurrent de la métaphore urbaine pour caractériser l'informatique, notamment dans *Hackers* ou *Johnny Mnemonic*, où les réseaux sont conçus comme des villes américaines modernes. Le générique de *Hackers*, par un procédé de *morphing*, superpose l'organisation spatiale d'une ville à celle d'un circuit électronique (fig.7-8). Dans cette séquence, la vue aérienne de la ville est motivée diégétiquement par le regard du personnage principal à travers la fenêtre d'un avion. Ce procédé de *cognitive mapping*⁴³ [cartographie cognitive] permet, de manière métaphorique, de construire un lien entre le niveau microcosmique du microordinateur et le niveau macrocosmique de l'organisation sociale. Le film souligne la possible influence du microcosme technologique sur la totalité sociale de manière relativement alarmiste, puisque le film s'ouvre sur l'arrestation fortement spectaculaire du jeune hacker Zero Cool (Jonny Lee Miller) qui a paralysé Wall Street à l'âge de onze ans.

Le hacker au cinéma : figure binaire

Au sein des films du corpus, la possible influence du hacker sur la totalité sociale s'inscrit souvent dans un schéma dichotomique opposant *white hat* à *black hat*, un hacker garant de la sécurité informatique à un autre hacker aux intentions douteuses.

On retrouve cette opposition dans plus de la moitié des films du corpus. L'arc narratif repose alors sur une confrontation entre hackers qui débouche sur la victoire du « gentil » hacker sur le « méchant » cracker. Dans *Hackers*, la communauté des jeunes hackers doit déjouer les plans du machiavélique « *The Plague* » [la Peste] qui cherche à couler un super tanker afin d'instaurer un virus voleur de fonds dans le système informatique d'une compagnie américaine (catastrophe technologique/écologique, couplée à un vol à grande échelle) dans *Untraceable*, une agente du FBI responsable de la cyber-sécurité (chapeau plus blanc que blanc puisque

⁴³ Fredric Jameson, *The Geopolitical Aesthetic : Cinema and Space in the World System*, *op. cit.*, p. 3. Jameson repère un désir de cartographie mentale dans le « texte conspiratoire » qui se lit en « un effort inconscient et collectif pour tenter de comprendre où nous nous situons et quels paysages et forces nous font face en une fin de XX^e siècle dont les abominations sont aggravées par leur dissimulation et leur froideur bureaucratique ». Ma traduction.

légitimée socialement, institutionnellement) traque un hacker tueur en série. Dans *The Net*, le personnage interprété par Sandra Bullock, mêlé à son insu à un complot politique d'envergure est traqué par le *black hat* Jack Devlin (Jeremy Northam). Dans certains cas, la transformation du héros repose sur une dynamique de rédemption : c'est le cas dans *Hackers* ou *Swordfish*, où des anciens chapeaux noirs se rachètent en rétablissant, dans une situation de crise, l'ordre social.

C'est à notre sens la polarisation accentuée du hacker dans le cinéma dominant américain, la confrontation répandue entre chapeau blanc et chapeau noir qui anéantit le pouvoir subversif de cette figure. Ces confrontations aboutissent au triomphe du *white hat*, au service, la plupart du temps, d'une institution publique, sur le *black hat*. La menace hacker est alors contrôlée, le dérèglement menaçant se voit maîtrisé, régulé par la clôture narrative. On peut noter que les seules apparitions d'héroïnes hackers (Sandra Bullock dans *The Net* ou Diane Lane dans *Untraceable*) se font dans ce contexte de polarisation où elles occupent la place stéréotypée de la « protectrice » du système. Cette fonction de protection est associée au rôle de mère dans *Untraceable* où les lignes des espaces public et privé s'entremêlent: protéger la société américaine de la menace du tueur/hacker revient, pour le héros féminin, à protéger sa fille.

La séquence de piratage d'une station locale de télévision dans *Hackers* illustre bien cette mise en scène du duel entre hackers qui traverse le corpus. Dans cette séquence, l'ancien hacker Zero Cool reprend du service au terme de la sentence pénale qui lui interdisait d'utiliser un ordinateur (ou un téléphone) jusqu'à ses dix-huit ans. Après avoir obtenu des informations confidentielles auprès d'un employé d'une compagnie de diffusion télévisuelle en se livrant à une opération d'ingénierie sociale, le hacker est en mesure de choisir à son gré l'émission qui sera diffusée sur la chaîne. Mais c'est sans compter sur l'intervention d'une hacker rivale, Acid Burn (Angelina Jolie) qui viendra concurrencer son contrôle du système de « lecture d'enregistrements automatisée » (ARPS).

Dans cette séquence, les images télévisuelles sont à la fois l'objet du duel entre les deux hackers et la source d'une évocation métaphorique du combat qui les oppose⁴⁴. Les flashes télévisuels montés en alternance avec des gros plans sur les yeux du hacker

⁴⁴ On aperçoit parmi les « flashes » télévisuels (qui s'apparentent à un « zapping » effréné) un combat de dinosaures, une rixe entre gladiateurs ainsi qu'un combat aérien.

occupent une place d'intermédiaire au sein de la séquence. Ils révèlent le regard actif du hacker et ancrent ce regard dans les technologies de communication. Le caractère raciste de l'émission que Zero Cool décide de retirer de la grille de programmation positionne fermement le hacker « new school » sur l'échiquier politique. Résurgence ici de l'éthique hacker, progressiste, ouverte, anti-sectaire. Au discours xénophobe de l'émission évincée par Zero Cool, (« America First », Episode 5), celui-ci substitue un échantillon de science-fiction des années 1960 (« The Outer Limits », Episode 104). Mais la caractérisation politique des hackers dans le cinéma dominant n'entraîne *jamais* un comportement politique qui serait *actif*. Au contraire, l'action des hackers dans *Hackers*, *Anti-Trust*, *Johnny Mnemonic* ou encore *Hardwired*, est toujours une *réaction* à une menace globale et imminente.

Dans cette séquence de duel télévisuel, le caractère subversif du contrôle opéré par les hackers sur un dispositif technologique donné (ici la manipulation de la machinerie télévisuelle) est éclipsé au profit d'une lutte qui oppose hacker à hacker. Montage accéléré, augmentation progressive de l'échelle des plans, valeur attractionnelle des plans d'insert : le contrôle et le détournement de la machinerie télévisuelle devient le site d'un duel.

Héros désamorcé

La figure du hacker semble particulièrement apte à véhiculer une représentation globale de la société contemporaine par le motif de la conspiration, central dans le corpus étudié. Le processus de « cartographie cognitive » qui s'ensuit repose sur des opérations multiples de médiatisation desquels le hacker est tantôt maître, tantôt victime. Cette variation du positionnement actanciel du hacker correspond à l'une des constantes de la trame de la conspiration chez Jameson, à savoir la circulation d'un même personnage aux postes de victime, de témoin et de bourreau⁴⁵.

Les contradictions historiques qui marquent la figure du hacker (ou plus largement la culture hacker que Douglas Thomas tente de cartographier) se trouvent reformulées dans leurs représentations cinématographiques. A la fois cause et solution du drame technologique, le hacker ne semble dicible qu'en opposition à lui-même. Si le hacker

⁴⁵ Fredric Jameson, *The Geopolitical Aesthetic : Cinema and Space in the World System*, op. cit., p. 34-35. Jameson le montre ici à travers une brillante analyse de *Videodrome* (David Cronenberg, 1983).

n'est pas physiquement dédoublé, c'est alors par un délire schizophrénique que cette opposition prend forme, dans *One point 0* ou *Pi* (Darren Aronofsky, USA, 1998) par exemple.

Dans le contexte des technologies de télécommunication, le hacker constitue une figure qui problématise la place de l'individu au sein des réseaux totalisants, du téléphone à Internet. On a pu repérer un mouvement allant de l'opacité de l'écran d'ordinateur à une transparence inéluctable, un jeu de poupées russes qui dessine un enchevêtrement constant d'écrans et d'images dans l'image. Cette dialectique entre opacité et transparence renvoie d'ailleurs à l'histoire des technologies informatiques et à leur diffusion, qui a été rendue possible par la dissimulation de leur fonctionnement profond (avec la généralisation des interfaces graphiques), alors même que la culture hacker militait pour leur transparence dès la fin des années 1950.

La figure du *black hat*, comme nous l'avons signalé plus haut, prend forme dans le courant des années 1980 et cristallise une angoisse sociale qui naît en réaction à l'informatisation croissante de la société contemporaine. Le *white hat* quant à lui naît en partie de l'insertion des hackers dans le monde du travail et de l'entreprise, insertion qui coïncide avec les bornes du corpus étudié. Cette dichotomie simpliste n'est pas en mesure de décrire la multiplicité des pratiques individuelles qui se rattachent au « hacking ». Cependant elle offre des voies de représentation largement exploitées par l'industrie hollywoodienne et assure un développement narratif constant et sans équivoque qui laisse place à l'héroïsme individuel dans le cadre d'une crise technologique, et au rétablissement de l'ordre social.

En suivant la proposition de Douglas et Kellner, il est possible de penser l'idéologie, dans le contexte des représentations cinématographiques, non pas uniquement comme « un système d'images et d'idées qui tendent à inscrire les dominés dans leur propre subjugation »⁴⁶, mais davantage comme un faisceau de stratégies discursives visant à construire des significations par voie de métaphores afin de sublimer diverses réalités sociales. L'idéologie peut alors être conçue comme une manière de « répondre aux forces sociales de sorte à ce qu'elles cessent de constituer une menace pour le système

⁴⁶ Michael Ryan et Douglas Kellner, *Camera Politica. The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*, op. cit., p. 14 : « This conception of the role of film necessitates expanding the traditional Marxist notion of ideology, defined as a system of ideas and images which operates to enlist the oppressed in their own subjugation [...] ». Ma traduction

d'inégalités sociales »⁴⁷. En ce sens, l'*enrayage* de la « bombe hacker » fait sens dans le contexte actuel marqué par les révélations de Wikileaks et d'Edward Snowden, qui ont permis de montrer que les plus grands pirates informatiques ne sont pas à chercher du côté des jeunes adolescents férus d'informatique, mais davantage du côté des Etats et de leurs vastes programmes de surveillance et de collecte de données.

Bibliographie

Alain Boillat, *Cinéma, machine à monde. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg éditeur, 2014.

Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2000.

Fredric Jameson, *The Geopolitical Aesthetic : Cinema and Space in the World System*, Bloomington/Londres, Indiana University Press/British Film Institute, 1992.

Steven Levy, *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2010 [1984].

Michael Ryan et Douglas Kellner, *Camera Politica. The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 1988.

Douglas Thomas, *Hacker Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002.

Mathieu Tricot, *Le Moment cybernétique. La constitution de la notion d'information*, Seyssel, Editions Champ Vallon, 2008.

Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown : Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York, Bantam Books, 1994 [1992].

Légendes des illustrations :

fig.1 : Ecran d'affichage et écran miroir dans *WarGames*.

fig.2 : Myriade d'écrans à l'écran (*WarGames*).

fig.3 : Enregistrement vidéo en ouverture de *Hardwired*.

fig.4 : Quand John Travolta transperce l'écran : un enregistrement vidéo diégétique épouse le cadre dans la séquence d'introduction de *Swordfish*.

fig.5 : Vue semi-subjective du personnage principal de *The Net* jouant à un *first-person shooter* [jeu de tir en vue subjective].

fig.6 : Ecran « galerie » dans *WarGames : The Dead Code*.

fig.7-8 : La ville américaine en circuit électronique dans *Hackers*.

⁴⁷ Michael Ryan et Douglas Kellner, *Ibid* : « In our view, ideology needs to be seen as an attempt [...] to respond to social forces in such a way that they cease to be dangerous to the social system of inequality ». Ma traduction.