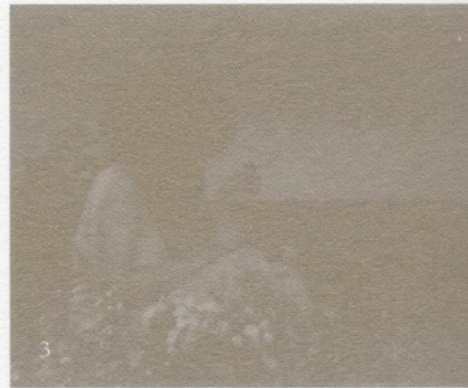


Kit d'assemblage aléatoire d'histoires du réel

N3krozoft, auteur de nombreuses fictions géopolitiques liées à l'idée de surveillance par satellites, webcams, GPS, puces RFID et autres objets nomades intrusifs interroge *via* son œuvre *Low Res Stories* les liens entre technologie et vie privée. Éteignez la webcam.

Eye-Fi Isabelle Arvers



« Vous devez tout voir, tout entendre et tout oublier » c'est ainsi que Napoléon définissait l'information, comme un organe du pouvoir sachant en être la voix, la « voix de son maître ». Un moyen de contrôle sur les pensées et les populations à l'instar du *Moniteur*, alors journal officiel de l'Empire. Depuis, les idées de démocratie et de pluralisme ont prospéré au point d'aboutir à ce que l'on nomme aujourd'hui la convergence des médias. Une société où chaque médium est lié à un autre et fait sens dans un « bloc communicant » pour reprendre les termes de Mario Costa. Mais si la convergence des médias fluidifie et amplifie la circulation de l'information, elle représente pour autant un danger pour la liberté de penser et l'indépendance de l'information.

Et de ce fait, elle facilite l'amnésie.

Le dernier projet du collectif N3krozoft *Low Res Stories* parle de cet oubli, de cette amnésie de l'anamnèse, de ce qui fonde le vivre ensemble. Le collectif semble cette fois nous dire :

« Nous allons vous raconter des histoires et vous vous endormirez. Nous vous raconterons des histoires du réel et vous les oublierez. »

Low Res Stories, installation vidéo interactive, donne à voir et permet d'interagir avec des images de webcams. Issues du net et traquées par des robots chercheurs, leur apparition est générée selon un montage aléatoire, au moyen d'un patch Jitter

développé par la N3krozoft Corporation Ltd à partir du logiciel Max MSP. Aux images de trafic autoroutier se mêlent des images de surveillance privée ou de caméras placées dans des bureaux qui finissent par former un paysage cinématographique étrange.

Trois écrans font face au spectateur qui intervient sur le déroulement de la narration au moyen d'un écran tactile, sorte de borne de contrôle imaginée par la scénographe Ana Popek. Les images sont sous-titrées de textes provenant de blogs ou de journaux intimes en ligne. Deux niveaux de narration se superposent ici : les images paysages d'un espace public sans cesse re-privatisé et la réappropriation de dialogues et de textes émanant de ce que Nicolas Thély appelle la « web intimité »¹.

Servitude volontaire

Tout voir et tout entendre, pour oublier ce qu'est le réel et ce qu'il comporte de violence symbolique. Surveiller¹, pour pouvoir mieux contrôler une information de plus en plus centralisée, mais accessible partout et par tous. C'est ainsi qu'un certain jour de Septembre 2001, des caméras, placées là pour rien, répondant à une esthétique de l'attente, ont filmé une scène digne d'un jeu vidéo ou d'un film à très gros budget.

L'installation *Untitled*, présentée à la Postmasters gallery à New York en Septembre 2001 par Wolfgang Staehle comporte trois webcams, dont l'une filme en direct le World Trade Center. D'un statut

d'images vidéo fixées sur un rien qui passe dans le centre de New York, ces images ont pris le 11 Septembre l'allure de documents tragiquement historiques. Pourtant, bien souvent, ces caméras semblent ne rien filmer en particulier. Qu'il s'agisse de webcams posées à l'extérieur ou de webcams placées dans la sphère privée, elles racontent peu de choses, si ce n'est l'attente d'une histoire à venir. Les webcams prolifèrent, comme les autres dispositifs de vision et semblent attendre. Elles attendent qu'on les regarde.

Les médias offrent ainsi l'illusion d'être aux manettes d'un monde sous contrôle : d'être au centre du monde, et de pouvoir y accéder. Google Earth ouvre ainsi les rues et les portes du monde entier. Même les espaces interdits deviennent accessibles... Le site *zone-interdite* des artistes et activistes Christoph Wachter & Mathias Jud pirate Google Earth en donnant accès à des zones militairement interdites. *Zone-interdite* montre la faille d'un système qui interdit l'accès à des zones que les mass médias inspectent et donnent à voir².

Il faut bien se rendre à l'évidence, nous sommes passés - comme le prévoyait déjà Gilles Deleuze en 1991 - d'une société disciplinaire à une société de contrôle. Une société dans laquelle l'individu est réduit au « dividuel », un être contrôlé dans ses moindres actes par des ordinateurs, des caméras et des cartes indiquant tous ses comportements d'achats, sa position géolocalisée³ et même son indice de bonheur comme le propose actuellement Facebook... À la différence cette fois que



nous semblons nous soumettre à ce contrôle et à l'appliquer de nous-mêmes, en renouvelant l'idée de servitude volontaire chère à Étienne de la Boétie⁴.

Le 7 octobre 2009 dernier, le journaliste Jean Marc Mannach⁵ rapporte sur le site France 24 qu'un nouveau site Web (*Internet Eyes*) invite ses concitoyens Anglais à gagner de l'argent en jouant à « Big Brother ». Des commerçants et des sociétés mettent en ligne les images de leurs caméras de surveillance afin de permettre à la population « vigilante » de surveiller et de dénoncer les délits à la Police. Le problème actuel de l'Angleterre réside en effet dans le surnombre de caméras par rapport au nombre de personnes en mesure de les surveiller... La population est donc appelée à contribuer et est rémunérée pour ses bons et loyaux services.

Exactement ce que le jeu *Vigilance01*⁶ conçu par l'artiste Martin le Chevallier en 2001 proposait. Gagner des points en dénonçant les scènes de crime, et se transformer, à son insu parce qu'en jouant, en un grand ordinateur. Huit ans plus tard, le jeu devient réalité. Et cette fois, il ne s'agit plus d'un jeu au graphisme flashy façon jeux vidéos des années 80, mais d'une prolifération d'images du réel à surveiller pour gagner de l'argent.

Cette néo-servitude volontaire est d'ailleurs le sujet du dernier livre de Patrice Bollon, *Kapital Kontrol*. Il y raconte que les habitants d'un quartier de Madrid ont réussi à déloger les prostituées des rues voisines par la diffusion sur le net d'images

de webcams⁷. Et tout cela se passe simultanément à la suppression de *1984*, le livre de Georges Orwell, du catalogue de *Kindle* le e-book d'Amazon... Certes pour des raisons de droits d'auteurs, mais faisant sens finalement, dans l'accumulation de données concomitantes liées à la surveillance, au contrôle et à l'oubli.

Qu'il s'agisse de donner notre accord tacite pour que nos contenus soient réutilisés par les réseaux sociaux ou d'accepter les cookies, nous laissons des traces de tous nos comportements sur le net et notre intimité s'éparpille. Alors que dans le même temps l'espace public se privatise, pour ne laisser que quelques rares espaces de convivialité sans surveillance, l'intimité s'expose, se donne et se répand. La nécessité d'être connecté au fil d'actualité du réel nous pousse à nous dévoiler. Et la CIA veille puisqu'elle vient d'investir via sa branche d'investissement In Q Tel dans Visible Technologies, une société de surveillance des réseaux sociaux. Parmi les sources de Visible Technologies : les blogs, les forums, Flickr, Youtube, Twitter ou encore Amazon.⁸

Faut-il calmer pour autant notre soif de connaissance, de partage, notre soif d'accès au monde, aux autres, au web ? Non. Comme le concède Matthias Fuchs à l'issue d'une étude réalisée sur les réseaux sociaux et les sociétés de surveillance⁹ : les usages sont là pour révéler des attentes, une envie de participer, de partager, de s'impliquer, de rester en contact, d'être connectés. Peut-être que pour parer à cette surveillance quasi-totale, la solution

réside dans la création et l'utilisation de réseaux opensource, libres, ou de réseaux d'échange privés...

Ce qui est alors important est ce que ces usages révèlent de nous-mêmes en tant qu'êtres inter-connectés et d'une ère aux multiples écrans de vision et d'interfaces d'interaction.

Autre dimension

Se pose donc la question du statut de ces images. Filmé en continu, le réel se trouve là sous nos yeux, à l'écran, accessible depuis n'importe quel ordinateur du monde. Images de point de vue, images de coucher de soleil, images de surveillance, de centres urbains, d'entrée d'immeubles, de réseau autoroutier, images d'attente. Attendre que quelque chose se passe ou pas. Le réel, rendu visible par l'interface d'un écran, prend une autre dimension. Parce que l'image surface de l'écran enlève de la profondeur¹⁰ à l'image, elle redistribue les questions de champ et de hors champ. L'image devient l'attente d'un autre côté du miroir, de ce qui est hors du cadre, de ce qu'on ne voit pas.

Le réel filmé par des webcams devient matière à cinéma. Si la pièce de N3krozoft est interactive, elle n'est pas sans rappeler *no cinema* l'œuvre protéiforme de Jérôme Joy¹¹. D'abord hébergée sur la plateforme web *The Thing*, *no cinema* est une œuvre en ligne dont le contenu est généré aléatoirement selon un montage d'images, proposant à l'internaute un nouveau film à chacune de ses +



connexions. Parfois, Jérôme Joy sélectionne certains plans de webcams¹² et préfère aux images de surveillance, les images paysages au caractère d'avantage cinématographique.

Une route, des nuages passant dans le ciel, un immeuble, les lumières d'une rue, d'une ville la nuit. Les images se succèdent dans un flux continu qui se joue des décalages horaires. Remixées à l'intérieur du dispositif multi-écran WJ-S conçu par Anne Roquigny¹³, curatrice du web comme espace de création, les images de webcams du projet *nocinema* immergent le public à l'intérieur d'un réel médiatisé. Les sons de streams diffusés par des artistes dans le monde entier amplifient cette sensation d'immersion du public dans une poétique du flux, de l'image streamée.

Avec les webcams, l'image n'est pas seulement filmée, elle est streamée. Elle passe au travers du réseau et la qualité de sa retransmission dépend du temps de téléchargement, d'interférences possibles et d'accidents. Retransmise grâce à un savant enchevêtrement de 0 et de 1, l'image apparaît parfois comme floutée, pixellisée, partiellement visible. Image de passage, d'un éphémère déjà passé, l'image de webcam semble vibrer sous nos yeux. À l'absence momentanée d'action ou de narration se substitue alors un jeu chromatique et de formes architecturales ou géométriques.

Avec l'image de webcam, il est en effet possible de s'abstraire du réel filmé pour voir autre chose, un autre type d'image. Le film du collectif Pleix *Netflag*¹⁴ est ainsi conçu à partir de centaines d'images de webcams prises dans le monde entier pendant 24 heures, accumulées afin de former une carte du monde mouvante et lumineuse, car construite par les images en mouvement de streams de webcams accélérés. 24 heures de la vie d'un monde sous l'œil des caméras.

Horizon, la dernière installation des artistes Anglais Thomson & Craighead, présentée au festival Impact¹⁵ en Hollande, est un autre exemple d'utilisation de l'image de webcam comme plan cinématographique. *Horizon* se présente comme une horloge où les images de webcams se succèdent pour égrainer un temps mondial, un temps rythmé par le net confronté à la notion de temps présent. Il en résulte une matrice d'images constamment en mouvement, comme une suite de storyboards animés alignés en rangées les uns au-dessus des autres sur un cadran solaire électronique.

Il ne s'agit plus de surveillance, mais de séduction. D'esthétique de l'image en mouvement car abstraite de son contexte. Un pouvoir de séduction à l'œuvre, extrêmement proche du désir qui se crée dans l'attente, dans l'absence suivie de retrouvailles, dans l'échange d'un moment, d'une image de soi, de l'autre, d'un ailleurs. Ce qui se joue entre une personne qui se filme au moyen d'une webcam et celui ou celle qui la regarde. Voir, désirer sans pouvoir toucher, le comble de l'attente satisfait par une image.

Comme la beauté d'un soleil levant, capté à chaque instant là où il se passe dans le monde, comme une éternelle image d'un jour qui recommence captée par les webcams dans l'œuvre *Eternal Sunshine*, de l'artiste Adriaan Stellingwerff. Ou l'idée poétique de Peter Sinclair¹⁶, d'installer une webcam dans une calanque proche de Marseille pour permettre aux clients d'un bar qui n'a pas de vue sur la mer de voir passer les bateaux, lorsque de gros plaisanciers passent... Comme un instant qui s'arrête pour voir ce qui est juste à côté, mais de l'autre côté du mur. Une manière de détourner la fonction initiale des caméras de surveillance pour n'en retenir que leur poésie, leur beauté et leur magie.

À ces images, *Low Res Stories* surajoute un niveau de narration : le logiciel puise aléatoirement dans les textes d'internautes sur eux-mêmes, entre eux, pour devenir un vaste entre-nous. Utilisés comme sous-titres des images passages et paysages, ces mots deviennent les « voix off » d'un film aléatoire et interactif. Hors contexte de leur « web intimité », ces mots semblent tomber du net et s'égrainer dans un poème infini. Une communication entre esprits et désirs, accolée à la puissance d'un réel désincarné, presque neutre mais chargé de la beauté de l'instant. ■

—
http://low-rez.tv

1. *Vu à la webcam : essai sur la web intimité* par Nicolas Thély, Les Presses du réel (1 janvier 2002)

2. <http://www.zone-interdite.net>

3. « Le langage numérique du contrôle est fait de chiffres, qui marquent l'accès à l'information, ou le rejet. On ne se trouve plus devant le couple masse-individu. Les individus sont devenus des « dividiels », et les masses, des échantillons, des données, des marchés ou des « banques ». » *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, Gilles Deleuze, P.S. in *L'autre journal*, n° 1, mai 1990.

4. *Le Discours de la servitude volontaire*, Étienne de La Boétie, 1549

5. <http://observers.france24.com/fr/content/20091007-gagnez-argent-denoncant-delinquants-internet-eye-videosurveillance-cctv>

6. <http://www.martinlechevallier.net>

7. *Kapital Kontrol, Les nouvelles servitudes volontaires*, Patrice Bollon, 2009, Anabet éditions

8. Information parue dans l'édition en ligne de *Wired* : <http://www.wired.com/dangerroom/2009/10/exclusive-us-spies-buy-stake-in-twitter-blog-monitoring-firm/>

9. *Social networking sites and the surveillance society. A critical case study of the usage of studivz, facebook, and myspace by students in salzburg in the context of electronic surveillance*. Christian Fuchs, Salzburg/Vienna, Austria. 2009, ISBN 978-3-200-01428-2

10. « L'esthétique de l'image vidéo comme mangeuse de profondeur » par Christine Ross dans *Images Surfaces, L'art vidéo reconsidéré*, Christine Ross, Editions Artexes, 1996

11. <http://nocinema.org>

12. « Le choix de sélection des webcams s'oriente sur celles dont le cadrage ou le positionnement évacue la dimension « surveillance », comme je le disais plus haut, d'où dans le projet nocinema.org l'occurrence de ces images improbables dans des contextes non-urbains (à se demander pourquoi la webcam est posée là à cet endroit) ou lorsqu'ils sont urbains, sur la sélection de cadrages qui semblent décalés ou qui peuvent faire référence à des plans cinématographiques. » Jérôme Joy, FAQ du projet nocinema.org

13. Logiciel et dispositif multi-écran WJ-S : <http://www.wj-s.org> Anne Roquigny, Media Art Curator : <http://www.roquigny.info>

14. <http://www.pleix.net/netlag.html>

15. Festival Impact, Utrecht, 14-18 octobre 2009 <http://www.impact.nl/index.php/artworks/horizon>

16. Peter Sinclair, artiste et chercheur <http://nujus.net/~petesinc/wiki/> co-dirige le laboratoire de recherche en art audio Locus Sonus avec Jérôme Joy, <http://nujus.net/~locusonus/site/index.php>

—
Légendes des images :

1. Caméra routière, États-Unis, 2008.

2. Caméra intérieure, KDDI Corporation, Nishinomiya, Japon, 2007.

3. *Nocinema* (Jerome Joy, 1999).

4. Caméra routière, États-Unis, 2008.

5. Caméra extérieure, Helsinki, Finlande, 2008.