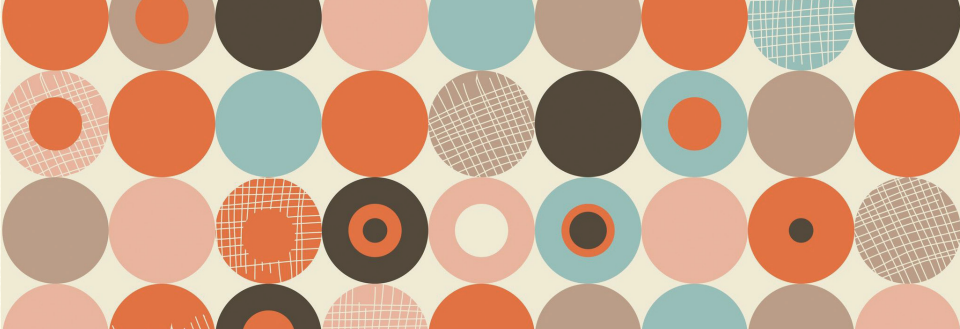




Surveiller et sourire

Les artistes visuels et le regard numérique

Sophie Limare



LIBRE ACCÈS

Projet pilote réalisé
en collaboration avec
la Direction des
bibliothèques
de l'UdeM.

SURVEILLER ET SOURIRE

La collection **Parcours numériques** est accessible
gratuitement en édition augmentée sur
parcoursnumeriques-pum.ca

Surveiller et sourire

Les artistes visuels
et le regard numérique

SOPHIE LIMARE



Les Presses de l'Université de Montréal

Couverture: © anastasiaku/123RF.com

Mise en pages: Yolande Martel

*Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales
du Québec et Bibliothèque et Archives Canada*

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec
et Bibliothèque et Archives Canada

Limare, Sophie

Surveiller et sourire: les artistes visuels et le regard numérique

(Parcours numériques; 5)

ISBN 978-2-7606-3547-0

1. Vidéosurveillance dans l'art. 2. Art – 21^e siècle.

I. Titre. II. Collection: Parcours numériques; 5.

N8217.E5L55 2015

709.05

C2015-941072-X

Dépôt légal: 2^e trimestre 2015

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

© Les Presses de l'Université de Montréal, 2015

ISBN (papier) 978-2-7606-3547-0

ISBN (ePub) 978-2-7606-3549-4

ISBN (PDF) 978-2-7606-3548-7

Les Presses de l'Université de Montréal remercient de leur soutien financier
le Conseil des arts du Canada et la Société de développement des entreprises
culturelles du Québec (SODEC).

Canada

IMPRIMÉ AU CANADA

J'adresse ici mes remerciements les plus chaleureux à Marcello Vitali-Rosati et à Michaël Sinatra pour leur confiance et leur accompagnement tout au long de ce projet d'écriture.

Je remercie également Jocelyn Lachance qui éclaire chaque jour mes pensées sur les images numériques de notre hypermodernité.

Cet essai n'aurait pu voir le jour sans le travail des artistes visuels qui gardent un œil ouvert sur le monde et nous aident à mieux le comprendre : merci à eux.

À mes parents qui m'ont surveillée
avec bienveillance...

À Alice et Jules, qui s'émancipent
en douceur de ma surveillance...

Introduction

Léon Battista Alberti, en théorisant l'invention de Brunelleschi sur la perspective, a doté l'homme de la Renaissance d'un nouveau mode de représentation de l'espace et, par là même, d'une possibilité de s'y projeter et de le penser. Avant la perspective, il n'y avait selon le psychanalyste Gérard Wajcman aucune distance pensable et, par conséquent, aucun lien pensable entre objet et sujet (2004). Cette avancée fondamentale, qui a structuré le regard de l'Occident, a été un moyen de concevoir l'espace adapté à la vision humaine, limitée à un point de vue unique. L'homme de la Renaissance s'est approprié un champ visuel que seul le regard d'un dieu omnivoyant avait appréhendé jusqu'alors. Il a pris possession du paysage à distance en l'assujettissant à une projection perspectiviste et une *veduta* s'est progressivement ouverte sur le monde pictural fixe, mesurable et pensable de la modernité.

Le point de vue unique de la Renaissance apparaît aujourd'hui obsolète pour saisir la complexité de notre univers en expansion. La perspective a d'ailleurs été malmenée au cours du 20^e siècle, notamment par les artistes fauves, cubistes et abstraits. Depuis les années 1990, nous vivons dans une société hypermoderne marquée par l'excès, la flexibilité et la porosité des frontières spatiotemporelles;

une société où « l'accent est mis non pas sur la rupture avec les fondements de la modernité, mais sur l'exacerbation, sur la radicalisation de la modernité » (Aubert, 2010 : 14-15) ; non pas une société du choix et de la réflexivité de l'individu moderne, mais une société de l'hyperchoix et de l'hyper-réflexivité. L'individu hypermoderne découvre l'univers à travers la fenêtre de son écran numérique qui lui donne accès à un monde fluide, complexe et surveillé. Ayant perdu son « émancipation visuelle », acquise en partie par le tableau de la Renaissance (lui-même considéré comme une fenêtre ouverte sur le monde), il se trouve dans le champ des webcams ou des caméras de surveillance et est ainsi redevenu la proie d'un regard, aujourd'hui électronique et profane. Dans ce contexte, le voilà forcé de faire de nouveaux choix, de se positionner et, dans le même élan, d'y réfléchir : doit-il accepter docilement d'être regardé, surveillé ? Et pourquoi ?

Force est de constater que voir et pouvoir sont intimement liés dans les religions monothéistes soumises au droit divin ; le privilège de Dieu étant de voir sans être vu. L'omniprésence induit l'omniscience et l'omnivoyance, mais à présent, ce sont « les pouvoirs terrestres, démocratiques et éclairés qui cherchent à s'emparer du regard absolu » (Wajcman, 2010 : 74). Dès le 18^e siècle, le philosophe Jeremy Bentham a imaginé un type d'architecture carcérale – le *Panopticon* –, permettant à un surveillant d'observer tous les prisonniers sans que ces derniers puissent savoir à quel moment ils étaient « soumis » à son regard. Les cellules de ce dispositif, disposées en arc de cercle autour d'une tour centrale, conduisaient à une économie de personnel, car les gardiens n'étaient pas obligés de se tenir constamment

à leur poste, l'éventualité de leur observation contribuant à elle seule au maintien de l'ordre. À l'instar des prisonniers du panoptique, l'individu hypermoderne se retrouve assujéti à une vigilance numérique dont les modalités de réception se situent dans un ailleurs inatteignable et tenu secret. Il ne sait si les surveillants le guettent en permanence et cette potentialité d'observation, par écran interposé, suffit à lui faire modifier son comportement conformément aux attentes d'une société de contrôle. L'efficacité de ce dispositif marque le passage de la sanction physique à une fonction « normalisatrice », comme l'a décrit Michel Foucault. Le panoptique visant le redressement des âmes des détenus au moyen de l'observation de leur corps a été analysé par le philosophe dans son essai *Surveiller et punir. Naissance de la prison* (1975). Il y a notamment étudié les modalités d'obéissance face à un regard inquisiteur tout en mettant en relation l'application du pouvoir et la connaissance de l'individu. Michel Foucault apparaît dès lors comme un précurseur de la mise au jour de la perversité des liens entre voir et pouvoir qui résonnent à l'unisson des mécanismes de domination. La modernité s'étant construite sur les bases d'un modèle disciplinaire, l'aliénation du pouvoir à un regard continu, culpabilisateur et omniscient a inéluctablement marqué les fondements d'une société de contrôle.

D'un point de vue étymologique, le verbe « surveiller » associe un excès de veille à une position hiérarchisée (Kihm, 2004). Le regard numérique de la vidéosurveillance, à la fois unidirectionnel, plongeant et continu, reconfigure l'espace en dissociant lieux de captation et de diffusion, et réactive au passage la figure du panoptique. Dans notre société

hypermoderne, le biopouvoir diffus et omniprésent est une application du pouvoir à la vie ; il remplace progressivement la domination monarchique qui était limitée à une institution. La généralisation du regard numérique réticulaire relève aujourd'hui d'un environnement envahissant caractérisé par un fonctionnement global de la communication, qui permet notamment à des objets de se reconnaître et de se localiser automatiquement. La surveillance se retrouve par ailleurs au cœur de l'actualité médiatique : à la suite du scandale du piratage des données personnelles d'internautes par le gouvernement américain en 2013, le blogue du journal *Le Monde.fr* a annoncé que les ventes du roman *1984*, écrit par George Orwell en 1950 et précurseur de la mise en place d'un pouvoir lié à une surveillance généralisée, avaient augmenté lors de cette même année de plus de six mille pour cent (Big Browser, 2013).

En écho au contrôle exercé de façon exponentielle sur chaque citoyen, nous assistons depuis quelques décennies à la prolifération d'œuvres artistiques liées à la vidéosurveillance. En plus de susciter un engagement social et idéologique, les contraintes liées à ce regard de contrôle sont extrêmement stimulantes pour les créateurs actuels, soucieux d'explorer la dialectique de la (re)présentation qui parcourt les champs de l'esthétique et de l'histoire de l'art occidental. L'exposition *CTRL [Space]*, qui s'est tenue au ZKM – centre d'art et de technologie des médias de Karlsruhe en Allemagne – sous le haut commissariat de Thomas Y. Levin, attestait en 2002 l'extrême richesse des relations entre art contemporain et vidéosurveillance. Cet événement a ainsi présenté, au tout début du 21^e siècle, les premières œuvres (re)tournées vers la vidéosurveillance.

La prolifération des caméras de surveillance (et des œuvres liées à ces dispositifs de contrôle) va de pair avec la lutte contre le terrorisme; il est à noter que cette exposition s'est tenue un an après les attentats du 11 septembre 2001 à New York. Son titre évoquait l'univers informatique alors que son sous-titre, tout aussi évocateur: *Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother* (*Rhétorique de la surveillance de Bentham à Big Brother*), amenait à considérer le panoptique comme une figure emblématique, incontournable de la prise en compte des différentes modalités de contrôle.

À la suite de cette manifestation, les expositions *Exposed: Voyeurism, Surveillance and the Camera* et *A Look Inside*, tenues respectivement à Londres et à Bruxelles en 2010 et 2013, n'ont pas mentionné explicitement d'affiliation à la pensée de Michel Foucault. Force est de constater que les œuvres du 21^e siècle n'abordent plus la vidéosurveillance sous l'angle privilégié du panoptique. Le sociologue Michalis Lianos observe ainsi que «le modèle foucaldien sur le contrôle, et par conséquent son pouvoir explicatif, ne relève pas du sujet contemporain, c'est-à-dire qu'il se réfère au passé» (2003: 432). Des chercheurs du Surveillance Studies Centre de l'Université Queen's (Kingston, Ontario) constatent quant à eux que le versant sombre de la surveillance s'éclaircit sous les approches positives et divertissantes des émissions de télé-réalité et des images issues de webcams. Cette évolution participe pleinement aux *Tyrannies de la visibilité* (Aubert, Haroche, 2011), auxquelles est assujetti *L'individu hypermoderne* (Aubert, 2010); individu en quête de reconnaissance qui a besoin d'être vu pour avoir le sentiment d'exister.

Dans une société voyeuriste où voir rime avec savoir, il convient de s'interroger sur les particularités de l'œil omniscient, anonyme et enregistreur de la surveillance. Si les regards perspectiviste et numérique dépendent tous deux d'un point de vue unidirectionnel, la captation en continu du regard de la caméra se différencie temporellement du regard fixe de la modernité. Contrairement au regard unitaire de la perspective, celui de la vidéosurveillance superpose de plus l'espace vécu à l'espace surveillé, créant par là même des interstitialités diatopiques, diachroniques et diasomiques qui, selon le philosophe Marcello Vitali-Rosati, seraient respectivement d'ordre spatial, temporel et corporel.

Par leurs interventions *in situ*, les artistes contemporains sensibilisent l'individu hypermoderne aux hybridations induites par les caméras qui le surveillent. Plutôt que de représenter un lieu, ils le transforment selon un projet conçu en amont. En différenciant l'espace concret de l'espace concret surveillé, ces œuvres très souvent interactives permettent aux spect-acteurs d'expérimenter la complexité de leur environnement coercitif.

Le 21^e siècle semble ainsi s'ouvrir sur de nouvelles perspectives de (dé)constructions à la fois identitaires, spatiotemporelles et relationnelles. La vidéosurveillance *in situ* appelle à une analyse esthétique actualisée qui en cernerait les modalités de rejet, d'appropriation et d'acceptation; une telle analyse semble aujourd'hui incontournable, compte tenu de la réactivité des artistes contemporains qui s'adaptent inlassablement à l'évolution technologique des mécanismes de contrôle visuel, décuplés par l'arrivée du numérique. Dans le prolongement des œuvres exposées à l'intérieur au Centre

d'art et de technologie des médias de Karlsruhe en 2002, cette approche esthétique de la vidéosurveillance s'appuiera sur des démarches artistiques très récentes réalisées *in situ* à l'extérieur, dans l'espace urbain.

Trois types d'interventions impliquant la vidéosurveillance semblent se dégager dans l'art actuel. Réagissant à la prolifération des caméras dans les espaces publics depuis les années 1990, certains artistes explorent essentiellement la dialectique de l'(in)visibilité. Dans un esprit de contestation activiste, ils réclament un partage équitable du regard unidirectionnel de la vidéosurveillance. En parallèle, d'autres artistes choisissent d'exploiter sur un mode esthétique le dispositif de contrôle en tant que médium. Ils s'intéressent notamment à la (dis)continuité du regard numérique afin de révéler le nouveau rapport au temps d'une surveillance mémorisable. Un troisième groupe d'artistes abordent les caméras urbaines sous un angle essentiellement ludique en tentant de (dé)jouer et de contourner leur caractère inquisiteur et culpabilisateur. Leur approche marque une nouvelle appropriation du regard numérique de la vidéosurveillance. Notre assujettissement à une société de contrôle étant devenu inéluctable, leurs œuvres (ré)créatives post-foucaldiennes semblent insérer de façon salutaire un peu de « je(u) » dans le maillage réticulaire du regard numérique, amorçant l'émancipation d'un individu hypermoderne (in)soumis face aux tyrannies de la visibilité.

(In)visibilités numériques

Il est vrai à la fois que le monde est ce que nous voyons et que, pourtant, il nous faut apprendre à le voir (Merleau-Ponty, 1964).

Sous un angle philosophique, la vidéosurveillance s'articule autour d'un dédoublement de la réalité entre l'espace concret dans lequel nous évoluons et ce même espace concret surveillé dont nous avons plus ou moins conscience. Marcello Vitali-Rosati définit la diatopie comme une « interstitialité spatiale qui détermine la discontinuité de l'espace » (2009 : 214). L'interstitialité spatiale induite par le processus de la vidéosurveillance semble se jouer non pas sur la dialectique de l'ici et de l'ailleurs, mais plutôt sur celle de la perception ou de l'ignorance des dispositifs qui contrôlent un même espace. La diatopie des sousveillances artistiques s'articule ainsi autour du « (ne pas) voir/(ne pas) être vu ». Nourries de cette dialectique féconde entre visibilité et invisibilité, les œuvres liées à la vidéosurveillance dans l'espace urbain se sont transposées, dès la fin des années 1990, dans des interventions artistiques internationales. Le néologisme « artivisme » caractérise une (in)discipline qui, depuis les années 1990, vise à faire prendre conscience de problèmes politiques au moyen d'interventions artistiques.

Sousveillance artiste

De même qu'on ne peut pas comprendre Dada ni le Surréalisme hors de leur relation aux guerres mondiales et à la lutte entre révolution marxiste et révolution capitaliste, de même les artistes [...] créent et s'engagent dans un contexte particulier. Celui d'un monde où la chute du mur de Berlin a fait entrer le libéralisme dans une phase achevée de globalisation. Un monde que le 11 septembre 2001 a fini de consacrer comme l'ère de la surveillance généralisée (Lemoine et Ouardi, 2010).

Le concept de sousveillance est attribué à Steve Mann, professeur du Département de sciences appliquées de l'Université de Toronto. S'étant fait installer depuis 1994 une caméra en permanence sur le crâne, ce dernier est également connu pour son statut de *cyborg*. Cette expérience de *wearcam* rappelle que la vidéosurveillance ne concerne pas seulement les caméras accrochées sur les murs des métropoles; elle peut aussi être mobile, à l'image des drones munis de regards numériques embarqués. Jean-Gabriel Ganascia, expert en intelligence artificielle, a complété l'analyse foucaldienne du *Panopticon* en y ajoutant une observation de la «sousveillance» à travers le *Catopticon*, élément emblématique de notre société actuelle, assujettie à la transparence. Ce terme désignerait selon lui le regard venu d'en bas, par opposition au regard de l'autorité, autrement dit de la surveillance, qui vient du dessus (2010). Le regard numérique relève quant à lui à la fois du *Panopticon*, par les caméras de surveillance surplombant les espaces urbains, et du *Catopticon*, par les webcams qui observent les internautes en contre-plongée.

La sociologue Murielle Ory constate que, du point de vue des sujets surveillés, «le degré d'acceptation de la vidéo-

surveillance est étroitement lié au type d'espace dans lequel est installé le dispositif» (2012 : 88). Son analyse de l'acceptation sociale de la transparence montre que les caméras sont tout à fait acceptées dans les parkings souterrains, lieux fermés et potentiellement anxiogènes, sont tolérées dans les supermarchés, où les utilisateurs se perçoivent comme insignifiants, mais qu'elles sont rejetées dans l'espace public. «La vidéosurveillance perturbe et entrave le bon usage de la voie publique pour ceux qui souhaitent non plus seulement traverser la rue mais y séjourner et accéder à l'autre» (2012 : 97). D'un point de vue historique, la rue est aussi le lieu emblématique des revendications sociales et les activistes, dénonçant les excès de la surveillance, l'ont choisie comme principal terrain d'expression.

Qui surveille les surveillants ?

Souriez, vous êtes filmés !

La première caméra de surveillance a été installée dans une rue de Sherbrooke, au Canada, en 1991. L'année suivante, la Commission d'accès à l'information québécoise était saisie d'une première plainte concernant l'utilisation d'une caméra dans un endroit public. Des règles ont dès lors progressivement régi, pour chaque pays, le mode d'utilisation et d'enregistrement de ces images qui se sont généralisées après les attentats du 11 septembre 2001 à New York et du 7 juillet 2005 dans le métro de Londres.

En France, la loi LOPPSI 2, datant du 14 mars 2011, a renforcé les dispositifs de contrôle et opéré un glissement sémantique du terme vidéosurveillance vers celui de vidéo-

protection. Cette terminologie est destinée à contourner toute formulation critique d'un État protégeant chaque citoyen, ce dernier passant subrepticement du statut de délinquant probable à celui de victime potentielle. Avec ses caméras implantées dans les espaces publics, qui rassurent les personnes vulnérables, le marché de la peur reste très lucratif et devrait, selon le cabinet de conseil en stratégie Frost & Sullivan, atteindre plus de deux cents milliards de dollars en 2020.

Le chercheur en sciences sociales Laurent Mucchielli dénonce pourtant inlassablement sur les ondes publiques françaises la pression gouvernementale incitant les communes à s'équiper de caméras de vidéosurveillance pour compenser la baisse des effectifs de police et de gendarmerie. Il s'agit selon lui d'un mythe technologique, car les études effectuées dans ce domaine montrent que rien ne remplace la surveillance humaine de proximité (2011). Contrairement aux caméras de surveillance installées de façon tangible dans l'espace urbain, les résultats des politiques de prévention sont difficilement évaluables à court terme et ne permettent pas aux élus de justifier leurs actions en faveur de la sécurité de leurs administrés. Il reste que les dépenses publiques engagées dans les équipements de surveillance grèvent les budgets des communes, empêchant la mise en place sur le terrain d'une réelle politique de lutte contre la délinquance.

Les caméras numériques ayant remplacé les analogiques, elles peuvent aujourd'hui être couplées à des logiciels perfectionnés qui les relient à des bases de données personnelles: depuis 2009, la photographie numérique des passeports biométriques délivrés en France est « compatible »

avec ces modalités de contrôle. L'urbaniste Eric Charmes observe qu'avec les dispositifs biométriques ou liés aux cartes à puces, « on passe de la surveillance panoptique des individus dans un lieu à la surveillance directe des individus où qu'ils soient » (2007 : 65). Des poubelles « intelligentes », capables de recueillir les données des passants par leur téléphone intelligent, ont ainsi provoqué un scandale en 2012, pendant les Jeux olympiques de Londres, où les autorités ont exigé que cette technologie soit désactivée au plus vite.

Face à la montée en puissance d'un biopouvoir envahissant et d'une identification de masse de plus en plus perfectionnée, des collectifs de citoyens se sont mobilisés pour tenter d'alerter la population sur la perte progressive des libertés individuelles. Le prix Big Brother, qui existe actuellement dans une dizaine de pays, pratique une sousveillance activiste. Depuis 2004, il est décerné à l'entreprise, au gouvernement, à l'élu ou à l'institution qui s'est particulièrement distingué dans la restriction des libertés publiques (Rajsfus, 2008). Lors des cérémonies françaises organisées en 2010 par l'association Privacy International, le prix Orwell Novlang (évoquant le langage codé inventé par George Orwell) a été attribué à Brice Hortefeux, alors ministre de l'Intérieur du gouvernement Sarkozy, pour souligner le glissement sémantique que celui-ci avait opéré entre le terme de vidéosurveillance et celui de vidéoprotection, contrecarrant ainsi l'expression de toute idée subversive.

La dialectique de l'(in)visibilité a donné lieu dans l'art contemporain à de multiples renversements de regards artistes braqués en contre-plongée vers les caméras de surveillance. Lors de la remise du prix Big Brother 2010, la galerie parisienne L'art de rien s'est associée avec Privacy

France et a exposé une trentaine d'affiches au slogan commun : *Big Brother is watching you*. Au-delà de la dénonciation parfois absurde ou ironique des dérives de la vidéosurveillance, ces démarches témoignent de la réminiscence de l'œuvre de George Orwell dans la sousveillance artiste contemporaine.

Des ponts sont donc jetés entre art et politique afin de sensibiliser les spectateurs-citoyens aux excès de la vidéosurveillance dans les espaces publics. Plus ou moins anonymes, de nombreuses caméras pochées ou taguées, parfois anthropomorphes, fleurissent sur les murs des métropoles de notre monde mis sous surveillance généralisée. Sur la scène internationale, les artistes se mobilisent contre le développement du regard numérique et réclament un partage équitable du visible en se retournant directement vers les caméras de surveillance.

Vigilances textuelles

Il est aujourd'hui nécessaire d'inventer de nouvelles situations pour les mots (Belloli, 2005).

Longtemps relégués dans les annexes du titre, de la signature ou de la dédicace, les mots ont peu à peu conquis leurs lettres de noblesse sur la scène artistique. Des notes accompagnant les croquis de Léonard de Vinci aux productions des lettristes, des situationnistes et des artistes conceptuels, le texte a été réintégré avec force dans l'espace graphique politisé des affiches sérigraphiées de mai 1968. Il demeure aujourd'hui très prisé par les artistes surveillant la société de contrôle. Certaines caméras se trouvent ainsi affublées

de bulles ou phylactères évoquant l'univers de la bande dessinée et commentant en quelques aphorismes efficaces l'objet de leur vision. Ces « feints » mots, écrits de façon anonyme et *in situ*, dénoncent la plupart du temps l'absence de réciprocité du regard de la vidéosurveillance.

Le graffeur britannique Banksy lutte contre la banalisation du regard et s'est fortement engagé dans la dénonciation de la vidéosurveillance en réalisant des mises en scène textuelles et iconiques hautement subversives. Cet artiste prolifique, détournant avec une ironie mordante et décalée les œuvres appartenant au patrimoine de l'art occidental, souhaite conserver son anonymat et bénéficie paradoxalement aujourd'hui d'une célébrité incontestée dans le domaine de l'art de la rue. En 2008, Banksy a choisi de s'exprimer sur un mur aveugle londonien équipé d'une véritable caméra de surveillance qui semble enregistrer son intervention. Il y a représenté en abyme un jeune garçon vêtu de rouge, hissé sur une échelle et peignant lui-même en larges lettres blanches la phrase « ONE NATION UNDER CCTV », la scène étant elle-même photographiée par un agent de sécurité habillé de bleu et figuré en trompe-l'œil dans la partie inférieure gauche du bâtiment. Cet aphorisme, dénonçant le placement d'une nation entière sous surveillance, fait d'emblée écho aux excès sécuritaires de la capitale britannique qui reste l'une des villes les plus surveillées du monde. Elle évoque également le serment d'allégeance au drapeau des États-Unis, récité la main posée sur le cœur par des millions d'écoliers outre-Atlantique : « *I pledge allegiance to the flag of the United States of America and to the republic for which it stands, one nation under God, indivisible, with liberty and justice for all* » (Je jure allégeance au drapeau

des États-Unis d'Amérique et à la République qu'il représente, une nation unie sous l'autorité de Dieu, indivisible, avec la liberté et la justice pour tous).

Un regard plus attentif permet d'observer que le sigle CCTV a subrepticement remplacé le mot *God* dans la fresque de Banksy, peinte aux couleurs patriotiques du drapeau national américain. Cette (con)fusion lexicale entre les regards divin et numérique atteste le passage d'une surveillance céleste à une surveillance numérique: un Dieu hypermoderne gérant aujourd'hui la « circulation » du regard à chaque intersection de notre univers contrôlé. Le processus d'élaboration de cette œuvre est lui-même assujéti à la dialectique du visible et de l'invisible: l'artiste a en effet travaillé à l'abri des regards sous la bâche d'un échafaudage avant que son intervention ne soit elle-même effacée un an plus tard, sous prétexte qu'elle troublait l'ordre public.

Sur un mur du quartier de Marble Arch dans la capitale du Royaume-Uni, Banksy a poché en 2004 la phrase « WHAT ARE YOU LOOKING AT ? » (Qu'êtes-vous en train de regarder ?) dans le champ d'une véritable caméra de surveillance. Cette dernière, semblant observer l'interpellation textuelle qui se détache sur une façade grise et austère, suscite un questionnement sur l'articulation des regards humain et numérique. La question s'adresse en effet non seulement à la caméra elle-même, mais aussi au passant dont le potentiel voyeuriste est exploité. « Qu'est-ce que vous regardez ? » pourrait en outre être prononcé par n'importe quel quidam surveillé qui s'apercevrait de la présence d'un dispositif de contrôle. La méta-sousveillance textuelle de Banksy rend visible la présence de la caméra braquée sur des innocents en sursis. Le travail de ce graffeur permet ainsi de déciller le

regard afin de s'interroger sur l'objet et les motivations de notre société sécuritaire. Dans leur ouvrage sur l'artivisme, Stéphanie Lemoine et Samira Ouardi ont d'ailleurs retranscrit les propos de l'artiste sur la dialectique tendancieuse de l'(in)visibilité face au regard numérique de la surveillance. Ce dernier précise qu'il déteste quand les gens disent que si on n'a rien fait de mal, on n'a rien à cacher: «on a tous quelque chose à cacher, ou alors c'est qu'on a vraiment un problème» (2010: 145).

Le caractère épuré de l'intervention textuelle de Banksy se retrouve dans l'œuvre du graffeur et artiviste britannique Mobstr, lequel s'exprime souvent avec des lettres inscrites *in situ* dans l'espace urbain. Cet artiste intervient aussi illégalement à proximité du réseau de surveillance. En 2009, en contrebas d'une caméra installée sur l'avancée en béton d'un mur de Newcastle, Mobstr a écrit en lettres majuscules noires: «THESE THINGS MAKE MY LIFE DIFFICULT» (Ces choses me rendent la vie difficile). À gauche de la phrase, une flèche orientée vers le haut désigne explicitement ce qui perturbe sa vie: la caméra de surveillance. Contrairement à Banksy, Mobstr s'exprime ici à la première personne et utilise ses difficultés personnelles pour attirer l'attention de ses concitoyens. Malgré le caractère illicite de l'intervention, les lettres parfaitement alignées sur un axe horizontal suivent les rainures du mur en béton, lesquelles évoquent les lignes d'écriture d'un cahier d'école. Les inscriptions disposées quasi conventionnellement demeurent en effet très éloignées des coulures et autres tags aux couleurs agressives qui «salissent» l'espace urbain. Par ce texte épuré et maîtrisé dans sa forme, Mobstr incite le regard à suivre le prolongement de la flèche pour dévoiler explicitement

la véritable perturbation urbaine. Instigateur d'un méta-contrôle artiste, il dénonce les dérives potentielles d'un regard numérique liberticide que nous ne sommes pas toujours en mesure de repérer directement, malgré sa présence croissante dans l'espace urbain (Limare, 2014).

À l'instar de Banksy et de Mobstr, Fra. Biancoshock exerce une vigilance textuelle sur les caméras de surveillance de sa propre ville. Cet artiste, qui vit et travaille à Milan, s'exprime avec humour et ironie au moyen de performances, d'installations et de créations affiliées au domaine de l'art de rue contemporain. Choissant de présenter ses travaux sans texte ni légende, il laisse libre cours à l'interprétation de ses détournements par un public néophyte. Dans le projet baptisé *Control the Controllers* (*Contrôle des contrôleurs*), il a installé en 2012, face à des caméras de surveillance italiennes, des tests optométriques empruntant l'aspect de planches utilisées dans les cabinets d'ophtalmologie et sur lesquelles la taille des lettres décroît de haut en bas. L'artiste contrôle ainsi, dans une mise en abyme décalée et absurde, l'acuité visuelle de la caméra de contrôle. La mise en scène de ce regard numérique médicalisé connote ici le glissement sémantique du terme de vidéosurveillance vers celui de vidéoprotection. L'installation semble en effet prendre soin du regard numérique pour mettre paradoxalement en évidence l'absence de réciprocité et d'empathie entre celui-ci et ceux qu'il observe. L'ouverture de la porte munie de barreaux, adjacente au panneau optométrique, paraît assujettie à la réussite potentielle de ce test visuel. Cette intervention urbaine semble illustrer la pensée de Jean-Philippe Bouilloux qui précise que voir et savoir sont les deux faces de la même pièce, une relation dialectique s'installant, selon

lui, entre visibilité et compréhension (2011). La vision remplace le toucher dans le détournement de ce code de sécurité qui relie (in)visibilité et compréhension. Parallèlement à la fragmentation des lettres (in)visibles qui surgissent ou disparaissent (selon le sens vertical de lecture) de ce rectangle immaculé et étroitement surveillé, la présence se conjugue ici à l'absence. L'absence de corps filmé dans le champ de la vidéosurveillance accentue en effet la personnification de la caméra, unique destinataire de ce test visuel habituellement réservé aux êtres humains.

Ce regard numérique prévoyant, qui entretient son acuité visuelle et garde les « yeux » ouverts pour ne rien manquer du 21^e siècle, s'oppose également au regard candide d'un 20^e siècle qui n'a « rien » vu, malgré les nombreuses tragédies qui l'ont marqué. Gérard Wajcman constate que « [l]a formule de l'aveuglement et de l'impuissance existe, on la connaît, c'est un refrain : *Plus jamais ça !* Et chaque jour dans le monde prouve que c'est ça encore et toujours » (2010 : 298-299). Cette mise en scène humoristique d'un regard de contrôle potentiellement défaillant pourrait ainsi incarner, sur un ton beaucoup plus grave, la réminiscence d'une culpabilité collective autour d'une disparition accentuée par la banalisation progressive du regard humain.

Les œuvres contemporaines élaborées à partir de la vidéosurveillance réactualisent ainsi l'association des mots et des images d'un point de vue engagé et contestataire. Leur mise en scène dans l'espace urbain permet à chaque passant d'expérimenter les enjeux de la visibilité et de l'invisibilité, et dénonce avec efficacité les dérives potentielles d'un regard numérique unidirectionnel et culpabilisateur.

Tourisme visuel

Si le rapport au monde est un rapport immédiat, cela signifie que l'apparence du monde est la profondeur même de ce monde, et qu'il n'y a pas derrière ce monde un autre monde plus vrai. La visibilité même de ce monde en est le mystère (Conche, 1999).

Dès ses études à l'école des beaux-arts, Renaud Auguste-Dormeuil a commencé à repérer les caméras de surveillance de son quartier parisien. Sa série intitulée *Axe 1, Axe 2, Axe 3, Axe 4*, réalisée au début de sa carrière, affichait sur des panneaux l'emplacement des caméras de surveillance situées sur les quatre plus grandes artères parisiennes empruntées lors des manifestations. L'un des principes de son travail consiste à mettre en évidence le fait que tout un chacun peut légalement trouver de l'information sur la localisation et les modalités de fonctionnement de ces dispositifs de contrôle. Si Fra. Biancoshock, Mobstr ou Banksy s'adressent à un public urbain indéterminé, libre de détourner son regard de leurs productions *in situ* ou de l'y accrocher, cet artiste français a choisi d'intégrer directement ses spect-acteurs au cœur d'un dispositif de sousveillance artiste en détournant le principe du circuit touristique. Soigneusement organisés, les tours-opérateurs traditionnels sélectionnent par avance, pour un public docilement transportable, les points de vue stéréotypés des « beautés » de la planète reproduites sur des milliers de clichés se ressemblant inéluctablement.

Parodiant le tourisme de masse, le *Mabuse Paris Visit Tour* se présente, en 1999, comme une activité de tourisme visuel ironique et paranoïaque, organisée dans quatre arrondissements de la capitale française. Le public, installé pen-

dant une heure à bord d'un minibus, est accompagné d'une hôtesse censée commenter la vidéosurveillance sous un angle touristique. Au cours du circuit, le groupe passe dans le champ de quelque soixante-trois caméras parisiennes et découvre l'emplacement de près d'une centaine d'entre elles. Le logotype du *Mabuse Paris Visit Tour* est reproduit aux couleurs républicaines sur la carrosserie du véhicule et sur le porte-nom de la guide. « Mabuse » est écrit en rouge à l'exception de la lettre *a* dont la typographie linéaire évoque la silhouette angulaire de la tour Eiffel. Cette lecture diplomatique, qui consiste en la perception de deux images pour un seul objet, « a »buse notre sens visuel et donne le double ton de cette visite parisienne dont le principe est de circuler pour ne « rien » voir. Le docteur Mabuse, exerçant dans la littérature et au cinéma un pouvoir total sur ses victimes « abusées », semble guider ici un public naïf, tentant d'apercevoir les dispositifs de contrôle d'un regard numérique qui le manipule en retour.

Les visites sont commentées comme celles des plus grands voyagistes ; en passant près de l'Assemblée nationale, une guide rappelle aux touristes les dernières lois en vigueur sur la vidéosurveillance ainsi que les droits et les devoirs des citoyens dans ce domaine. Place de la Concorde, l'hôtesse présente l'une des métaphores emblématiques du « voir sans être vu » : la caméra la plus photographiée au monde, dissimulée au sommet du célèbre obélisque égyptien. La visite du *Mabuse Paris Visit Tour* s'achève à la préfecture de police, où il est demandé le recensement de toutes les caméras de surveillance de Paris. Cette requête n'a pu être exaucée que deux fois, les policiers ayant rapidement

mis fin à cette sollicitation nourrissant une dialectique trop « engagée » sur l'(in)visibilité.

Lors de cette excursion, une attention particulière a été accordée à la caméra de l'hôtel Ritz qui a filmé la dernière apparition de Lady Diana avant son accident de voiture fatal dans la nuit du 30 au 31 août 1997 sous le pont de l'Alma. Dans un contexte de tourisme visuel morbide, les images de la princesse de Galles sortant de l'hôtel quelques heures avant sa mort ont en effet « voyagé » sur les écrans du monde entier. Les chiffres indiquant précisément la date du 30-8-97 sur les images de Lady Diana, engagée dans cette rotation irréversible de la porte de l'hôtel et de la roue du temps, accentuent le caractère inéluctable de son destin tragique. Dernier témoin d'une vie avant qu'elle bascule, le regard numérique se trouve ici paradoxalement chargé d'empathie et acquiert même un statut de relique. Une forte disjonction s'opère entre le signifiant et le signifié de ces images de contrôle encore neutres, car situées en amont de leur dramatisation. Comme l'observe Jacinto Lageira dans son analyse de *La déréalisation du monde*: « Les événements, surmédiatisés, sont souvent présentés comme fantasmés, virtuels donc irréels » (2010: 8). La théorie du complot a de fait été appliquée à l'attentat des tours jumelles de New York et à la mort de la princesse de Galles, chacun de ces événements ayant nourri une véritable fascination collective. La police britannique a souhaité en 2013 étudier de nouvelles informations sur la disparition de Lady Diana, seize années après son accident toujours controversé. Le *Mabuse Paris Visit Tour*, présentant avec dévotion la caméra qui permet de capturer les dernières images d'une princesse-star médiatique, accentue ainsi le caractère sacré de sa « relique »

numérique. Cette sacralisation d'une production iconique issue de la vidéosurveillance peut s'envisager comme une vanité actuelle nous incitant à ouvrir les yeux sur la futilité des apparences et les enjeux de l'(in)visibilité numérique.

Aux oreilles des morts ou des vivants, le cogito hypermoderne résonne à l'unisson de la vision : il s'agit avant tout d'être vu pour exister.

Sousveillance mode d'emploi

Étant donné un mur, que se passe-t-il derrière ?
(Tardieu, dans Perec, 1973)

Le déplacement proposé aux spect-acteurs du *Mabuse Paris Visit Tour* concerne également certains créateurs qui se déplacent au cours de leurs interventions. Dès les années 1960, un grand nombre d'artistes ont intégré, sur les traces de Richard Long ou d'Hamish Fulton, la marche comme processus même de création. L'historien de l'art et commissaire d'exposition Thierry Davila observe à cet égard que, depuis la fin des années 1980, leurs pérégrinations s'effectuent également sur le bitume des espaces urbains (2007).

Sans pratiquer de tourisme visuel à la manière de Renaud Auguste-Dormeuil, l'artiste canadienne Michelle Teran s'intéresse néanmoins aux interactions sociales et médiatiques dans les métropoles contemporaines. Plusieurs de ses projets et performances utilisent des images issues de la vidéosurveillance associées à la marche et à la déambulation dans les villes, en écho au travail du laboratoire urbain Stalker. Observatoire nomade fondé à Rome en 1993, Stalker regroupe des artistes, architectes, urbanistes et chercheurs

en sciences humaines et sociales qui créent des œuvres en marchant tout en regroupant des paroles et des informations de citoyens. Davila observe que, chez ces artistes, marcher est un moyen artistique et politique d'interroger le monde tel qu'il va, de s'y insérer, de le transformer d'une manière inframince à partir d'actes ou de gestes frappants (2007).

Sur les traces de ces artistes nomades, Michelle Teran observe au fil de ses errances urbaines la diffusion d'informations *sur* les citoyens. Au cours de l'une de ses marches (*Life: a User's Manual – Berlin Walk*, 2005), l'artiste a traîné de sa main gauche une valise sur roulettes renfermant un moniteur vidéo diffusant des visuels de contrôle numérique. Le plus souvent brouillées et indéchiffrables, les images étaient visibles à travers un oculus d'une trentaine de centimètres de diamètre découpé dans la toile extérieure du bagage. Le bras droit équipé d'un scanner vidéo capable d'intercepter les images des caméras de surveillance situées dans le quartier, l'artiste a ainsi offert au public qui la suivait pas à pas une visibilité temporaire sur l'intimité des habitants de la ville. Lorsque la bande ISM du réseau Wi-Fi était repérée, les spectateurs pouvaient observer en temps réel les faits et gestes de leurs concitoyens. En écho aux jeux de regard évoqués dans les oculi de la Renaissance italienne, l'insertion de ces images d'intérieurs et diffusées en extérieur instaurait une interstitialité spatiale et temporelle suivant les contours de la découpe circulaire du bagage.

À Bruxelles, en 2003, lors du festival Argos, Michelle Teran a utilisé le même dispositif de captation. Vêtue comme une itinérante, l'artiste poussait un chariot dans lequel deux moniteurs, émergeant d'un fatras d'ustensiles, retransmettaient les images des habitants de la capitale belge à l'aide

d'un récepteur intégré dans une boîte de soupe. Par ces interventions de sousveillance parfois teintées d'accents burlesques, l'artiste a démocratisé le regard numérique de la vidéosurveillance en donnant à voir des images de contrôle habituellement visionnées dans des endroits tenus secrets. Faisant fi de l'opacité des murs, Michelle Teran brouille la frontière entre espaces public et privé et met ainsi en évidence la nécessité de partager la visibilité surveillée.

D'autres démarches s'inscrivent dans cette volonté de partage du regard numérique de contrôle. En réaction à l'installation d'une cinquantaine de caméras dans le centre de la capitale espagnole, le collectif Barrio Feliz a piraté en 2009 le système de surveillance par le réseau Wi-Fi en détournant son signal de transmission sur un autre canal.

Dans son *Anthropologie de la mobilité*, Marc Augé s'interroge sur cette difficulté à cerner les espaces urbains que mettent en évidence de telles interventions artistiques. Il écrit :

Au décentrement du monde (avec l'émergence de nouvelles mégapoles et de nouveaux pôles de référence) s'ajoutent en effet le décentrement de la ville (focalisé vers ce qui lui est extérieur), le décentrement de la demeure (où l'ordinateur et la télévision prennent la place du foyer) et le décentrement de l'individu lui-même (équipé d'instruments de communication – écouteurs, téléphones portables – qui le maintiennent en relation permanente avec l'extérieur et, pour ainsi dire, hors de lui-même) (2009 : 78).

Tout comme la valise, le chariot est un objet nomade et instable, oscillant entre un ici et un ailleurs soumis aux aléas des déambulations de son utilisateur ou utilisatrice. Le décentrement mobile entre le dedans et le dehors produit

par les interventions de Michelle Teran fait ainsi écho à l'hybridation des espaces physiques et numériques dans le domaine de la vidéosurveillance. Les images de contrôle insérées par Michelle Teran dans sa valise ou son chariot, objets tangibles et transportables, rappellent qu'aujourd'hui le regard numérique est lui-même mobile et embarqué, que ce soit à l'extrémité des caméras endoscopiques ou sur le toit des *Google cars*. Cette mobilité engendre d'ailleurs des polémiques dans nos sociétés, comme celle du système de *bodycam* proposant d'équiper les agents de sécurité de dispositifs de contrôle afin de renforcer leurs liens avec la population des quartiers sensibles (Guyot : 2014). Le regard numérique « embarqué » de ces policiers, dotés d'une vue à la fois humaine et technologique, accentue les liens entre voir et pouvoir. De son côté, Michelle Teran contrecarre la stabilité des caméras de surveillance, fixées la plupart du temps sur les murs des mégapoles. Elle offre ainsi à ses spectateurs une appropriation progressive et renversante du regard numérique issu des dispositifs de contrôle.

Le titre de ses performances pédestres, *Life: A User's Manual*, rend hommage au roman de Georges Perec : *La vie mode d'emploi*, dans lequel l'écrivain promenait ses lecteurs d'appartement en appartement au sein d'un immeuble parisien dont la façade semblait mise à nu (1978). Le caractère aléatoire de l'(in)visibilité des images de contrôle de Michelle Teran, elles-mêmes dépendantes de la captation du réseau hertzien, renvoie à la lecture déstructurée de ce roman qui peut être abordé de façon linéaire ou discontinue, selon différentes entrées référencées par numéro de page. Cet ouvrage singulier, proposant des micro-histoires

insérées dans une trame narrative principale, est d'ailleurs qualifié de roman(s) au pluriel. De par son thème voyeuriste et les contraintes formelles de son écriture oulipienne, *La vie mode d'emploi* traite de problématiques fortement ancrées dans celles de la vidéosurveillance. Si vivre, selon Georges Perec, consiste à « passer d'un espace à un autre en essayant le plus possible de ne pas se cogner » (1985: 14), vivre dans notre société hypermoderne consisterait à passer d'un espace surveillé à un autre en essayant le plus possible de ne pas se faire repérer...

Qu'elles soient textuelles, touristiques ou mobiles, ces vigilances activistes exercées à l'égard du regard numérique issu de caméras de contrôle nourrissent également un questionnement identitaire : peut-on en effet (re)devenir « sujet » sous le regard continu et unidirectionnel de la vidéosurveillance ?

Être(s) à voir

Si le sujet se constitue dans le regard d'autrui, il ne peut se développer, s'affermir dans le même temps qu'à l'abri du regard (Haroche, 2011).

Le dieu de la mythologie grecque Argos, « celui qui voit tout » et surnommé Panoptès, avait des yeux répartis sur toute la tête et le corps. Il était impossible de tromper sa vigilance, car la moitié d'entre eux veillaient pendant que les autres dormaient. Après sa mort, Héra transféra les yeux d'Argos sur les plumes de son animal favori : le paon. Ce mythe pouvant figurer la continuité d'un regard numérique qui ne dort jamais éclaire le renversement de la surveillance

en une sousveillance. Argos n'existe plus en tant que personne omnivoyante qui regarde d'en haut, mais plutôt en tant que personne vue d'en bas. Selon Jean-Gabriel Ganascia (2009), la réincarnation d'Argos sous la forme d'un paon fait écho à la transformation du dispositif du *Panopticon* en *Catopticon*. Le pouvoir absolu des empires, longtemps incarné par le regard plongeant, perçant et dominateur de l'aigle se serait ainsi transformé en un paon qui n'existe qu'en étant vu. Cette sousveillance permet, entre autres visibilité, à l'individu hypermoderne de s'exposer sur la trame d'Internet pour avoir le sentiment d'exister en faisant « la roue » sur son mur personnel et pixellisé.

Au-delà de la réactualisation du mythe d'Argos, la dialectique de la visibilité et de l'invisibilité liée à la sousveillance/surveillance nourrit un questionnement fécond sur les (dé) constructions identitaires. Le psychanalyste Joël Birman souligne à ce propos que « l'individualisme moderne n'aurait pas existé sans la multiplication des pratiques disciplinaires, qui contrôlaient de près les gestes, les mouvements et le temps des sujets » (2011 : 50). Dans ce monde voyeuriste où le cogito est devenu « je suis vu donc je suis », il semble néanmoins paradoxal de rencontrer des réactions hostiles à la vidéosurveillance qui place le sujet hypermoderne et individualiste en continu sous les feux de la rampe médiatique. Si le regard numérique de la vidéosurveillance s'avère a priori binaire et contradictoire, l'exposition de soi sur Internet présente pourtant une différence majeure avec le fait d'être capté par la caméra de vidéosurveillance : la mise en scène numérique de soi sur la Toile est contrôlée et choisie par l'individu lui-même, alors que les êtres placés sous le regard panoptique d'une société de contrôle sont « réduits

à la condition d'un corps sur lequel s'effacent leurs articulations avec le temps, l'histoire et la généalogie» (Birman, 2011: 51). L'individualisme triomphant a ainsi favorisé, dans un premier temps, l'ignorance, voire l'acceptation d'être placé sous contrôle visuel, mais les premières réactions, face à la prolifération des caméras de surveillance dans l'espace public, portèrent essentiellement sur la réappropriation du regard; un regard réclamé sous le mode d'un partage équitable du visible par des collectifs d'individus désireux de «voir» et refusant d'être dépossédés de leur statut de sujet en étant seulement «vus».

Hors limites de contrôle

L'indiscernable a des limites (Lageira, 2010).

Quelques années avant d'organiser son *Mabuse Paris Visit Tour*, Renaud Auguste-Dormeuil a utilisé le regard numérique d'une caméra de surveillance du Centre Georges-Pompidou, alors organisateur de l'exposition parisienne *Hors limites*. Après avoir délimité au sol le champ de vision du dispositif de contrôle, il lui présenta un miroir. Cette performance, intitulée *Hors-champs, Hors limites*, pourrait a priori relever d'un (auto)portrait de la surveillance, sachant que le miroir est un instrument employé de façon récurrente depuis la Renaissance par les artistes désireux de se peindre eux-mêmes. France Borel souligne, dans son analyse des regards indiscrets entre le peintre et le miroir, que ce dernier s'évanouit paradoxalement au profit de ce qu'il montre: «il est tellement familier que l'on oublie souvent son rôle d'intercesseur, il s'abstrait, s'éclipse derrière ce qu'il

“représente”» (2002 : 9). Conformément au miroir, la caméra de surveillance se fait également discrète et tend à se faire oublier dans les espaces publics. En présentant une surface réfléchissante au dispositif de contrôle, Renaud Auguste-Dormeuil le renvoie à sa propre image dans un contrechamp en abyme de « circuit fermé ». Il lui offre également, grâce aux lois de l’optique, une ouverture sur un hors-champ, une « hors-limite » qu’il n’est pas censé surveiller : un *hors-là* « hors-contrôle ». Au-delà de l’évocation du conte éponyme de Maupassant, qui interrogeait l’invisibilité à travers la présence imperceptible du *Horla* (1887), cette démarche artistique témoigne de la difficulté à saisir les limites (in) visibles du regard numérique de la vidéosurveillance dans notre quotidien.

L’historien de l’art Sébastien Pluot rappelle que le miroir et la caméra de surveillance ont en commun le fait de diffuser une image en direct. La démarche de Renaud Auguste-Dormeuil consiste selon lui à renvoyer une représentation du pouvoir tout en décadrant, orientant hors-champ et biaisant un système voué à un cadrage et à une métrique parfaite (2007). L’approche topologique de cette œuvre « réfléchissante » peut également s’envisager sous l’angle du questionnement parergonal derridien, le *parergon* désignant, en plus de l’*ergon*, ce qui vient à côté de l’œuvre : « Où le cadre a-t-il lieu. A-t-il lieu ? Où commence-t-il. Où finit-il. Quelle est sa limite interne. Externe. Et sa surface entre deux limites » (1978 : 73).

Le marquage diatopique du regard numérique, tracé au sol par l’artiste, est ici déstabilisé par le jeu de reflet qui y est associé. Quelles sont en effet les véritables limites du regard numérique ? Sont-elles juste transcrites par le champ de la

caméra ? Cette interstitialité spatiale et spéculaire interroge de plus les limites sociopolitiques de notre image captée anonymement et visionnée dans un ailleurs tenu secret. Si le reflet est une image qui n'a pas (de) lieu (Mauron, 2001), l'image prise par la caméra de surveillance demeure tout autant (in)saisissable et difficilement localisable dans l'espace et le temps.

Au-delà du questionnement sur la limite de l'œuvre, l'utilisation d'une caméra de surveillance *in situ* permet de cerner également les limites de propriété et de conservation de l'œuvre. Dans une entrevue accordée aux historiens de l'art Sébastien Pluot et Catherine Francblin, Renaud Auguste-Dormeuil précise que les services de sécurité du musée se sont manifestés au cours de son intervention : « J'ai terminé ma performance sans donner d'explication. J'ai ensuite adressé un courrier à François Barré, le directeur de l'époque pour l'informer qu'il était le seul propriétaire de l'œuvre, c'est-à-dire de ce que les caméras avaient filmé. J'aurais voulu récupérer le document filmé par la caméra de surveillance, mais je ne l'ai évidemment jamais eu. J'ai juste la photo prise par un ami pour représenter cette action. Néanmoins, j'ai refait cette performance à Bourges où j'ai eu la chance de récupérer les documents » (2007).

En transgressant les limites du regard numérique, la mise en scène spéculaire de Renaud Auguste-Dormeuil réactive le manque de réflexivité de la vidéosurveillance unidirectionnelle. Le miroir est associé à l'idée de crédibilité : dans l'histoire de l'art occidental, il a longtemps été vénéré et utilisé par les artistes qui lui présentaient leurs tableaux pour vérifier si leur composition était juste. En présentant un miroir à la caméra de surveillance, l'artiste semble vérifier

si sa propre perception est juste et met ainsi en doute la crédibilité des images de contrôle auxquelles nous accordons une confiance exagérée.

La délimitation du regard numérique dans l'espace urbain intéresse également la net-artiste et cinéaste viennoise Manu Luksch, qui vit et travaille aujourd'hui à Londres. Dans le cadre de son *Faceless Project*, fixant des règles à suivre pour créer des productions vidéographiques avec la vidéosurveillance, cette dernière a délimité en 2008, à l'aide d'une large bande adhésive blanche posée au sol, le champ de vision de l'une des trois cents caméras entourant le parlement de Whitehall, quartier de la capitale britannique placé sous haute protection. Cette visualisation minimaliste mais efficace du terrain d'action de la vidéosurveillance permet aux spect-acteurs de s'interroger sur leur propre mise en « scène » dans l'espace de la société de contrôle.

La ligne blanche, figurant l'hybridation de l'espace vécu et surveillé, instaure une interstitialité spatiale. En écho au cinéma théâtralisé de Lars von Trier, qui a utilisé en 2003 des bandes blanches tracées au sol pour figurer le décor de *Dogville*, l'artiste explore la porosité des frontières entre voir et être vu. Il est en effet possible pour les piétons d'ignorer cette bande bidimensionnelle qui ne se présente pas comme un obstacle concret nécessitant d'être contourné. Dans notre quotidien, nombreux sont les passants qui arpentent les rues sans se douter qu'ils entrent ou sortent d'une zone surveillée. Cette prise de conscience visuelle du périmètre du regard numérique tracé au sol permet ici de relever la tête afin de repérer, en contre-plongée, l'œil de la caméra situé au sommet (in)visible d'un cône perspectiviste inquisiteur. Manu Luksch, dans cette œuvre topographique,

marque et désigne de façon tangible l'espace assujéti au regard de contrôle pour que chacun puisse se le réapproprier et en faire la conquête. Contrairement à l'intervention *Hors-champs, Hors limites* de Renaud Auguste-Dormeuil, l'artiste n'utilise pas de miroir pour explorer plus avant le champ visuel de la caméra. Engagée physiquement dans son dispositif, elle distribue des tracts aux passants afin de les informer sur les modalités de la surveillance dans leur quartier.

Parallèlement à cette intervention, Manu Luksch a réalisé une vidéo de cette performance au cours de laquelle elle justifie son travail devant des policiers suspicieux qui lui demandent de vider son sac, au sens propre et figuré. Cette interpellation des forces de l'ordre confirme au passage que le voir et le pouvoir sont bien au centre de sa problématique artistique. Les spect-acteurs de cette œuvre (in)visible hésitent quant à eux sur l'attitude à adopter face à cette ligne blanche continue qui, selon le code de la signalisation routière, constitue une frontière infranchissable. Dans la vidéo qui documente les différentes réactions du public face à cette intervention, un petit garçon s'amuse à faire rouler son minibus rouge à double étage sur cette « route » immaculée, incarnant à lui seul la fin du regard candide. Il est en effet à souligner que ce cerne blafard est également utilisé par la police pour marquer au sol les contours d'un cadavre. La ligne blanche posée par Manu Luksch sur le trottoir londonien pourrait signifier, en écho à cette connotation morbide, l'effacement identitaire de ceux qui arpentent tout espace public placé sous haute surveillance.

En rendant visibles les limites du champ des caméras de surveillance dans l'espace urbain, de telles interventions

diatopiques offrent une prise de conscience de notre immersion actuelle dans une réalité hybride dite « augmentée ». Grâce aux nouvelles technologies, l'individu hypermoderne est en effet capable de trouver très rapidement des informations sur ce qu'il est en train d'observer dans un musée, face à un monument ou à un paysage... Or, dans le champ d'une caméra de surveillance, il devient lui-même l'objet d'informations personnelles qui peuvent être prises à son insu.

Le regard numérique des caméras de surveillance dédouble également la présence de l'individu, situé à la fois devant l'œil de la caméra et sur un ou plusieurs écrans de contrôle. Le processus de vidéosurveillance force ainsi une expérience ubiquitaire dont nous n'avons pas toujours pleinement conscience. Pénétrer dans le champ d'une caméra consiste à passer d'un espace non enregistrable à un espace enregistré, cela revient à être potentiellement dessaisi d'une part de soi-même en étant observé et surveillé par une personne anonyme située dans un lieu tenu secret. Dans son approche de l'ubiquité médiatique, le sociologue Francis Jauréguiberry observe à cet effet que, « de nécessairement successifs et spatialement exclusifs l'un de l'autre, l'ici et l'ailleurs se muent en “possibles” simultanés de réseaux qu'il s'agit d'activer et de gérer » (1993 : 117). La porosité des frontières entre l'ici et l'ailleurs est au centre des préoccupations de Renaud Auguste-Dormeuil et Manu Luksch. Au-delà des enjeux de l'(in)visibilité, ces artistes mettent au jour les limites spatiotemporelles du regard de la vidéosurveillance afin de stimuler une prise de conscience des interactions entre espaces concrets et numériques.

Être et ne paraître

Le visuel est ce qui nous enveloppe sans pourtant nous contenir, nous limiter (Haroche, 2011).

À l'instar de Renaud Auguste-Dormeuil et de Manu Luksch, Désirée Palmen s'intéresse à la dialectique du visible et de l'invisible en s'impliquant physiquement dans le champ des caméras de surveillance. En 2001, année choisie par la localité de Rotterdam pour s'équiper de ces dispositifs de contrôle, cette artiste néerlandaise conçoit une série de combinaisons de camouflage lui offrant la possibilité d'évoluer anonymement dans l'espace public surveillé de sa propre ville. Il s'agissait de se camoufler pour tromper le regard numérique de la caméra. L'une de ses œuvres, intitulée *Passage piéton* et réalisée en 2001, présente ainsi en vue plongeante un personnage vêtu d'une combinaison en gris et blanc qui lui permet de se fondre visuellement dans les rayures de cette signalétique urbaine.

Désirée Palmen travaille *in situ*. Jean-Marc Poinot rappelle que Daniel Buren, premier artiste à employer ce terme pour définir son intervention en 1971 au musée Guggenheim de New York, le définit comme une « transformation du lieu d'accueil » pouvant être faite pour ou contre ce lieu, ou en osmose avec celui-ci – comme lorsque le caméléon sur une feuille devient vert, ou gris sur un mur de pierres. Il y a transformation du lieu, même si le plus transformé se trouve être l'agent transformateur (2008: 91). Ce caméléon situé dans le champ des caméras de surveillance est souvent l'artiste même, engagée au sens propre et figuré dans cette seconde peau relevant de la *mimesis*. Tout un chacun peut cependant s'identifier à cette silhouette anonyme qui tente d'échapper

à la puissance d'un dispositif prédateur permettant de voir sans être vu.

En écho aux interventions de Renaud Auguste-Dormeuil et de Manu Luksch, la démarche diplopie de Désirée Palmen explore la dualité ambiguë de l'espace surveillé; ce dernier peut être effectivement vécu comme un espace anodin ou contrôlé, selon notre capacité à visualiser les limites du champ des caméras de surveillance dans lequel nous pénétrons le plus souvent à notre insu. Derrière l'apparente docilité du corps-support, Désirée Palmen pose un acte individuel de résistance au développement du biopouvoir et réactualise la technique du camouflage initialement utilisée dans les stratégies guerrières et animalières. Elle revisite le comportement des insectes qui jouent sur l'(in)visibilité en se plaçant paradoxalement dans le champ de vision d'un prédateur incapable de les déceler. Ce mode d'effacement permet ainsi à certains animaux de survivre en pouvant voir sans être vus.

Sur le « terrain » militaire, la technique du camouflage s'est liée à l'art de la guerre au début du 20^e siècle. Engagés sur la frontière meurtrière des tranchées de la Première Guerre mondiale, les « camoufleurs » français sont passés de trente à trois mille hommes entre 1915 et 1918. À cette époque, la plupart d'entre eux étaient des peintres dont le savoir-faire a notamment contribué à la dissimulation de pièces d'artillerie. Les motifs disruptifs inspirés du cubisme évitaient, grâce à cette technique, le repérage par les avions de l'armée adverse. Accrochées en hauteur, les caméras de surveillance reprennent cette position de l'ennemi qui plonge le regard vers sa cible, tout en évoquant au passage la figure d'un envahisseur menaçant.

Au-delà de la perte progressive de notre intimité, l'intervention *in situ* de Désirée Palmen examine le rapport entre voir et pouvoir. Les rayures blanches et noires de ce passage piéton évoquent celles de l'uniforme des déportés et les barreaux de l'univers carcéral. Le point de vue unique de la caméra de surveillance renforce ici l'idée d'une pression invisible exercée par l'œil inquisiteur de la société de contrôle sur chaque citoyen. Cette silhouette oscillant entre l'être et le paraître est conçue pour être (in)visible du seul point de vue de ce *Big Brother* des temps hypermodernes. Si le personnage camouflé bouge de quelques centimètres, le processus de la *mimesis* sera détruit. Il deviendra aussitôt repérable et en danger probable, conformément au processus de fonctionnement du regard numérique qui traque le comportement déviant d'individus se démarquant de la foule surveillée. Cette démarche foucauldienne semble illustrer l'exercice de la discipline qui suppose un dispositif contraignant par le jeu du regard : « un appareil où les techniques qui permettent de voir induisent des effets de pouvoir » (Foucault, 1975 : 173). Le passage piéton, présent dans chaque espace urbain, est pourtant censé protéger l'individu qui s'y aventure. L'artiste en pervertit l'esprit en se l'appropriant selon le point de vue inquisiteur et anonyme de la caméra de surveillance, et valide « au passage » les prémonitions de Michel Foucault : « l'appareil disciplinaire parfait permettrait à un seul regard de tout voir en permanence » (1975 : 176).

La série intitulée *Surveillance Camera Camouflage* de Désirée Palmen s'est enrichie de clichés photographiques attestant ses camouflages urbains réalisés *in situ* sous l'œil des caméras de Rotterdam, Maastricht et Jérusalem. Dans

une entrevue accordée au magazine *Strada*, l'artiste a expliqué le choix de son dernier lieu d'intervention: «À Jérusalem, j'ai retrouvé cette confiance exacerbée dans la vidéo surveillance qui caractérise notre société occidentale. Je m'intéresse aux espaces publics et à leurs règles cachées» (2010: 40). En se camouflant dans une ville en guerre qui ne plaisante pas avec la délimitation de ses frontières, sans cesse transgressées et reconstruites de manière plus coercitive, elle rappelle que les caméras de vidéosurveillance font partie intégrante des «armes» de dissuasion utilisées par les sociétés de contrôle. En «effaçant» le contour du corps, Désirée Palmen perturbe les frontières entre le monde et le sujet; son intervention diatopique brouille les limites entre réalité et réalité augmentée.

Sur le cliché de l'une de ses interventions réalisées en 2006, un individu vêtu d'une combinaison de camouflage se fond dans le dallage de pierre d'une ruelle de Jérusalem. Ce personnage – à la fois présent et absent – se présente tête baissée, dans une attitude à la fois soumise, anonyme et provocatrice. L'arrière-plan minéral n'offrant aucune ouverture, le piège à regard semble se resserrer autour de la silhouette camouflée. La performance maintenue *in situ* pendant quelques minutes a été photographiée à différents moments, produisant des perceptions sensiblement variables du même événement. Trois policiers apparaissant à l'arrière-plan d'un cliché semblent a priori intrigués et méfiants vis-à-vis de cette intervention artistique insolite, alors qu'une religieuse dépasse ce même «homme de pierre» à un autre instant sans accentuer la pression sécuritaire perçue dans la scène antérieure. L'instabilité de l'œuvre se joue ainsi à la fois dans l'espace et le temps

en fonction des «arrêts» sur les images photographiques fixes interrompant la continuité du regard numérique de la vidéosurveillance. D'un instant à l'autre, le flux de la réalité peut en effet transformer radicalement la perception d'un unique lieu et cette œuvre fragmentaire met en évidence les interactions spatiotemporelles relevant d'un même dispositif de contrôle.

Désirée Palmen rappelle que la question de la frontière est loin d'être réglée à certains endroits de notre planète, notamment dans cette ville écartelée sur l'autel du conflit israélo-palestinien. Le mur de séparation, édifié depuis l'été 2002 entre ces deux pays, long de sept cents kilomètres faisant près de huit mètres de haut vis-à-vis de l'agglomération de Jérusalem, est emblématique de l'impact crucial de la sécurité dans cette partie du monde. En investissant un lieu où la circulation des personnes est sans cesse remise en question de façon violente et répressive, l'artiste offre, par cette intervention ubiquitaire, la possibilité de redéfinir la limite du corps comme une ultime barrière susceptible de préserver notre intégrité. La frontière corporelle (in)visible dessine de façon allégorique les contours de notre fragile autonomie face à l'intrusion du regard numérique de la vidéosurveillance.

La perte progressive de l'intimité des citoyens de Jérusalem est ici mise en évidence par une artiste néerlandaise, asservie dans sa culture d'origine à la transparence du regard. Frontière architecturale entre voir et être vu, la fenêtre hollandaise dépourvue de volets, stores ou rideaux, s'ouvre en effet culturellement au regard de l'autre en pratiquant la transparence comme métaphore d'une société puritaine et protestante n'ayant rien à cacher (Wajcman, 2010). Le

sentiment d'étouffement dans la composition plongeante et fermée de Désirée Palmen fait écho à l'intensification de la surveillance de la police israélienne sur chaque citoyen, devenu dans ce contexte de tension et de violence un délinquant en puissance. La frontière du territoire, marquée par un mur, induit une surveillance extrême du corps considéré dès lors comme un territoire également à contrôler.

Apte à se fondre dans la complexité d'un univers électronique auquel il s'adapte pour faciliter son quotidien, l'être humain est devenu traçable, semant à chaque instant une somme conséquente d'informations dans le sillage de son environnement numérique. Mais, contrairement au Petit Poucet, le sujet hypermoderne n'est jamais perdu (Wajcman, 2010). Dans ce monde sous surveillance généralisée, disparaître est en effet devenu l'enjeu majeur de certains artistes et héros contemporains qui ont choisi d'autres techniques que celle du camouflage pour aborder la dialectique de l'(in) visibilité et affirmer leur position de sujet.

Disparitions contrôlées

*Être sujet, c'est être autonome, tout en étant dépendant.
C'est être quelqu'un de provisoire, de clignotant,
d'incertain, c'est être tout pour soi, et presque rien pour
l'univers (Morin, 2005).*

À la suite de son *Mabuse Paris Visit Tour*, dont l'objectif était de rendre visibles les caméras de surveillance parisiennes, Renaud Auguste-Dormeuil a inventé en 2001 le *Contre-projet Panopticon*. Le principe de cette œuvre interactive consistait à proposer une bicyclette surmontée de panneaux réfléchissants et organisés selon des lignes brisées,

l'ensemble permettant d'échapper à la surveillance verticale de satellites, drones et autres regards « embarqués » dans les cieux numérisés. L'efficacité du projet, qui s'est révélé opérationnel, est due à de savants calculs d'optique permettant d'envoyer du sol une image dans laquelle le cycliste a totalement disparu. Cette « couverture » peut-être considérée comme une réminiscence de la kunée, casque donné dans la mythologie grecque par les cyclopes à Hadès, dieu des Enfers, afin de lui permettre de devenir invisible. Sachant que les dieux sont *déjà* soustraits au regard du commun des mortels, ce cadeau demeure mystérieux. Il faut donc rechercher d'autres légendes liées à la kunée pour mieux comprendre son utilité. Ce casque a été également offert par des nymphes à Persée, ce dernier ayant besoin de se « tenir sur ses gardes » pour se protéger des dangers liés au regard pétrifiant de la terrible gorgone Méduse. Le *Contre-projet Panopticon* de Renaud Auguste-Dormeuil rappelle que les dangers liés au regard, déjà présents dans la mythologie, sont toujours d'actualité dans la société mise sous surveillance généralisée. Ce vélo au caractère ludique et burlesque, semblant tout droit sorti d'un film de Jacques Tati, pourrait être enfourché par Jason Bourne. Héros hypermoderne créé par le romancier Robert Ludlum, Bourne, qui participe à une expérience gouvernementale appelée « Méduse », cherche en effet à se rendre invisible pour échapper à l'adversité du regard numérique d'une surveillance réticulaire.

Sur les traces (in)décelables de Désirée Palmen et de Renaud Auguste-Dormeuil, Sylvain Vriens explore lui aussi la dialectique de l'(in)visibilité face à la vidéosurveillance. Cet artiste néerlandais enseigne actuellement à l'école d'art d'Utrecht, conçoit des œuvres interactives numériques dans

des espaces publics tels que les ascenseurs ou détourne des applications de téléphones intelligents. En 2010, il a réalisé une installation vidéo interactive intitulée *Surveilling the Surveiller* (*Surveiller le surveillant*). Le dispositif épuré comprenait deux moniteurs de contrôle vidéo superposés sur lesquels était installée une caméra de surveillance braquée sur un siège vide. Chaque spectateur pouvait s'asseoir – sans pour autant déplacer la chaise fixée au sol – et observer en temps réel son action sur les écrans. Or, ces derniers lui présentaient les images du spectateur précédent, lui-même en train de surveiller un autre spectateur. Dans cette mise en abyme voyeuriste et décalée, chaque observateur se retrouvait simultanément dans le rôle d'un surveillant et dans celui d'un futur « surveillé ». Ce dispositif intérieur discret relève davantage de l'artistique que de l'artivisme, mais il favorise la prise de conscience de la hiérarchisation du regard inhérente à toute société de contrôle. Le décalage temporel des interactions permet à chaque visiteur d'expérimenter, par écran interposé, une variable du panoptique, en se retrouvant « assis » au cœur de la dialectique articulant le voir et l'être-vu. L'œuvre de Sylvain Vriens illustre bien la pensée de Joël Birman selon qui « [l]a condition du voir et de l'être-vu a été transformée en un véritable critère *ontologique* pour l'existence du sujet contemporain » (Birman, 2011 : 41).

L'installation intitulée *Je suis toujours ici*, réalisée en 2008, explorait quant à elle le phénomène de disparition face au regard numérique de la surveillance : un moniteur fixé en hauteur dans la salle d'exposition retranscrivait en temps réel ce qui y était filmé, de sorte que les visiteurs déambulant dans cet espace surveillé pouvaient s'observer suivant le trajet de leurs pérégrinations ; or, dès que l'un d'entre eux

levait le regard sur le moniteur et découvrait le système de vidéosurveillance, l'image de son corps disparaissait de l'écran, laissant néanmoins la vidéo se poursuivre sur une retranscription simultanée de la pièce vide ou peuplée de visiteurs non « avertis » (Limare, 2014).

Contrairement à la disparition organisée, prévue et calculée chez Désirée Palmen ou Renaud Auguste-Dormeuil, l'ellipse est ici subite et contradictoire. Le titre de l'œuvre témoigne par ailleurs de l'incohérence visuelle de celle-ci : le spectateur ayant disparu de l'écran demeure pourtant « toujours ici », dans le champ de la caméra censée le surveiller en temps réel. Ce décalage ubiquitaire perçu entre le réel et sa captation numérique instaure une interstitialité, une béance paradoxale dans laquelle se perd le spectateur. Le corps étant ontologiquement lié au sentiment identitaire, sa disparition de l'écran de contrôle induit également une incertitude quant à la présence de l'observateur pourtant tangible dans l'espace de l'exposition. Le système mis au point dans cette installation diatopique interactive finit par créer sa propre réalité en effaçant délibérément des modalités de preuve par l'image.

Maurice Merleau-Ponty précise à ce propos, dans son étude sur *Le visible et l'invisible*, que « [s]i nous pouvons perdre nos repères à notre insu nous ne sommes jamais sûrs de les avoir quand nous croyons les avoir ; si nous pouvons, sans le savoir, nous retirer du monde de la perception, rien ne nous prouve que nous y soyons jamais, ni que l'observable le soit tout à fait, ni qu'il soit fait d'un autre tissu que le rêve » (1964 : 20).

En perturbant les repères liés à la perception du visible, le dispositif de Sylvain Vriens instaure un doute dans notre

appropriation de la réalité. Les médiums de la photographie et de la vidéo sont dotés d'une forte crédibilité et la preuve s'établit aujourd'hui essentiellement sur un registre iconique, jusqu'à remplacer parfois la parole elle-même. À cet effet, le socio-anthropologue Jocelyn Lachance observe la tendance, notamment chez les jeunes, à documenter, à photographier ou à filmer des événements vécus afin d'en témoigner. Par exemple, il rapporte, au sujet d'une étude menée par Bo Gai dans les grands centres urbains en Chine, qu'un jeune professionnel a filmé avec sa propre caméra l'embouteillage dans lequel il était bloqué afin de justifier son retard au travail (2013).

Sans travailler *in situ* dans l'espace urbain, Sylvain Vriens teste néanmoins la crédibilité – a priori incontestable – du panoptique, tout en mettant en exergue l'une de ses principales caractéristiques: le spectateur ayant conscience de sa propre filature n'intéresse pas le regard numérique de la vidéosurveillance. Un surveillé averti n'en vaut donc aucun. Il ne peut être considéré comme un suspect potentiel et devient par là même insignifiant pour la société qui le contrôle. L'interaction artistique est conçue sur le mode de la réversibilité: lorsqu'un spect-acteur «disparu» détourne son regard de l'écran de contrôle, il se trouve aussitôt réintégré dans le dispositif de surveillance.

Ces effacements au sein de «captures» d'écran renouvellent ici le rôle du piège du chasseur décrit par Jean-Louis Weissberg. Dans son analyse des *Présences à distance*, ce chercheur en sciences de l'information et de la communication constate qu'installer un piège engage le chasseur dans une pratique de substitution: «Le piège fonctionne à sa place, le libère du contrôle de l'espace, de l'assignation territoriale

ainsi que de l'affectation temporelle. C'est le premier dispositif automatique de l'humanité, qui plus est cybernétique, puisque c'est l'énergie potentielle ou cinétique de l'animal qui permet son auto-capture » (1999 : 54).

Dans l'installation de Sylvain Vriens, l'auto-capture du visiteur est assujettie à sa propre substitution dans un piège à regard paradoxal. L'artiste soulève une interrogation sur ce qu'il reste du sentiment identitaire lorsque nous devons affronter la disparition en temps réel de notre image. Ces disparitions contrôlées révèlent paradoxalement le vide ressenti face à l'absence de regard. Le sujet hypermoderne ne pouvant se sentir exister qu'en étant vu aurait-il besoin du regard de la caméra comme garantie ontologique de son être ? Cette interrogation semble aujourd'hui légitime : la terreur étant « moins dans le regard de l'autre que dans son absence » (Kihm, 2004 : 30). Les modalités des interactions visuelles par écran, proposées par Sylvain Vriens, soulignent ainsi la complexité des (dé)constructions identitaires au sein de notre société de contrôle visuel.

Tout à l'ego numérique

C'est quoi moi ? (Vitali-Rosati, 2014).

À l'instar de Sylvain Vriens, le jeune designer sud-coréen Hwang Kim ne travaille pas directement dans les espaces urbains. Son projet intitulé *CCTV Chandelier* éclaire néanmoins les enjeux de la (dé)construction identitaire en utilisant de véritables dispositifs de contrôle. Réalisée en 2011, cette œuvre technologique complexe réunit une douzaine de caméras de surveillance, chacune étant fixée au bout d'un

arc courbé, lui-même soudé autour d'un cercle métallique horizontal. Le spect-acteur, invité à glisser la tête dans ce collier interactif, porte ainsi individuellement un simulateur de sosies numériques. Chaque caméra est en effet reliée à un écran de contrôle qui transmet en temps réel un point de vue (in)cohérent de la tête de l'utilisateur de ce chandelier numérique. Assemblés à la verticale ou disposés au sol en demi-cercle autour du spect-acteur, les écrans de contrôle lui renvoient simultanément une pluralité de points de vue sur son propre corps. Cette démultiplication du regard numérique offre à chaque utilisateur l'expérimentation de l'omnivoyance qui relevait jusqu'ici du seul privilège divin. Paradoxalement, cet excès de surveillance offre la possibilité d'échapper temporairement à notre condition humaine. La vidéosurveillance dodécade surpasse en effet la vision du dieu romain Janus, capable de voir uniquement dans deux directions diamétralement opposées, grâce à son double visage.

Dans un essai intitulé *Égarements : amour, mort et identités numériques*, Marcello Vitali-Rosati relie la perception identitaire à celle du point de vue. Il y constate que la question sur le moi est avant tout une découverte spatiale : « L'autre qui est là occupe une place, sa place. Son regard me fait comprendre subitement que moi aussi je partage le même espace, occupant *une autre place* » (2014 : 9). Pour confirmer ce sentiment identitaire, il est nécessaire selon lui de pouvoir se mettre à la place de cet autre qui nous perçoit et vérifier ainsi que nous évoluons dans le même monde que lui. Or, cet acte se révèle impossible : le déplacement d'un corps est chronophage et le changement permanent du monde

induit le fait que, une fois arrivé à la place de l'autre, je ne pourrai voir le même monde que lui. Chaque point de vue demeure donc individuel et non échangeable, aucun corps ne pouvant se situer au même endroit au même moment qu'un autre corps. L'œuvre égocentrée au sens propre et figuré de Hwang Kim semble proposer ici une réponse à la question: «C'est quoi moi?» (Vitali-Rosati, 2014: 9). Le dispositif de contrôle du *CCTV Chandelier* permet en effet à tout un chacun d'expérimenter la visualisation de douze points de vue simultanés sur lui-même sans avoir besoin de se situer à la place d'un autre corps, atténuant ainsi l'angoisse d'individuation qui demeure au centre de nos préoccupations existentielles.

La multiplication des *selfies* étroitement surveillés n'est pas non plus sans évoquer la prolifération des identités plurielles qui se développent sur Internet. Le terme *selfie*, tel qu'il est défini dans le dictionnaire Oxford (2013), désigne une photographie numérique de soi prise par soi-même, le plus souvent avec son téléphone ou sa webcam, et partagée par l'intermédiaire des réseaux sociaux. Munis de nos avatars, pseudos ou autres masques numériques qui sont autant de facettes de l'anonymat, force est de constater que nous sommes aujourd'hui en mesure de bricoler facilement notre identité grâce aux nouvelles technologies.

Ces expérimentations égocentrées éclairent à leur façon la dialectique de l'(in)visibilité et révèlent certains paradoxes de la transparence qui nécessitent une investigation particulière. Comme la vidéosurveillance, la transparence est en effet associée à la volonté de tout voir. Notre société hypermoderne tente d'archiver numériquement l'intégralité

des traces de l'humanité et se bute, ce faisant, à la vanité du regard numérique incapable de « tout » mémoriser, malgré les progrès croissants de la technologie. En songeant notamment à donner un statut au secret et à l'opacité, Jean-Gabriel Ganascia observe à l'unisson de nombreux chercheurs qu'il est peut-être temps de remettre en cause le principe de l'absolue transparence inséré aujourd'hui au cœur de la politique, du secret médical ou de l'instruction judiciaire (2009). Dans un monde où chaque voyeur serait un narcissique en puissance, les frontières entre le voir et l'être-vu sont remises en question. En détournant la mise en scène de caméras de surveillance, certains artistes vont ainsi se confronter aux paradoxes de la transparence sur l'échiquier de leur espace personnel intimement surveillé.

Extimité étroitement surveillée

La visibilité obligée peut susciter un sentiment profond de dépossession de soi, d'inexistence (Haroche, 2011).

Emblématique de la toute-puissance du regard, la transparence met en cause la relation de l'homme actuel vis-à-vis de son intimité et de son « extimité ». Ce terme revient au psychanalyste Serge Tisseron qui, dans son analyse duelle des notions d'intimité et d'extimité, relie ces dernières à celles d'intérieur et d'extérieur. Il précise que nous devons le mot « extimité » à Jacques Lacan qui l'avait proposé pour illustrer le fait que « rien n'est jamais ni public ni intime, dans la logique de la figure mathématique appelée “bande de Moebius”, pour laquelle n'existe ni “dehors” ni “dedans” » (2011 : 84). Les notions d'intimité et d'extimité se trouvent

au cœur de la démarche d’Ai Weiwei qui exploite sa vie privée dans sa production artistique, jouant ainsi sur la porosité des frontières entre le caché et le montré.

Ai Weiwei est aujourd’hui l’une des figures de proue de la scène artistique indépendante chinoise. Il se revendique à la fois comme sculpteur, performeur, architecte, commissaire d’exposition, photographe, blogueur et récemment chanteur. Ses cyberprovocations sont liées à la vidéosurveillance et aux conditions de sa récente détention. Cet artiste dissident défie régulièrement le gouvernement chinois en exploitant de façon récurrente et féconde les paradoxes de la transparence. Arrêté en avril 2011, il a disparu pendant quatre-vingt-un jours de la scène publique et médiatique, ce qui a déclenché une forte vague de contestation et de soutien à l’échelle internationale. En avril 2012, en « hommage » à cette captivité tenue secrète, Ai Weiwei a placé quatre caméras de surveillance surplombant son lit, son bureau et la cour de son domicile déjà surveillé en permanence par les autorités chinoises. Il a ensuite diffusé le contenu iconique de cette cyberperformance en direct sur le web, le rendant accessible à tous les internautes chinois qui ont à leur tour publié des messages sur son site (weiweicam.com). À l’instar de ses autoportraits nus régulièrement exposés de façon provocatrice, l’intimité dévoilée par ces « *weiweicams* » exhortait de façon paradoxale les forces sécuritaires chinoises à faire également preuve de transparence à l’égard d’Ai Weiwei, en dévoilant notamment le lieu et les conditions de sa détention.

Au-delà de la dénonciation des dérives idéologiques du « tout voir », cette mise en scène numérique et volontaire de soi brouille les frontières entre espaces public et privé

et perturbe les notions d'intérieur et d'extérieur. Ai Weiwei affiche l'intérieur de son espace privé sur un « mur » numérique et s'appuie sur l'impact de ces images provocatrices pour dévoiler la relation duelle et contradictoire qui existe entre intimité et extimité. Si l'on a besoin d'intimité pour construire les fondations de l'estime de soi, celle-ci passe par le désir d'extimité: « la manifestation du désir d'extimité est ainsi étroitement tributaire de la satisfaction du désir d'intimité: c'est parce qu'on sait pouvoir se cacher qu'on désire dévoiler certaines parties privilégiées de soi » (Tisseron, 2011: 85).

La mise en scène de soi d'Ai Weiwei est ici idéologiquement organisée: c'est parce que l'artiste ne peut se cacher, en étant tous les jours épié par les caméras du gouvernement chinois, qu'il dévoile une extimité teintée d'artivisme. Il utilise une surveillance artistique pour dénoncer paradoxalement la surveillance politique dont il est victime dans son propre pays. Les autorités n'ont pas été dupes de ce piège à regard organisé en abyme par l'artiste et, quarante-six heures après la diffusion des premières images d'autosurveillance d'Ai Weiwei, ce dernier a reçu l'ordre de déconnecter le dispositif qui les mettait en ligne.

Cette ambiguïté de l'intime écartelé entre le caché et le montré dénonce au passage le paradoxe de notre modernité exhibant très fréquemment la sphère privée dans l'espace public. L'ingérence visuelle se banalise aujourd'hui: « La séparation public/privé traditionnellement bien délimitée semble totalement dépassée, l'univers de la vie privée devenant une nouvelle frontière aux horizons sans fin » (Hénaff, 2011: 167). La mise en abyme de la surveillance lutte ici contre la banalisation du regard dans la société de contrôle

et exploite les contradictions d'une vigilance ponctuellement retournée contre soi pour mieux dénoncer les excès de la surveillance subie au quotidien.

Lors de la Biennale de Venise 2013, Ai Weiwei a présenté une installation prolongeant sa cyberprovocation réalisée en 2012. Il a exposé dans l'église Sant'Antonin six boîtes géantes de métal reprenant chacune, de façon hyperréaliste, une scène de sa détention tenue secrète pendant ses quatre-vingt-un jours de captivité. Le titre de l'exposition était composé des six lettres formant le mot *SACRED*, pour *Supper – Accuser – Cleansing – Ritual – Entropy – Doubt*, (Souper – Accusateur – Nettoyage – Rituel – Entropie – Doute), chacune correspondant au titre de l'une des scènes (boîtes) présentées. Cette « sacralisation » de la surveillance, toujours conçue sur fond d'extimité artiste, n'a pu être inaugurée par l'artiste, ce dernier étant privé de passeport et interdit de sortie du territoire chinois. Il a envoyé à Venise sa mère – qui appartient ontologiquement à sa sphère intime –, en tant que représentante de son travail sur l'extimité.

Ai Weiwei demeure vigilant et utilise le regard comme arme de combat dans les mises en scène voyeuristes et provocatrices de ses conditions de détention. Chaque composition vénitienne a été transposée en trois dimensions selon des indications très précises, envoyées secrètement par l'artiste en Grande-Bretagne puis en Italie. Ne négligeant aucun détail, Ai Weiwei a représenté les menottes qui l'attachaient à son fauteuil pendant ses interrogatoires ou reconstitué scrupuleusement le contenu des barquettes de nourriture qui lui étaient servies sous le regard de ses deux gardes omniprésents. Ces derniers se retrouvent figurés dans chaque « mise en boîte », observant l'artiste essayant

de dormir avec une ampoule allumée au-dessus de son lit, assis sur le siège des toilettes ou se lavant sous la douche. Le regard continu des gardes est ici dénoncé en tant que moyen de pression psychologique et arme de déstabilisation massive à l'encontre des opposants au régime chinois. Dans ces mises en scène voyeuristes, chaque spectateur se retrouve l'œil collé à un judas lui permettant d'observer ces reconstitutions tridimensionnelles, et accentue ainsi la pression visuelle déjà orchestrée par l'omniprésence des deux surveillants. Ai Weiwei réactive à son tour l'étymologie du verbe regarder : en partageant sa propre expérience, il souligne le besoin de se tenir « sur ses gardes », au sens propre et figuré. Ce message peut également s'adresser à tout individu assujetti, dans l'espace urbain, au regard numérique continu de la vidéosurveillance.

L'exposition *SACRED* était organisée dans une église vénitienne aux fenêtres trop haut placées pour être traversées par un regard humain. Cet édifice religieux, induisant un partage du visible non équitable, permettait au fidèle, à l'époque du Moyen Âge et de la Renaissance, d'être seulement vu de Dieu et non de (Le) voir. Cette frustration visuelle, orchestrée par la particularité architecturale des édifices romans et gothiques, était généralisée dans la culture occidentale, et ce, jusqu'à l'invention de la perspective qui a permis à l'homme de devenir maître de son regard. Le choix du lieu recevant l'exposition d'Ai Weiwei est donc loin d'être anodin ; il rappelle que la crainte d'un regard supérieur divin s'est prolongée dans la verticalité hiérarchisante d'un regard numérique en forte plongée, mettant sous contrôle la société hypermoderne du 21^e siècle.

Les enjeux du voir et de l'être-vu étant ontologiquement liés à la prise de conscience du corps et du sujet, l'approche des (in)visibilités liées au regard numérique de la vidéosurveillance se trouve fortement marquée par le concept du panoptique. L'injonction à la visibilité est en effet constitutive de la modernité, sous la forme du pouvoir disciplinaire (Birman, 2011). La plupart des artistes s'attaquant à la vidéosurveillance au moyen d'une sousveillance artiste, de revendications identitaires, voire d'extimité forcée, en dévoilant au passage les paradoxes de la transparence, s'inscrivent dans une pensée foucaldienne engageant inéluctablement le corps entre le voir et le pouvoir. Malgré la justesse et la densité de son analyse, Gérard Wajcman a lui-même abordé les caractéristiques de *L'œil absolu* sous un angle essentiellement totalitaire, le situant en relation étroite avec le pouvoir et l'assujettissement de ceux qui se retrouvent sous son emprise (2010).

Dans la poursuite d'une analyse des démarches artistiques liées aux caméras de contrôle, il semble néanmoins nécessaire de porter un regard élargi sur des œuvres considérant aujourd'hui la vidéosurveillance de façon esthétique. Certains artistes éloignés des artistes ont en effet choisi d'utiliser le regard numérique comme médium, abordant notamment, en détournant ses contraintes spatiotemporelles, des figurations complexes de notre nouveau rapport au temps.

(Dis)continuités visuelles

Ce n'est plus la transformation du discontinu en continu, la continuité permanente, mais la sensation de cette continuité qui enveloppe aujourd'hui la société
(Haroche, 2011).

La mythologie grecque a donné naissance à deux allégories du temps, aux attributs différents. Chronos, sous les traits d'un vieillard muni le plus souvent d'une faux et d'un sablier, personnifie le temps chronologique, qui s'écoule de façon irréversible en suivant l'orientation de sa flèche. Kairos incarne quant à lui, sous l'apparence d'un jeune homme aux pieds ailés et muni d'une balance, le temps de l'occasion opportune, le point de bascule, l'instant décisif induisant une interstitialité entre un avant et un après. La continuité du regard numérique de la vidéosurveillance s'éloigne a priori de la bascule du *kairos* et s'inscrit dans la fluidité de la flèche du temps de Chronos.

Dans l'histoire de l'art occidental, le temps est associé à la vanité qui est apparue dans les natures mortes moralisées de la peinture hollandaise du 17^e siècle. Il invite à la réflexion sur sa fuite inexorable, rejoignant par ces questionnements la littérature, la poésie, la théologie ou la philosophie. La peinture de vanité classique regorge

d'objets emblématiques tels que crâne, sablier, bulle de savon, fleur ou livre ; chacun de ces éléments ayant pour vocation de rappeler à l'homme la précarité de son existence et la futilité de ses occupations terrestres. L'individu hypermoderne n'ayant pas résolu l'ancrage de ses repères dans l'espace et le temps, la fugacité de ses interventions demeure une préoccupation actuelle majeure, comme en témoigne le retour en grâce des vanités contemporaines. Même si les œuvres liées à la vidéosurveillance ne sont pas systématiquement considérées comme des vanités, force est de constater que l'archivage excessif des images de contrôle, avides de maîtriser et de mémoriser le cours du temps, rappelle ces peintures moralisatrices du 17^e siècle évoquant la fugacité de toute action terrestre.

La volonté actuelle du tout (sa)voir, caractéristique de la vidéosurveillance, conduit à la généralisation d'un regard numérique omniscient et omnivoyant, servi par le développement technologique d'une optique de plus en plus perfectionnée. L'homme actuel doit affronter la restitution en temps réel ou asynchrone des images de contrôle, restitution qui induit une diachronie, une rupture entre deux instants (Vitali-Rosati, 2009). Cette interstitialité temporelle offre ainsi une prise en compte des limites de la mémoire, de l'instant présent et de l'oubli. L'archivage en continu de nos moindres faits et gestes saisis par les caméras de surveillance repousse les limites non plus spatiales, mais temporelles du champ de vision. Au-delà de ses liens avec la vanité, le regard continu de la vidéosurveillance permet de capter en temps réel des images prises selon un même point de vue ; il offre ainsi aux artistes numériques du 21^e siècle la possibilité de les travailler comme un

simple médium et d'ajouter de nouvelles variables temporelles au regard perspectiviste fixe et emblématique de la modernité.

Est-il seulement possible de mémoriser tout ce (sa)voir ?

Arrêts sur images de contrôle

Nous vivons dans un monde que nous n'avons pas encore appris à regarder (Augé, 1992).

L'homme de la Renaissance a conquis le monde par le regard, tout en demeurant passif, admirant frontalement son « tableau-fenêtre » qui lui offrait l'image fixe d'un univers représenté selon le point de vue unique de la perspective. La perspective a permis à l'homme de la modernité non seulement de penser l'infini en le ramenant en un point fixe dans le plan du tableau, mais également de conquérir le monde en s'y projetant visuellement (Wajcman, 2004). Les œuvres stables d'antan semblent aujourd'hui obsolètes pour rendre compte du flux de notre réalité : « notre science, et en définitive notre langage, n'arrivent pas aisément à penser le mouvement et préfèrent donc en faire abstraction, pensant la réalité comme une série d'arrêts sur image juxtaposés » (Vitali-Rosati, 2012 : 158).

Le regard de la caméra de surveillance est unidirectionnel, à l'instar du regard perspectiviste conçu selon un point de vue unique. Sous un aspect temporel, il se rapproche du cinéma par sa possibilité de capter le mouvement. Les images issues du contrôle numérique ont donc la particularité d'être liées à la continuité vidéographique tout en

conservant la stabilité du regard de la modernité. Cette dualité ouvre des perspectives fécondes sur les plans esthétique et temporel. De fait, nous vivons dans une réalité mouvante dont la transposition iconique correspond aux « images-flux » (Buci-Glucksmann, 2003) qui défilent en boucle devant nos rétines hypermodernes. Certains artistes, devant la mouvance des images issues de la vidéosurveillance, ont paradoxalement choisi de les arrêter, afin de les penser dans toute leur (dis)continuité.

Déclics de cars

Le propre du visible [...] est d'être superficie d'une profondeur inépuisable (Merleau-Ponty, 1964).

Créé en 2007, Google Street View est un service complémentaire de Google Maps et Google Earth, qui offre à tout un chacun la possibilité d'arpenter virtuellement les rues de la plupart des villes actuelles. Ces images prises par des voitures équipées de caméras qui circulent dans l'espace public soulèvent des interrogations sur la fin du regard candide et sont controversées pour leur atteinte potentielle à la vie privée. Les clichés des *Google cars* ne se limitent pas à de simples prises de vue urbaines, ils captent au passage l'image de citoyens qui demeurent identifiables malgré le floutage imposé sur leurs visages.

Depuis 2011, l'archivage des rues françaises est pratiquement terminé, à l'instar de celles du monde entier. Cette couverture visuelle de la totalité du territoire fait penser à la célèbre carte imaginée par Jorge Luis Borges dans son *Histoire universelle de l'infamie*. L'écrivain y décrit

un empire où l'art de la cartographie est poussé à une telle perfection que la carte d'une seule province peut occuper toute une ville, et celle de l'empire, toute une province. « Avec le temps, ces cartes démesurées cessèrent de donner satisfaction et les collèges de cartographes levèrent une carte de l'empire qui avait le format de l'empire et qui coïncidait avec lui, point par point » (1994: 107). La fiction topographique borgésienne rejoint ici la représentation totalitaire numérique de Google qui confirme sa « vanité » et sa volonté de tout enregistrer et de tout (sa)voir. Grâce aux progrès de la technologie, notre environnement semble aujourd'hui entièrement sous contrôle, quadrillé, filmé, répertorié, photographié.

Dans ce monde mis sous surveillance généralisée un peu plus chaque jour, le photographe et plasticien allemand Michael Wolf s'est lancé en 2010, dans son projet sériel intitulé *Street View*, non pas à la conquête de l'espace, mais à celle de l'instant. Voyageant virtuellement pendant des mois, assis face à son ordinateur, il a en effet visionné des milliers d'images capturées par les *Google cars* avant d'en photographier quelques-unes sur son écran. Dans le prolongement de « l'œil du 20^e siècle », incarné par Henri Cartier-Bresson – inventeur du concept de l'« instant décisif » –, l'œil numérique du 21^e siècle de Wolf s'intéresse également au reportage de rue. Son travail est aussi empreint de photojournalisme, cet artiste ayant par ailleurs commencé sa carrière comme correspondant en Asie du magazine allemand *Stern*. Si Cartier-Bresson ne modifiait jamais la composition de ses tirages argentiques, Wolf recadre, agrandit et laisse apparaître volontairement une trame très marquée. Pour des raisons esthétiques, il photographie littéralement son

ordinateur, sans passer par la capture d'écran (Benn, 2013). Ses clichés numérisés font ainsi écho à l'aspect « pointilliste » des toiles américaines de Roy Lichtenstein, qui grossissait la trame des images de presse ayant nourri son inspiration.

Contrairement aux caméras de surveillance fixes, qui correspondent à la numérisation d'un regard perspectiviste stable et inquisiteur porté sur les villes, le regard mobile des *Google cars*, né outre-Atlantique, s'inspire du *traveling* américain, associé à la volonté de conquérir l'espace. Doté d'une double culture européenne et nord-américaine, Michael Wolf utilise les images de vidéosurveillance comme médium et conjugue leurs (dis)continuités visuelles dans sa traque de l'instant numérique décisif.

Au cours des années 2010, sa série baptisée *Fuck You*, appartenant au projet *Street View*, présentait des personnages floutés, pris en plongée selon un cadrage américain et brandissant un doigt d'honneur à l'attention des *Google cars* qui les avaient capturés dans leur champ de vision. Au-delà de l'archivage, ces gestes provocateurs sont emblématiques d'une résistance individuelle face à la montée du pouvoir envahissant de la vidéosurveillance.

Dans son *Interface 10*, Michael Wolf a également saisi des moments anodins, des *unfortunate events*, essentiellement parisiens ou new-yorkais. La « capture » de l'un de ces événements banals présente, selon un recadrage vertical, un couple encastré dans l'angle d'un bâtiment. Un personnage masculin, pris de dos, dissimule le visage d'une jeune femme qu'il semble vouloir embrasser. La photographie d'écran, assumant une trame fortement pixellisée, conserve volontairement les traces de la signalétique numérique qui a permis à Michael Wolf de se déplacer en amont dans le site de

Google Street View. Une flèche orientée de gauche à droite est ainsi superposée à la scène, renforçant son sens de lecture et accentuant une pression visuelle sur ce couple repéré à son insu. L'artiste a également choisi de laisser apparaître un indice de localisation, « Rue Vernet », ouvrant par cette « voie », au-delà de son caractère utilitaire, un semblant de trame narrative que le spectateur peut développer à sa guise. Dans une entrevue accordée en 2011 à Clémentine Mercier et Laure Troussière, pour un blogue du journal *Libération*, Michael Wolf précise que sa série a été commentée à tort comme une critique de la vie privée menacée par Google Street View : « Je me suis au contraire intéressé aux possibilités narratives, aux fragments de corps, aux petites scènes intimes ou accidentelles qui dégagent un certain mystère, une équivoque comme dans *Blow Up* d'Antonioni, où à partir d'un détail d'une image, on reconstruit une histoire. »

Cet artiste envisage en effet son travail comme de multiples propositions de scénarios. Il souligne par ailleurs qu'il a très rapidement confondu les villes visitées virtuellement, ne sachant plus identifier l'origine géographique des milliers de clichés visionnés au cours de ses mois de visionnage intensif. Les repères temporels en viennent à supplanter les repères spatiaux, ces « trames » de rues étant revendiquées comme des narrations insérées, des (dis)continuités ponctuelles qui rompent la monotonie fluide et continue du regard numérique. Les lecteurs de ces images diachroniques peuvent ainsi combler les interstitialités temporelles grâce à leur imaginaire, en créant une trame narrative à partir de fragments visuels (in)cohérents.

Dans une œuvre similaire, également liée à la vidéo-surveillance, Michael Wolf a saisi un autre couple en train

de s'embrasser. L'homme passant un bras autour des épaules de sa compagne fait écho à la célèbre photographie parisienne de Robert Doisneau prise en 1950 et baptisée *Le baiser de l'hôtel de ville*. De ces deux clichés volant chacun un moment d'intimité, celui de Robert Doisneau a été le seul à susciter de nombreux contentieux. En 1992, le couple Lavergne, se revendiquant comme celui des « amants » de l'hôtel de ville, a en effet réclamé par voie judiciaire un dédommagement pour violation de vie privée, incitant Françoise Bornet, le modèle réel, à se faire (re)connaître de Doisneau en montrant le cliché original que ce dernier lui avait fourni en dédommagement en 1950. Par la suite, cette dernière a intenté elle-même un procès au photographe, réclamant au passage une indemnité supplémentaire ainsi qu'un pourcentage sur ses bénéfices commerciaux. Sous son apparence spontanée, la photographie de Doisneau était donc une mise en scène, ce que le photographe fut obligé de dévoiler pour l'occasion. Chaque demandeur a néanmoins été débouté par le Tribunal de grande instance de Paris en 1993, ce dernier estimant que le couple Lavergne n'était pas celui qui avait posé pour Robert Doisneau et que Françoise Bornet, tout en étant bien reconnue comme modèle, ne demeurait pas identifiable sur ce cliché. Dans sa défense, Robert Doisneau a lui-même avoué qu'il ne se serait jamais permis de photographier spontanément une telle scène, plusieurs couples s'embrassant dans la rue étant illégitimes (Guerrin, 2005). Bien entendu, ce débat sur la violation de la vie privée est bien antérieur aux *Google cars*. Un demi-siècle plus tard, le baiser numérique de la vidéosurveillance « saisi » par Michael Wolf n'a suscité aucun remous, ce qui

atteste une nouvelle complexité de la frontière entre le vrai et le faux ainsi qu'entre les espaces public et privé insérés au marché de l'art.

Ces « arrêts » sur des moments d'intimité surveillée révèlent que certaines cachettes peuvent être temporelles et non plus spatiales. Michael Wolf fait notamment ressurgir de l'oubli des instants égarés dans le flux continu de la surveillance, ce qui aurait été impossible à réaliser sans l'aide de la technologie numérique. Cette démarche artistique permet de comprendre le passage du temps en isolant visuellement les instants qui le constituent et qui s'enchaînent selon l'orientation de sa flèche. En effet, la fluidité du regard numérique de la vidéosurveillance relève, malgré son apparente neutralité, de l'enchaînement d'instant fugitifs et anodins qui constituent, par la richesse de leur diversité, le potentiel narratif de ce *continuum* temporel (in)contrôlé.

Ça-aura-été

Lorsque les œuvres réfèrent ou renvoient à la réalité, cette dernière change de statut, de nature, et, chose fondamentale, acquiert un sens qui n'est plus celui conféré à la simple trace documentaire (Lageira, 2010).

Si les *unfortunate events* de Michael Wolf n'ont suscité aucune controverse, ce ne fut pas le cas du travail du Britannique Jamie Wagg qui s'est approprié, d'un point de vue artistique, un instant « réel » capté par la vidéosurveillance.

Le 12 février 1993, le petit James Bulger, alors âgé de deux ans, est enlevé dans un centre commercial près de Liverpool avant d'être torturé et battu à mort par deux enfants âgés de dix et onze ans ; ces derniers abandonneront le cadavre sur

une voie ferrée où il sera sectionné *in fine* par un train. Ce fait divers, extrêmement médiatisé, a contribué au renforcement de la politique sécuritaire au Royaume-Uni qui est aujourd'hui le pays d'Europe le plus surveillé, installant des caméras jusque dans les toilettes des lycées et des collèges et réprimant en direct, par haut-parleurs, les passants qui se permettent de jeter un papier sur la voie publique.

Le traitement médiatique de ce meurtre a inspiré Jamie Wagg qui a exposé en 1994, à la Whitechapel Gallery de Londres, deux agrandissements photographiques d'images issues de la vidéosurveillance liées à ce fait divers. Le premier montrait le remblai de terre près de la voie ferrée où l'enfant a été tué, le second, les couloirs du supermarché où il a été enlevé. Avant de se faire assassiner, James Bulger avait en effet été « capturé » par les caméras du centre commercial dans lequel il avait échappé quelques instants à la vigilance de sa mère.

Dans son analyse de ce projet artistique, Robert Knifton rappelle que le *Daily Mirror* a violemment fustigé à l'époque cette exposition provocatrice, la taxant d'opportunisme morbide, alors que les mêmes images avaient stimulé l'appétit insatiable des médias les ayant publiées et diffusées en boucle dans les magazines et journaux télévisés internationaux (2010). Les parents de la jeune victime se sont dits également consternés par cette exposition. La galerie a été incitée à retirer ces images et l'artiste a lui-même reçu des menaces de mort. La démarche artistique, sortant l'image de son contexte médiatique, permettait pourtant de prendre du recul par rapport à la scission entre le vécu et le montré, rappelant de façon salvatrice l'écart irréductible entre le réel et sa représentation.

Sur les murs de la Whitechapel Gallery, les formats identiques du diptyque, imprimés au jet d'encre et mesurant cent quatre-vingt-trois centimètres sur cent vingt-deux, étaient superposés et dépouillés des indications numériques permettant d'identifier la date et le lieu de l'événement. Cette suppression décontextualisant l'image médiatique marquait sa réappropriation d'un point de vue artistique. Le cliché inférieur, flou, présentait dans une harmonie sécurisante de couleurs chaudes le petit James Bulger marchant main dans la main avec l'un de ses jeunes bourreaux. Ces deux enfants vus de dos, semblant partir à la découverte du monde, font écho à de nombreux personnages de romans ou manuels pour la jeunesse, tels André et Julien, héros juvéniles du *Tour de France par deux enfants* qui, dès 1877, étaient devenus les mentors des écoliers français. Ce jeune duo vu de dos a également été repris dans de nombreuses affiches publicitaires, à l'instar de celle du chocolat Lombart, où l'on voit un garçon plus âgé poser un bras protecteur autour des épaules du cadet, marquant ainsi l'imaginaire collectif européen d'un apprentissage sécurisant par les pairs, dès la plus tendre enfance.

L'œuvre de Jamie Wagg joue sur le décalage produit entre l'image photographique aux couleurs chaudes et la noirceur de ce qu'elle engendre d'un point de vue temporel. La violence de l'advenant contredit la douceur émanant de ce visuel de contrôle. Son cliché met en évidence une diachronie entre l'indétermination narrative du regard numérique et l'enchaînement fatal du *kairos*. Cette démarche artistique permet ainsi de visualiser la complexité de l'instant présent qui, selon Étienne Klein, se concentre en un point sur la ligne du temps physique, avec une durée nulle. Or, si ce

point symbolise notre connexion actuelle à la ligne du temps, la perception que nous en avons n'est jamais aussi concentrée: « Notre conscience épaissit l'instant présent, émousse sa brillance, le dilate en durée. Elle l'habille de son voisinage, l'enveloppe d'une rémanence de ce qu'il a contenu à l'instant précédent et d'une anticipation de ce qu'il contiendra à l'instant suivant » (2007: 83).

L'interstitialité entourant l'instant présent issu des images de contrôle par Jamie Wagg se joue sur un « avant » et un « après » irréconciliables. Cette démarche atteste la capacité d'enregistrement des délits par les dispositifs de contrôle doublée d'une incapacité à éviter le danger. La controverse qui a entouré l'exposition de la Whitechapel Gallery a mis au jour la banalité d'une image médiatique considérée comme inoffensive qui, en basculant dans le champ de l'art contemporain, a provoqué de violentes réactions – les œuvres ayant même été vandalisées. Ces images ont induit une charge émotive liée à leur nouveau contexte d'interprétation, car « l'acte de voir et l'acte d'imaginer sont inséparablement liés ensemble, intégrés dans un tout phénoménologique complexe et unique » (Morizot, 2009: 44).

Dans sa contribution au catalogue de l'exposition *CTRL [Space]*, Winfried Pauleit précise en outre que l'on pourrait employer, à propos de cette œuvre, le terme d'image « latente », telle une photographie en attente d'un développement (2002). Le regard numérique, mis en scène par Jamie Wagg, offre ainsi une nouvelle forme de réappropriation de la photographie qui bouscule la notion de référent pensée par Roland Barthes. Ce dernier précisait que « dans la Photographie, je ne puis jamais nier que la chose a été là. Il y a double position conjointe: de réalité et de passé. [...] Le

nom du noème de la Photographie sera donc : “Ça-a-été” » (1980 : 120). Le noème de l’image de vidéosurveillance ne semble donc plus affilié au passé, mais bien à un futur antérieur, c’est-à-dire à un « Ça-aura-été » qui traque toute déviance potentielle et permet de visionner en boucle un événement réel, en fustigeant au passage l’irréversibilité de la flèche de Chronos.

Si la diachronie se définit comme « la rupture entre deux instants, un avant et un après, qui ne peuvent plus être considérés en continuité » (Vitali-Rosati, 2009 : 213), le passage diachronique surveillé, ouvert par Jamie Wagg sur une béance temporelle (dis)continue, semble bien être celui dans lequel a disparu le petit James Bulger.

Points de contrôle numériques

*Quel rapport y a-t-il [...] entre dire l’heure et dire la vérité ?
[...] C’est le paradoxe de la fugacité, on ne saurait dire
l’heure qu’en tuant le temps* (Samoyault, 2004).

Tout comme Michael Wolf, le plasticien américain William Betts a passé de nombreuses heures à visionner des images de vidéosurveillance sur l’écran de son ordinateur. Observateur en abyme des contrôles visuels de plages, rues, aéroports ou autoroutes, cet artiste a même demandé au ministère des Transports du Texas l’autorisation d’utiliser les images-flux de leurs caméras de surveillance par Internet. Fort d’une double formation informatique et artistique, il a lui-même développé dans son atelier de Houston un logiciel lui permettant de transposer picturalement les pixels d’un support iconique numérisé à l’aide d’une machine équipée d’un

« bras » mobile terminé par un pinceau. Dans la lignée d'Andy Warhol qui aurait aimé être une machine, William Betts n'intervient pas directement sur le support de sa toile ; il sélectionne des clichés comme autant d'arrêts sur image et les transpose picturalement. Présentant un point de vue unique de la perspective similaire à celui de la photographie, ses tableaux semblent ainsi conjuguer le regard perspectiviste au regard numérique pixellisé de la vidéosurveillance.

Tout en relevant de la *mimesis*, ces photographies picturales pointillistes aux contours indécis, prises en forte plongée, relèvent explicitement de l'univers flou et pixellisé de la vidéosurveillance. La plupart d'entre elles intègrent un affichage précis de la date et de l'heure dans l'angle inférieur de chaque composition. Dans le champ de la représentation, l'instant demeure essentiellement associé au médium photographique – à l'image de l'instant décisif bressonnien –, alors que la représentation de la durée s'accorde davantage à la fluidité du cinéma ou de la vidéo.

Le spectateur-voyeur des toiles de William Betts se retrouve paradoxalement devant la transposition picturale d'un fait vidéographique a priori réel, attesté par la reproduction de la date exacte à laquelle s'est déroulée la scène présentée. Or, contrairement à la photographie ou à la vidéographie, les tableaux (hyper)réalistes n'ont pas intégré de représentation de l'heure dans leur composition, laissant chaque spectateur dans une indécision temporelle, malgré la forte maîtrise de la *mimesis* qui leur est associée. Hormis le fait que de nombreux tableaux soient datés par l'auteur en marge de sa signature, l'intégration de la date et de l'heure – à la seconde près – au sein d'une image ne prend en effet de sens que dans un contexte numérique. Ces

indications se justifient par l'éventuel besoin de déterminer un moment issu de la captation en continu du « réel ». L'affichage numérique de la vidéosurveillance a notamment permis de connaître l'heure exacte de l'enlèvement du petit James Bulger le 12 février 1993. Jamie Wagg avait justement choisi de séparer le visuel de ces précisions temporelles afin de lui restituer toute sa dimension artistique. Le regard contemplatif porté sur son œuvre serait devenu aussitôt informatif si l'image de l'enlèvement avait été estampillée par l'affichage d'un chiffre marquant le temps numérique.

La précision des informations horaires dans les visuels de William Betts crée de plus un doute sur la véracité de l'image picturale qui les contient. Le temps nécessaire au peintre, ou en l'occurrence à la machine, pour réaliser une œuvre entre en contradiction avec l'exactitude de l'instant affiché sur celle-ci. Ainsi, compte tenu du caractère ontologiquement insaisissable du présent, l'obsolescence s'applique à toute représentation, quelle qu'en soit la rapidité d'exécution. La lenteur du processus pictural demeure fortement incompatible avec le caractère instantané de l'affichage numérique.

Les peintures de William Betts permettent de prendre pleinement conscience de la fugacité du présent en proposant au spectateur une nouvelle figuration du temps. Selon le « ça-a-été » pensé par Roland Barthes, il est impossible de nier que la chose a été là, en amont du déclenchement de l'appareil photographique et, pour l'occasion, de l'enclenchement de la caméra de surveillance. Or, contrairement au photographe et au vidéaste, le peintre, libéré du « ça-a-été », décide lui-même du contenu de sa toile. En s'émancipant d'un référent qui a réellement eu lieu, il peut choisir une composition ne relevant pas obligatoirement de la *mimesis*.

The Executives, réalisée par William Betts en 2008, témoigne de cette représentation paradoxale du temps numérique dans une œuvre picturale. Le tableau présente en forte plongée les silhouettes de trois hommes d'affaires, vêtus de couleurs sombres et rejoignant leurs véhicules garés dans un parking. Des chiffres et lettres reproduits en blanc dans l'angle inférieur gauche de la toile indiquent : 03-26-04 13:22:19 FRI 02. La scène anodine et banale, captée par le regard numérique d'une caméra de surveillance et transposée picturalement, se serait ainsi déroulée le vendredi 26 mars 2004 à treize heures, vingt-deux minutes et dix-neuf secondes exactement. Cette figuration picturale du temps « arrêté » n'est pas sans évoquer un autre paradoxe temporel : celui de la montre dérégulée, exposé par Lewis Carroll et rapporté par Tiphaine Samoyault dans son essai consacré à *La montre cassée* :

Si je vous demande si vous préférez avoir une pendule à l'heure une fois par an ou une pendule qui l'est deux fois par jour, vous répondrez probablement aimer mieux la seconde. Or, en réfléchissant bien, vous comprendrez que la première marche mais retarde d'une minute par jour tandis que la seconde [...] ne marche plus du tout. [...] Préférer la montre dérégulée à la montre cassée, c'est choisir d'être dans l'inexactitude permanente plutôt que dans la vérité ponctuelle (2004 : 21).

L'horloge analogique cassée donne l'heure exacte deux fois par jour, alors qu'un affichage numérique « arrêté » ne donnerait l'heure exacte qu'une seule fois par vingt-quatre heures. La vérité ponctuelle ne peut être prise en considération que si elle demeure indépendante de toute référence iconique, car aucune scène similaire ne pourra se dérouler dans un même lieu et au même moment. La mise en scène picturale de William Betts semble figée et l'affichage de son temps à treize

heures, vingt-deux minutes et dix-neuf secondes demeure incompatible avec la véracité de la scène représentée. Les images issues de la vidéosurveillance estampillées par un temps numérique permettent certes de repérer la succession des instants contrôlés ; pour autant, le déplacement éventuel d'un surveillant sur le lieu d'un incident apparaissant sur son écran de contrôle sera en décalage avec l'instant même du délit. Cet écart irréductible, entre la véracité du temps et toute modalité de sa représentation, atteste l'impossibilité à « saisir » iconiquement l'instant du *kairos*. Malgré la lisibilité de l'affichage numérique, le spectateur des peintures diachroniques et étroitement surveillées de William Betts ne peut ainsi opter pour leur vérité ponctuelle, cette dernière étant impossible à « figurer » picturalement. Il ne lui reste donc plus qu'à errer dans l'inexactitude permanente, face à ces *checkpoints* picturaux et paradoxaux, emblématiques de la volonté illusoire que manifeste la société de contrôle de posséder et de maîtriser le présent surveillé.

Timescapes

Aussi est-ce précisément au moment même où le monde devient global que l'image du monde devient irreprésentable, fragmentée et « non conçue ». Volatilisée, elle s'est pliée et démultipliée à l'infini, dans des paysages cosmiques, urbains, médiatiques ou psychiques, des scapes où se jouent les nouvelles transparences et l'émergence d'un post-éphémère technologique (Buci-Glucksmann, 2003).

La figuration du présent surveillé intéresse également Stanza qui porte une attention particulière à la vidéosurveillance et l'intègre régulièrement dans ses travaux numériques. Ce

net-artiste britannique, qui travaille à Londres, s'exprime depuis 1984 principalement dans des installations et des performances interactives qui ont recueilli l'attention des grandes manifestations et structures culturelles internationales. Tout comme William Betts, Stanza tient à maîtriser lui-même ses outils numériques et conçoit des logiciels spécifiques pour ses interventions.

Entre 2004 et 2007, il a réalisé une série intitulée *Timescapes – Paysages de temps* – qui se présente sous la forme de tirages photographiques de grand format, chacun étant composé de milliers d'images issues de la vidéosurveillance, capturées et retravaillées en temps réel par un logiciel informatique. Selon la durée de leur « matériau », qui n'est autre que le temps d'enregistrement – une heure, un jour ou une semaine –, les *Timescapes* se présentent de façon plus ou moins figurative ou abstraite. La « foulditude » d'instant, issus d'un même œil numérique, constitue leur trame temporelle (dis)continue et (in)déchiffrable. S'il est parfois possible de reconnaître des îlots de figuration momentanés en s'approchant de ces casse-tête numériques, il faut au contraire reculer pour deviner la silhouette d'un personnage, d'une foule ou d'un paysage au milieu de ces imbrications géométriques étroitement surveillées.

Au-delà de la structure fragmentée des *Timescapes* qui évoque les pixels grossiers des débuts de l'informatique, ces imbrications de fragments temporels font également écho aux états superposés de la physique quantique, reflétant l'incertitude spatiotemporelle de notre univers complexe. Chaque *Timescape*, perçu pendant une durée déterminée et selon un point de vue unique, offre une visualisation de la compression du temps. Stanza réduit la fluidité de Chronos

en une image fixe, juxtaposant sur sa seule surface plane le collage de milliers de moments différents, issus de l'unique point de vue de la caméra de surveillance.

Dans l'histoire de l'art occidental, le collage est un mode d'expression qui conserve une relation étroite avec l'espace et le temps. Cette technique artistique issue du cubisme et dont Georges Braque et Picasso sont les précurseurs, a notamment permis de déstructurer l'espace perspectiviste unitaire du tableau. Exploité également par certains surréalistes, ce procédé a fait coïncider des fragments iconiques hétérogènes perturbant notamment la cohérence narrative des œuvres de Max Ernst. Les collages numériques de Stanza, à la structure morcelée et complexe, s'inscrivent dans le sillage de ces œuvres cubistes et surréalistes, tout en évoquant au passage les tissages et les incrustations de François Rouan, artiste français dont les entrelacs labyrinthiques « tangibles » annonçaient, dès les années 1970, la complexité réticulaire et immatérielle de nos espaces numériques.

En utilisant des images de contrôle comme un médium modulable à l'ordinateur, Stanza réfute leur dimension mimétique et propose de nouvelles exploitations esthétiques du regard continu de la vidéosurveillance. Le tirage imprimé de ses manipulations informatiques concentre le flux temporel des images de contrôle sur la surface plane de chaque photographie. Tout comme les tableaux de la Renaissance ont donné accès à l'infini grâce à l'instauration du point de fuite, les *Timescapes* de Stanza sont des paysages numériques bidimensionnels aidant à penser le cours infini du temps à travers le médium de la surveillance.

L'individu hypermoderne, soumis à une multitude de sollicitations, est aujourd'hui capable de réaliser plusieurs

tâches simultanément avec son téléphone intelligent ou son ordinateur. Le développement des nouvelles technologies va de pair avec le sentiment ubiquitaire. Il est en effet possible d'être à la fois ici – dans un espace concret – et dans un ailleurs connecté, quelle que soit l'ampleur de la distance et du décalage horaire entre les communicants. Dans son analyse du nouveau rapport au temps des jeunes, Jocelyn Lachance observe que ces actes multipliés peuvent donner au sujet l'impression d'être dispersé dans le présent. Dans le contexte du multitâche, cette dispersion est lue par le sujet comme la conséquence d'une décision, d'une action voulue, voire contrôlée (2011). Les collages temporels issus de la vidéosurveillance créés par Stanza permettent de visualiser la complexité du présent. La fragmentation visuelle des images de contrôle figure la dispersion de l'individu hypermoderne. Si le 20^e siècle a été celui de la déconstruction perspectiviste, le 21^e qui ouvre une approche interstitielle féconde sur des (mé)prises temporelles créatives, semble bien être celui de la déconstruction de la linéarité du temps.

(Mé)prises temporelles

Faire voir le temps, le traverser, le capter dans ses empreintes et ses strates, en différé ou en direct, telle est sans doute une des grandes obsessions du 20^e siècle, qui s'est placé d'emblée sous le signe du temps, et même de l'espace-temps (Buci-Glucksmann, 2003).

L'invention du cinéma a permis à l'homme de la modernité d'associer le temps à l'image et de se rapprocher du flux de la réalité à raison de vingt-quatre images par seconde. La

maîtrise de la représentation du mouvement par la persistance rétinienne a introduit, dès la fin du 19^e siècle, une perception plus réaliste du temps. Depuis les années 1990, l'art est devenu informatique et interactif. La vidéo numérique permet d'observer et d'enregistrer le monde en temps réel, et il est possible d'insérer aujourd'hui des images et des sons non numériques dans des productions visuelles et sonores entièrement synthétiques qui peuvent être visionnées sur un mode simultané ou désynchronisé.

Certains artistes comme William Betts ont choisi de demeurer dans la construction perspectiviste en pratiquant des arrêts sur image de contrôle pour mieux penser la structure du temps à travers leur immobilité. Les adeptes de la création interactive exploitent, pour leur part, la fluidité de la vidéosurveillance afin de capturer le présent, de le faire voir et ressentir dans toute sa (dis)continuité. Ces artistes exploitant la vidéosurveillance *in situ* bénéficient en outre d'infrastructures technologiques sophistiquées, installées dans l'espace urbain. Ces dernières leur offrent des prises de vue plurielles et (dis)continues sur la réalité de notre société hypermoderne. Étant donné que l'art numérique jouit de la possibilité d'interagir en temps réel, il semble nécessaire de s'attarder sur les productions artistiques actuelles qui se mesurent simultanément au regard de la vidéosurveillance. Le regard doit aujourd'hui être pensé en fonction de la durée.

Présent(s) numérique(s)

Le temps n'est pas une chose mais un presque-rien
(Jankélévitch, 1980).

La vidéosurveillance est maintenant utilisée comme médium par certains artistes du 21^e siècle désireux d'en intégrer les contraintes d'un point de vue esthétique. Stanza, qui se perçoit comme artiste-ingénieur, a certes produit comme William Betts ou Michael Wolf de nombreux « arrêts » sur des images de vidéosurveillance, notamment dans ses *Timescapes*, mais la majeure partie de son travail demeure liée à l'interactivité. Parallèlement aux compressions esthétiques du flux temporel dans ses « paysages de temps », l'une de ses séries, intitulée *Génération urbaine*, explore la figuration du présent par la juxtaposition simultanée de différents regards portés sur des villes telles que New York, Madrid ou Londres. L'œuvre diachronique baptisée *Génération urbaine Londres*, créée en 2006, a ainsi comme principe de faire voir, à l'aide d'un logiciel spécifiquement conçu par l'artiste, la capitale britannique selon le point de vue « hacké » et simultanée de deux cents de ses caméras de surveillance.

Cette tapisserie numérique plane est accessible selon trois modalités temporelles. Sous la forme d'un tirage photographique, elle marque une fixation de l'œuvre à un instant précis et révolu. Elle peut également revêtir une forme vidéo-graphique évolutive, laissant ainsi percevoir l'enregistrement de la ville comme une entité physique en mouvement. Elle est enfin accessible par voie numérique directe, grâce à un logiciel offrant à chaque internaute un accès en temps réel à l'œuvre en train de se faire. Dans la version Internet,

des points s'animent à certains endroits de la toile numérique associée à l'écran de l'ordinateur, ceci au gré des événements captés en temps réel dans la ville surveillée. Stanza utilise le réseau de vidéosurveillance urbain comme médium et offre à chaque internaute-spect-acteur, muni d'un logiciel spécifique, la possibilité de démultiplier son regard humain, de le diviniser par une omnivoyance artistique.

Cette exploitation de la surveillance numérique réticulaire et globalisée varie selon des critères plastiques de jeux de couleur, de netteté ou d'incrustation, accentuant notamment l'esthétisation d'images de contrôle pourtant issues d'une vision panoptique. Tout en s'intéressant de près aux espaces relevant de la vie privée et de la surveillance, Stanza se revendique avant tout comme un pirate informatique s'octroyant la réappropriation des données d'information sous un angle positif: «Je veux montrer que vous pouvez faire quelque chose de positif avec ces données» (2012, traduction libre). Ce net-artiste reconstitue une réalité parallèle et ouvre au passage de nouvelles appropriations numériques temporelles du paysage, lequel était jusqu'ici essentiellement perçu dans l'histoire de l'art comme assujetti à la représentation d'un fragment de nature et délimité par le cadrage du regard.

Dans le prolongement de la déconstruction du regard perspectiviste amorcée dans les tableaux cubistes qui rabattaient dans le plan de la toile les différentes facettes d'un objet, Stanza présente sur une même surface (é)mouvante une allégorie du regard omnivoyant et omniscient. La surface est souvent considérée dans le domaine des arts visuels comme le siège de l'illusion.

« Si l'apparence s'oppose à la réalité plus ou moins métaphoriquement, comme la surface à la profondeur, l'illusion est au contraire un effet de la surface » (Narboux, 2000 : 16). Dans la Grèce antique, le peintre Zeuxis l'apprit à ses dépens lors d'un combat pictural engagé contre Parrhasius. Pline l'Ancien rapporte, dans son *Histoire naturelle*, que Zeuxis, peintre excellent dans la pratique de l'illusion, avait représenté des raisins si crédibles sur sa toile que des oiseaux s'y laissèrent prendre ; il pensait ainsi vaincre son rival et lui demanda alors d'ôter le voile posé sur son œuvre pour observer sa peinture. Le voile étant lui-même peint en trompe-l'œil, Zeuxis dut reconnaître sa défaite, car Parrhasius avait réussi à le tromper en tant qu'homme, et peintre de surcroît, ce qui surpassait de loin le leurre des oiseaux.

La surface de la toile a également été, au fil de l'histoire de l'art occidental, un lieu de figuration du temps par la superposition de plans successifs. La profondeur de l'image marquait la succession des instants dans les peintures de la Renaissance. Les compositions numériques de Stanza bousculent ces représentations hiérarchisées de l'espace et du temps. Alors que les *Timescapes* juxtaposaient sur un support-plan des milliers d'instantanés perçus selon un même point de vue, les *Généralisations urbaines* rassemblent sur une surface unique la simultanéité d'instantanés perçus selon des points de vue différents.

Contrairement à l'affichage numérique arrêté, figuré de manière obsolète et contradictoire dans l'angle des peintures de William Betts, Stanza offre ici un ensemble de vérités ponctuelles, clignotantes et éphémères. Si la multiplication des points de vue des *Généralisations urbaines* se rapproche davantage de la structure fluide de la réalité, elle

n'en demeure pas moins dans le registre de la représentation. L'affichage numérique en temps réel de ces différents points de vue offre une perception plurielle mieux adaptée à la complexité du temps, car il serait vain et illusoire de chercher à saisir la pluralité du présent en un seul instant. L'appréhension numérique de villes étroitement surveillées semble appartenir au registre de la vanité caractéristique d'une société hypermoderne qui, tout en voulant maîtriser le temps, « met le monde sur écrans, prend l'écran pour le monde et se prend elle-même pour ce qu'elle a mis sur l'écran » (Barus-Michel, 2011 : 25).

Dédouplements contrôlés

Toujours, devant l'image, nous sommes devant le temps
(Didi-Huberman, 2000).

À l'instar de William Betts ou de Stanza, David Rokeby utilise les médias électroniques et conçoit lui-même certains de ses logiciels; ces derniers lui permettent de manipuler l'image en temps réel dans des installations de grande ampleur impliquant parfois le corps du public dans une démarche interactive sollicitant des perceptions artificielles. Cet artiste canadien vit actuellement à Toronto et est considéré comme un pionnier de l'art interactif.

Son œuvre baptisée *Watch* fut créée en 1995 lors de la biennale de Kwangju en Corée du Sud et a évolué au gré de ses expositions ultérieures, jusqu'en 2008. Le point commun entre toutes les versions de cette installation est la binarité de son dispositif. David Rokeby a projeté à l'intérieur d'une galerie un diptyque vidéographique constitué d'images

issues d'une caméra de surveillance située à proximité. La plupart du temps, il s'agit, selon les lieux d'exposition, d'un carrefour urbain vu en forte plongée et comportant des éléments architecturaux, quelques piétons ou cyclistes, des voitures et parfois un peu de végétation. Un axe de symétrie médian et vertical sépare en miroir chaque projection vidéographique et propose simultanément deux versions inversées d'une même scène surveillée qui se déroule à l'extérieur de l'établissement. David Rokeby agit en temps réel sur la source vidéographique des images de contrôle en les modifiant par une manipulation informatique. Sur l'une des deux parties du diptyque, les éléments mobiles sont effacés et ne subsistent que sous la forme de traces évanescentes au milieu d'un espace architectural stable. La seconde partie ubiquitaire et contiguë du dispositif ne laisse percevoir que les éléments animés de cette même scène, ces derniers évoluant en miroir dans l'espace évidé – car privé de ses éléments immuables.

Ce dédoublement paradoxal du présent, à la fois symétrique et contradictoire, n'est pas sans évoquer le personnage d'Alice qui est associé au thème du reflet dans le roman *De l'autre côté du miroir* écrit en 1871 par Lewis Carroll, suite des *Aventures d'Alice au pays des merveilles*. La jeune héroïne passant de l'autre côté du miroir du salon se retrouve dès lors dans un monde inversé et paradoxal où il lui faut soit courir pour rester sur place ou s'éloigner d'un but pour mieux l'atteindre. Les éléments dédoublés en symétrie de *Watch* semblent de même s'effacer pour mieux avancer ou s'arrêter pour pouvoir exister dans le regard de la vidéosurveillance. David Rokeby mobilise des contes tels *Blanche-Neige*, *La Belle et la bête* ou *Peau d'âne* qui intègrent dans

leur trame narrative des miroirs pour défier les limites du temps et/ou de l'espace. Comme l'évoque Gilles Deleuze dans la *Logique du sens* au sujet de l'univers de Lewis Carroll : « La continuité de l'envers et de l'endroit remplace tous les paliers de profondeur ; et les effets de surface en un seul et même Événement, qui vaut pour tous les événements, font monter dans le langage tout le devenir et ses paradoxes » (1969 : 111). L'événement « présent » se trouve dédoublé de façon (dis)continue dans le dispositif diachronique de David Rokeby qui réunit toute la complexité de sa trame narrative à la surface de son diptyque.

La bande sonore de l'installation est elle-même conçue de façon interactive. Le corps de chaque spectateur pénétrant dans la galerie est capté par un détecteur de mouvement qui déclenche un bruit d'horloge et de battement cardiaque, ces éléments étant tous deux associés à la perception sonore du temps. Le titre de l'œuvre, *Watch*, se conjugue d'ailleurs au présent et implique un investissement immédiat du regard – et de l'ouïe. Cette démarche contrecarre l'installation *Seen* qu'il réalisa en 2002 et qui induisait une approche révolue de la vision.

Le traitement de l'image varie selon les versions de *Watch*. Celle de 1996, exposée à la galerie Holly Solomon de New York, se présentait en noir et blanc et ses éléments mobiles se détachaient de façon radiographique sur un fond noir. Cette exploitation à connotation scientifique de l'image radiographique, utilisée dans les aéroports hypermodernes, fait écho à la volonté de voir sans limites à l'intérieur du corps et des objets. L'esthétisation de la transparence panoptique, liée à l'image de surveillance, n'est cependant pas le propos central de David Rokeby, et celui-ci n'a pas exploité

de visuels à caractère radiographique dans les installations ultérieures de *Watch*. Si l'artiste cherche effectivement à s'éloigner du réalisme des images de surveillance en les manipulant d'un point de vue esthétique, il privilégie avant tout une démarche interactive permettant de dédoubler, en temps réel, la perception du présent.

La perception binaire du réel et de son double a été analysée par Clément Rosset qui juge que le présent serait par trop inquiétant s'il n'était qu'immédiat et premier: « Il n'est abordable que par le biais de la re-présentation, selon une structure itérative qui l'assimile à un passé ou à un futur à la faveur d'un léger décalage qui en érode l'insoutenable vigueur et n'en permet l'assimilation que sous les espèces d'un double plus digeste que l'original dans sa crudité première » (1976: 63).

Le dédoublement interactif et esthétisé de l'instant « surveillé » dans *Watch* exploiterait ainsi la capacité du regard numérique à capter le présent en temps réel pour pouvoir le penser, l'assimiler et l'appriivoiser en douceur malgré la perception insoutenable de son évanescence ontologique.

Taking Time

*Qu'en un lieu, qu'en un jour, un seul fait accompli
Tienne jusqu'à la fin le théâtre rempli*
(Boileau, 1674).

En 2001, le centre d'art contemporain des Oakville Galleries en Ontario a commandé une œuvre *in situ* à David Rokeby ayant pour objectif de mettre en relation les bâtiments d'exposition et le jardin adjacent. L'artiste a créé pour

l'occasion *Machine for Taking Time*. Cette œuvre a nécessité l'installation d'une caméra sur le toit de l'édifice afin de surveiller son parc, emblématique de la qualité du lieu. À l'instar de *Watch*, l'installation a été présentée dans d'autres lieux, notamment sur l'édifice Ex-Centris de Montréal en collaboration avec la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie. Pour ce projet, David Rokeby avait choisi d'installer deux caméras réseau qui lui permettaient de suivre et de gérer, à l'aide d'un navigateur web, les images captées à Montréal depuis son atelier de Toronto (Noël de Tilly, 2009).

La caméra de surveillance qui a été installée à Oakville était de modèle standard; son balayage durait une heure, suivait une trajectoire récurrente et était capable de prendre plus de mille images du jardin par jour. L'enregistrement débuta le 28 mars 2001 et dura près d'une année. Tous les clichés furent enregistrés sur un ordinateur muni d'un logiciel spécifiquement conçu par David Rokeby qui géra l'historique détaillé de l'évolution du jardin en fonction de la position du regard numérique de sa vidéosurveillance. Les images furent ensuite assemblées avec ce même logiciel, selon un écoulement lent et continu, tenant compte du trajet de la caméra tout en insérant de façon aléatoire des vues prises à des saisons différentes. Le résultat vidéographique final fut projeté en abyme sur un écran suspendu au plafond du pavillon Gairloch Gardens des Oakville Galleries, face à la baie vitrée donnant sur le jardin. Dans un même champ visuel, chaque spectateur pouvait dès lors admirer la végétation extérieure réelle, fixe et immobile, tout en percevant sur l'écran la transposition vidéographique de ses modifications restituées de façon (dis)continue, au gré du

balayage numérique de la caméra de surveillance revisité par le logiciel de David Rokeby.

La lenteur de la projection s'accorde au titre de l'œuvre : il s'agit bien ici de prendre *son* temps pour mieux le comprendre. L'étymologie latine de ce verbe apporte un éclairage utile sur la démarche de Rokeby : *com-prehendere* signifie en effet appréhender, saisir ensemble. David Rokeby (*com*) prend des figurations du temps, assujetties à un seul lieu réel, pour mieux le saisir dans une œuvre dépourvue d'action. Cette démarche minimaliste et poétique va, semble-t-il, à l'encontre de notre perception du temps qui est le plus souvent celle d'un temps estampillé par l'événement, un temps où il se passe quelque chose. Le mixage visuel, fluide et pondéré de ce temps vide et abstrait permet cependant de percevoir, dans cette œuvre (dis)continue, un jardin verdoyant devenir en quelques secondes enneigé puis subir les modifications chromatiques automnales de sa végétation.

À l'instar de *Watch*, certains personnages apparaissent et disparaissent furtivement dans un fondu enchaîné, laissant le rôle principal de la production au jardin et au temps lui-même. David Rokeby esthétise de façon poétique les images de la vidéosurveillance. Au détriment de toute cohérence narrative et de velléité réaliste, il parvient à faire fusionner les temps de Chronos et du *kairos*. L'artiste bouscule au passage les règles des trois unités de temps, de lieu et d'action, résumées en vers par Boileau dans *L'art poétique* et qui régissaient le théâtre classique. L'unité du lieu végétal est respectée, mais l'action cède ici la place à la contemplation, alors que le temps défile de façon déstructurée et aléatoire.

L'aléatoire relève pourtant davantage de l'action que de la contemplation. Dans l'essai philosophique qu'il a consa-

cré à ce concept, Marcel Conche observe que l'homme est soumis à un dilemme entre action et contemplation : s'il décide d'agir, de ne plus demeurer contemplatif, il devra accepter de « vivre sous l'horizon de l'aléatoire » (1999 : 40), sachant que toute décision est un « pari », au sens pascalien du terme. Le spectateur n'est pas embarqué ici dans une machine à remonter le temps. Face à une œuvre qui l'oblige à prendre *son* temps, il se trouve être contemplatif tout en demeurant soumis visuellement à l'aléatoire. Loin du panoptique culpabilisateur, le regard numérique de la vidéosurveillance esthétisé par David Rokeby permet non seulement de visualiser une (mé)prise temporelle, mais aussi d'expérimenter passivement l'aléatoire dans toute sa dimension poétique.

« Le fait que tout dans une image soit donné simultanément n'est pas contradictoire avec le fait que notre appréhension prenne en réalité du temps et même doive inventer sa propre temporalité » (Morizot, 2009 : 16). Le temps est indispensable à l'appropriation de l'œuvre iconique par son spectateur. Face à cette création, exploitant la (dis)continuité du regard numérique de la vidéosurveillance, il semble en effet nécessaire de prendre *son* temps pour mieux la comprendre.

Loin de l'approche du panoptique qui régissait la dialectique de l'(in)visibilité, les (dis)continuités temporelles nourrissent des démarches artistiques soucieuses d'exploiter le regard de la vidéosurveillance d'un point de vue esthétique. Utilisé par les artistes numériques comme un simple médium, le flux des images de contrôle a ainsi permis d'aborder le temps, non plus selon l'orientation de sa flèche linéaire, mais en l'assujettissant à l'aléatoire, à la

réversibilité et à la discontinuité. Le regard perspectiviste stable et unitaire de la Renaissance se trouve supplanté par les expérimentations fécondes du regard numérique de la vidéosurveillance. En prise directe et continue avec la réalité, le point de vue unique des caméras conserve certes le caractère unidirectionnel du regard perspectiviste, mais il constitue un médium stimulant pour les artistes contemporains grâce à sa capacité à mémoriser le flux de notre réalité :

Les artistes mettent en acte certaines des propositions fondatrices des situationnistes parmi lesquelles se trouvent le principe d'un art non séparé de la vie, celui qui veut que c'est en créant des situations, des « lieux de passage », que l'on a une chance de changer la situation, celui qui fait de la vie quotidienne et de la culture les terrains privilégiés des luttes contre l'oppression, celui qui indique que sans joie et sans jeu, aucun changement véritable n'est envisageable (Lemoine et Ouardi, 2010: 15).

Certaines œuvres liées à la vidéosurveillance tendent non plus à dénoncer, ni même à esthétiser, mais bien à (se) jouer des dispositifs de contrôle visuel qui nous entourent. Si, selon Michel Picard, « [l]e jeu dédouble celui qui s'y adonne en sujet *jouant* et sujet *joué* » (1986: 112), il s'agit dès lors d'observer les nouvelles règles de jeux artistiques insérés dans le maillage des surveillances (ré)créatives post-foucaldiennes.

Contrôles (ré)créatifs

C'est le jeu lui-même qui crée de la liberté, qui la fait advenir à l'intérieur même de ses règles, de son cadre (Ménard et St-Germain, 2008).

Parallèlement aux artistes contemporains qui ont abordé les dispositifs de contrôle sous un angle contestataire et esthétique, certains créateurs ont choisi de le faire sur un ton essentiellement ludique. En créant la surprise, en transformant le théâtre des opérations en terrain de jeu et en désarmant par le rire, ces artistes élaborent des tactiques destinées à déjouer les routines du maintien de l'ordre (Lemoine et Ouardi, 2010).

A priori, les univers ludique et disciplinaire semblent éloignés l'un de l'autre, mais de nombreuses caractéristiques du jeu, mises au jour par Johan Huizinga, semblent s'accorder à celles de la vidéosurveillance. L'historien néerlandais observe que « tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence » (1951 : 27). À l'instar d'un terrain de football, d'un échiquier ou d'une table de billard, c'est un espace précis que balaie la caméra de surveillance, défini selon les lois de l'optique et en fonction d'un angle de vue déterminé. Plusieurs artistes,

dont Manu Luksch et Renaud Auguste-Dormeuil, ont d'ailleurs mis en évidence les contours de ces espaces publics strictement surveillés.

D'un point de vue temporel, le jeu possède son cours, son sens en soi, et il se déroule à l'intérieur de certaines frontières de temps (Huizinga, 1951). Les caméras de contrôle sont elles-mêmes assujetties au temps qu'elles enregistrent de façon continue. Si le jeu ne produit ni bien ni œuvre et est essentiellement stérile (Caillois, 1967), les images de surveillance, enregistrées en continu, finissent par être effacées au bout d'un certain temps, rappelant leur caractère éphémère associé aux vanités qui ponctuent l'histoire de l'art occidental.

Poursuivant l'analyse d'Huizinga, le sociologue Roger Caillois précise que le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence, et accomplie en général dans des limites précises de temps et de lieu (1967). Or, dans notre société hypermoderne, la frontière entre jeu et réalité devient poreuse. Le terme de «gamification» est aujourd'hui employé pour désigner la transposition des caractéristiques du jeu dans des domaines de la vie courante tels que la motivation des employés ou le sevrage tabagique. Des jeux vidéo en ligne utilisent également l'intelligence collective pour faire progresser la recherche scientifique: le jeu en ligne canadien *Phylo*, créé à l'Université McGill, demande notamment à ses participants d'aider des scientifiques à reconnaître des segments de séquences d'ADN ou de protéines.

Le jeu induit une hybridité entre l'espace concret et celui de l'illusion. Absorbé mentalement par la partie en cours, le joueur n'en touche pas moins concrètement les pions ou

la manette qu'il manipule. Cette hybridation spatiotemporelle se retrouve dans le domaine de la vidéosurveillance : la caméra contrôle en effet l'espace tangible du trottoir sur lequel évolue l'individu tout en captant son image perçue dans ce même espace de réalité augmentée par des informations « numérisées ». Les (ré)créations contrôlées et menées par les artistes contemporains dans le champ des caméras jouent avec les interstitialités de la vidéosurveillance. Elles créent des interactions en détournant ces mêmes dispositifs sécuritaires. Des doubles jeux artistiques orientent ainsi le regard numérique de la vidéosurveillance vers de nouveaux rapports de (dis)simulation et de séduction parfois exercés au cœur même des institutions muséales.

(Dis)simulations numériques

Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : in-lusio), du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif (Caillois, 1967).

L'univers de la vidéosurveillance rencontre l'une des grandes dimensions anthropologiques du jeu : le *Mimicry*. Basé sur le simulacre, le *Mimicry* est situé par Roger Caillois aux côtés des jeux de compétition, de hasard et de vertige. Dans les jeux relevant du *Mimicry*, le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. Pour cela il oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une différente.

Les jeux de (dis)simulation, créés par les artistes contemporains qui déguisent des caméras urbaines ou montent

des pièces de théâtre dans leur champ de surveillance, sont impliqués dans le simulacre. En instaurant un double jeu de regard destiné à modifier la perception des dispositifs de contrôle qui nous observent, ces démarches artistiques assouplissent le maillage réticulaire du regard numérique de la vidéosurveillance. Ce jeu opère un glissement entre les espaces concrets que nous parcourons et ces mêmes espaces dans lesquels nous percevons le regard numérique qui les régit. De façon ludique et plus ou moins agressive, les activistes et les artistes instaurent une interstitialité entre réalité et réalité augmentée. Ils nous permettent ainsi de prendre conscience de notre évolution au sein de la complexité hybride des espaces surveillés.

Cam Over

Il existe entre légalité et transgression une zone grise où l'activisme contemporain peut se déployer (Lemoine et Ouardi, 2010).

Malgré leur caractère récréatif, les méthodes employées par les activistes, comme celles du collectif Cam Over, sont parfois violentes et agressives. Ses membres, utilisant la vidéosurveillance de manière ludique, refusent néanmoins d'obéir au doigt et « à l'œil » de la caméra, et s'opposent à son pouvoir envahissant.

À la suite d'un attentat manqué à la gare de Bonn, fin 2012, le ministre de l'Intérieur allemand a proposé de renforcer le parc de caméras de surveillance de la ville. Cette décision coercitive a fait réagir ce collectif qui emploie des moyens radicaux pour attirer l'attention publique sur

la montée des politiques de sécurité, notamment celles qui stigmatisent en particulier les adolescents. Déplorant « l'adophobie » (Lachance, 2010) des médias à l'annonce du moindre fait divers, les membres de *Cam Over*, principalement marginaux et graffeurs, ont aussitôt lancé un jeu-réalité numérique proposant aux participants volontaires de détruire les caméras urbaines et de publier sur Internet la vidéo attestant leur « exploit ». Cette compétition ouverte à tous devait se terminer à l'issue du congrès européen de la police qui était prévu en mars 2013 dans la capitale allemande. La dénomination du collectif relève elle-même d'une hybridation entre l'univers du jeu et celui de la vidéo-surveillance, à deux lettres près, le terme *Cam Over*, qui évoque la fin des caméras, se substituant au célèbre « Game Over » marquant la fin de tout jeu dans la culture anglo-saxonne.

Tels des Persées hypermodernes, ces joueurs « héroïques » ayant troqué leurs boucliers contre des marteaux parviennent à défier le regard des Méduses numériques qui prolifèrent dans l'espace public. D'un point de vue mythologique, Méduse rappelle que le désir forcené de voir est passible de sanction : « Comme les artistes, elle a le pouvoir de regarder le monde, de s'emparer de ses fragments, de les immobiliser. L'artiste joue avec le regard comme une perpétuelle menace de mort » (Borel, 2002 : 97). France Borel précise en outre qu'« en allemand et en anglais, "regarder" c'est aussi se protéger, être sur ses gardes, vérifier quelles sont les menaces » (2002 : 97). Malgré sa trivialité apparente, ce jeu-réalité rappelle que le regard numérique demeure pleinement associé à un univers de sanctions et de menaces, non plus seulement pour celui qui regarde, mais aussi pour

celui qui est vu ou qui se comporte de façon potentiellement déviante dans le champ visuel inquisiteur et soupçonneux de la caméra.

Les jeunes membres du collectif Cam Over s'inscrivent dans un contexte plus large de la multiplication de mises en scène/en ligne de prises de risque sous forme de défis à relever et/ou à diffuser de façon virale sur les réseaux sociaux. La publication numérique de ces « preuves par l'image » fait également écho au *neknomination* et aux jeux de style télé réalité comme *À l'eau ou au resto* qui associent visibilité et prise de risque. Le *neknomination* est un jeu incitant ses participants à mettre en ligne les images de leur consommation d'alcool avant de désigner deux personnes devant relever le défi d'en faire autant, une fois leur vidéo publiée sur les réseaux sociaux. Dans sa récente analyse des *Photos d'ados à l'ère du numérique*, Jocelyn Lachance constate à cet effet que « la violence, l'alcool et les drogues, les fugues et les errances, la sexualité à risque et la vitesse au volant comptent parmi les éléments récurrents et transversaux de la plupart des films cultes de la jeunesse au cours des dernières décennies » (2013 : 111). Les pratiques de défi ne sont pas rares chez les adolescents, particulièrement chez les garçons, et la preuve par l'image confirme la bravoure des plus forts aux yeux des plus jeunes (Lachance, 2013).

Les activistes du collectif Cam Over, par leurs actions brutales et irréversibles, ne se revendiquent d'aucune démarche artistique. Ils pratiquent une dissimulation radicale du réseau de surveillance sans jouer avec la simulation et, en détruisant les caméras, ils ne permettent pas aux riverains de s'interroger sur la pertinence de ces dispositifs de contrôle. L'objectif de ce jeu de destruction, non loin du vandalisme,

relève également d'une stratégie potentiellement contreproductive: la population voyant des délinquants encagoulés armés de marteaux ou autres objets contondants risque de réclamer un renfort de caméras dans l'espace public – la logique du marché de la peur étant inéluctablement chevillée à celle de la vidéoprotection.

Le joueur qui s'oppose aux règles ou s'y dérobe est un briseur de jeu qui le dépouille d'une nécessaire illusion (Huizinga, 1951). Les briseurs de caméras combattent l'illusion du regard numérique sans ouvrir de réflexion sur sa pertinence. Face à la montée inéluctable de ces dispositifs de contrôle dans l'espace urbain, il semble pourtant aujourd'hui important de se les approprier tout en gardant sur eux un œil critique. Ces démarches destructrices nécessitent un autre positionnement et laissent aux artistes un rôle plus efficace et audible afin de remettre en question les règles de la vidéosurveillance avec le sourire.

Pixels perchés

Le jeu n'est pas seulement créateur d'illusion, il fait lui-même illusion par allusion (Picard, 1986).

En utilisant un mode d'expression beaucoup moins agressif que celui du collectif Cam Over, Invader souhaite néanmoins conserver son anonymat afin de poursuivre une pratique artistique considérée comme illégale à ce jour. Cet artiste de rue français s'est notamment fait connaître à la fin des années 1990 par des interventions urbaines *in situ* consistant à coller des mosaïques représentant des êtres pixellisés et hybrides, mi-vaisseaux mi-visages, inspirés du jeu vidéo

éponyme d'Atari. Depuis 1978, *Space Invaders* est en effet un jeu vidéo culte qui a fortement influencé les créateurs de jeux de combat. La pixellisation grossière des carreaux de mosaïque aux couleurs très vives représentant les personnages d'Invader rappelle la technologie rudimentaire associée à la définition des écrans datant des années 1980. Le jeu fait partie intégrante de la démarche de cet artiste, y compris le choix de son pseudonyme, qu'il utilise afin de protéger son identité, à l'instar de Banksy, Mobstr ou Fra Biancoshock...

L'artiste de rue a essaimé des milliers « d'envahisseurs » proliférant sur les murs des mégapoles de tous les continents. Chaque mosaïque, placée sur un lieu stratégique, se retrouve minutieusement indexée, photographiée et répertoriée sur un planisphère numérique évolutif, accessible sur le site d'Invader. Leur mise en réseau renvoie à la structure réticulaire de la vidéosurveillance. La porosité entre l'univers numérique du jeu vidéo et l'espace urbain concret connote le caractère hybride des espaces surveillés, la constitution d'un gigantesque réseau se propageant, tel un virus, sur l'ensemble de la planète numérisée. Ces envahisseurs, situés en hauteur sur les façades urbaines, ont toujours les yeux ouverts, observant les passants à l'instar des caméras de surveillance. Tout comme les dispositifs de contrôle, ils regardent de manière unidirectionnelle et plongeante sans forcément être vus.

Dans une mise en abyme hautement contrôlée, Invader a intégré certaines de ses mosaïques dans le champ de caméras de surveillance, ses envahisseurs munis d'yeux pixellisés devenant eux-mêmes surveillés par un regard suspicieux. La découverte de cet envahisseur coloré met indirectement en

exergue la présence de la caméra censée être discrète pour mieux voir sans être vue. L'artiste a également reconstitué en mosaïque les silhouettes de caméras ainsi que les quatre lettres du sigle emblématique de la vidéosurveillance : CCTV – *Closed Circuit Television*. Des liens explicites sont tissés entre ces regards fictifs et numériques, en écho à la mise en réseau des nouvelles technologies de l'information et de la communication.

Dans le sillage des anciennes chasses au trésor, certaines mosaïques d'Invader sont aujourd'hui intégrées sur des sites de partage de photos ; elles peuvent être géotaggées, devenant dès lors des balises de géolocalisation. Ces interventions mêlant surveillance et pixellisation témoignent de la modalité réticulaire du regard numérique de notre société de contrôle qui se mondialise. En 2013, une association a également conçu une application Android dont l'objectif consistait à découvrir la ville de Pau en parcourant les captures photographiques des interventions d'Invader effectuées dans la capitale béarnaise. Les utilisateurs ayant repéré l'ensemble des « envahisseurs » paloïs couraient la chance de gagner un prix par tirage au sort. Cette chasse au trésor ludique, en plus de faire découvrir l'univers d'un célèbre artiste de rue, favorisa une prise de conscience des réseaux de surveillance sur un mode léger et amusant. L'objectif de ce jeu de piste visuel consistait à inverser la direction du regard en braquant notre appareil vers des surveillants factices tout en sensibilisant le joueur au maillage réticulaire du regard numérique qui se resserre inéluctablement. Le collectif Souriez vous êtes filmés, créé en 1995, avait également proposé un jeu de piste axé sur la sousveillance dont l'objectif était de détecter les caméras de contrôle

dans le xiv^e arrondissement de Paris. Un collectif anonyme a aussi créé une application libre à code source ouvert, permettant de géolocaliser les caméras de surveillance sur une carte Open Street Map. Plusieurs démarches activistes et artistes ont ainsi sensibilisé les riverains à l'expansion de la vidéosurveillance.

Caméras factices

Rien n'est plus proche du vrai que le faux (Einstein, 2009).

Les caméras factices de Mobstr sont parfois intégrées à des éléments de mobilier urbain afin d'attirer notre attention de façon ironique et décalée. L'artiste de rue britannique ne s'exprime pas uniquement à l'aide de détournements textuels : une caméra de surveillance repeinte en vert foncé s'est ainsi retrouvée accrochée sur le rebord d'un conteneur à ordures filmant avec insistance les détritiques qui jonchent le sol dans un périmètre proche. Au-delà de cette focalisation sur ces actes inciviques, Mobstr aborde l'un des sujets emblématiques de notre hypermodernité : celui des objets intelligents, capables de nous informer sur les moindres détails de notre vie quotidienne. Cet artiste a également attaché en 2009 quatre fausses caméras de surveillance, elles-mêmes recouvertes d'écorce sur le tronc d'un arbre de Newcastle upon Tyne. Lors du Cans Festival organisé en 2008 dans l'ancien tunnel qui reliait les taxis à la gare londonienne de Waterloo, Banksy a installé des caméras de surveillance dans un arbre tels des oiseaux surveillant leurs proies.

L'analogie entre la forme de la caméra de surveillance et celle d'un volatile observant les passants en plongée est

fréquemment utilisée dans les interventions (ré)créatives conçues autour de ces dispositifs de contrôle. *PanoptiCONS* est une installation urbaine de Thomas Voor't Hekke et de Bas Van Oerle, deux étudiants néerlandais en arts numériques qui collaborent au collectif Front 404. Leur projet consiste à transformer en oiseaux les caméras du centre-ville d'Utrecht, au sud d'Amsterdam. La tête des volatiles-voyeurs, constituée d'une véritable caméra mobile, évolue selon l'axe de balayage de son regard numérique qui suit les passants, cherchant à récupérer les traces qu'ils laissent dans leur sillage numérique. Ces dispositifs de contrôle agissent tels de véritables oiseaux qui nous suivent en essayant de grappiller les miettes que nous laissons sur notre passage. Thomas Voor't Hekke et Bas Van Oerle sensibilisent l'opinion publique sur un mode humoristique et ludique tout en mettant en évidence les analogies qui peuvent exister entre les « espèces » biologiques et biométriques. Au-delà de leurs connotations hitchcockienne et foucaldienne, ces robots aviaires apportent une touche de fantaisie dans l'espace urbain surveillé. Suscitant un questionnement sur notre degré de familiarité vis-à-vis de la vidéosurveillance, les membres du collectif Front 404 ont d'ailleurs poursuivi cette expérience en mettant en cage l'un de leurs volatiles numériques en train de nourrir ses petits d'images de spectateurs captées par sa tête enregistreuse. Les spectateurs évoluant librement à l'extérieur de la cage se retrouvent néanmoins devant leur image vue à travers des barreaux sur l'écran placé face aux oisillons. Cette mise en scène à la fois ludique et absurde suscite une réflexion sur les frontières des espaces libres et contrôlés.

En 2010, l'artiste dissident Ai Weiwei a également utilisé le simulacre pour modifier notre regard sur les dispositifs de contrôle qui nous entourent. Il a réalisé une caméra de surveillance en marbre blanc, matériau noble par excellence, travaillé avec assiduité depuis l'âge de bronze par les plus grands sculpteurs. Les innombrables œuvres au teint lactescent qui surplombent les stèles des musées partout dans le monde, particulièrement en Occident, témoignent de la récurrence de ce matériau dans l'histoire de l'art. Depuis la Renaissance, la marbrière de Carrare est célèbre pour la production d'un matériau réputé pour sa blancheur et sa veinure discrète, renforçant la pureté d'œuvres allégoriques élevant la pensée tout en étant admirées et regardées. Dans les pas de Michel-Ange, qui venait personnellement choisir ses blocs dans la fameuse carrière italienne, Ai Weiwei a utilisé un marbre d'une grande qualité connotant ici avec ironie, par sa blancheur immaculée, la pureté d'un regard numérique qui serait teinté d'innocence. La froideur de ce matériau lisse et sans aspérité évoque néanmoins l'indifférence implacable du regard glaçant de la surveillance dépourvu d'empathie à l'égard de ceux qui se trouvent dans son champ de vision.

Posée telle une vigie aveugle sur son socle circulaire, cette caméra-leurre n'est pas sans évoquer les appeaux immobiles en forme d'oiseaux, utilisés par les chasseurs pour abuser leur gibier, à l'instar des faux avions ou soldats conçus par les artistes et ingénieurs de la Première Guerre mondiale pour tromper les forces aériennes ennemies. Il est à rappeler qu'en amont du camouflage artistique pratiqué par Désirée Palmen, les relations entre le faux et le regard ont pris dans l'histoire de la guerre des proportions consi-

dérables, notamment au début du 20^e siècle. La crainte des bombardiers Gotha, qui avaient mené leurs premiers raids dévastateurs sur la ville de Londres, a en effet servi de catalyseur au développement d'objectifs factices, destinés à tromper la vigilance d'un ennemi venu d'en haut. La France a ainsi développé en 1918 le projet démesuré d'un « faux Paris », destiné à attirer les raids nocturnes allemands sur une ville factice éclairée notamment par Fernand Jacopozzi, ingénieur qui s'illustra ensuite par la mise en lumière de la tour Eiffel. Le journaliste Benjamin Ferran ayant commenté les archives de ce projet gigantesque souligne que ces installations ne furent prêtes qu'après le dernier raid sur Paris en septembre 1918 et n'ont donc pas pu être mises à l'épreuve (2011). Leur utilité principale consista néanmoins à jeter un doute permanent sur la véracité du regard dans les stratégies d'attaque et à réactiver le sens du verbe regarder qui implique plus que jamais d'« être sur ses gardes ».

En étant spécialement conçue pour tromper l'œil de celui qui l'observe, la caméra-leurre d'Ai Weiwei semble pivoter entre le vrai et le faux. Le sculpteur exploite ici le jeu ancestral de la *mimesis* car la similitude des formes et des proportions de sa caméra de marbre correspondent à celles de véritables caméras urbaines. Dans le sillage du panoptique, qui assujettissait les prisonniers en leur faisant croire qu'ils étaient observés sans les surveiller en permanence, la caméra-leurre d'Ai Weiwei joue également sur une force de dissuasion fondée sur le fait d'être « potentiellement » vue – si ce n'est que le regard est ici volontairement tourné vers la fausse caméra. Cet objectif est par ailleurs recherché et utilisé comme argument massif de vente de ces pièges au regard de pacotille qui inondent sans scrupule le marché de la peur.

Au-delà du processus de l'illusion, la mise en scène muséale transforme cette caméra en une icône de la vision numérique, rappelant que dans la société actuelle, on oublie parfois de se tenir sur ses gardes en idolâtrant l'image de façon irréfléchie et exacerbée. Tel le buste d'un dieu ou d'un empereur sculpté dans le marbre pour défier l'éternité, la caméra-leurre est ici présentée comme l'allégorie sacralisée de l'acte même du regard. Contrairement à la vision divine qui était caractérisée par le fait de voir sans être observé, ce regard numérique – qui reste de marbre – cherche seulement à être vu. Le leurre est donc paradoxalement conçu pour être dévoilé, pour mieux masquer le fait que le regard de la caméra factice est aveugle. Dans une société où l'exposition de soi s'est banalisée, la caméra de marbre, allégorie hypermoderne de la transparence, est donc conçue pour être vue et admirée en déroulant ses courbes de blancheur dans l'axe de la roue colorée du paon de la légende d'Argos.

Théâtre de vue

Ce n'est probablement pas par un pur hasard historique que le mot personne, dans son sens premier, signifie un masque. C'est plutôt la reconnaissance du fait que tout le monde, toujours et partout, joue un rôle, plus ou moins consciemment. [...] C'est dans ces rôles que nous nous connaissons les uns et les autres, et que nous nous connaissons nous-mêmes (Ezra Park, 1950).

Parallèlement à leurs conceptions fondées sur le simulacre, certaines caméras factices ont été (dé)jouées par des artistes sur un mode théâtralisé et burlesque.

Michael Ebeling est un citoyen allemand, engagé dans le collectif AK Vorrat qui, contrairement aux membres du

collectif Cam Over, dénonce de façon pacifique la prolifération des caméras de surveillance. En 2008, il s'est déguisé en caméra géante à l'aide d'une poubelle et de matériaux de récupération. Le principe de ses interventions consistait à suivre les passants, à les écouter et à les observer sans dire un mot, à l'instar des véritables caméras fixées dans l'espace urbain. Ce jeu d'imitation permet de faire descendre un regard numérique décalé et humoristique au niveau des passants, mettant ainsi en dérision son caractère unidirectionnel, impassible et importun. La question ouverte : « Existe-t-il un droit d'être tranquille ? », écrite au dos de cet homme-caméra, permettait à tout un chacun de méditer sur le bien-fondé de ces dispositifs de contrôle en passant par le rire.

À l'opposé de la violence destructrice des membres du collectif Cam Over, ceux d'AK Vorrat utilisent le jeu en créant des interactions avec le public. Les personnes suivies par Michael Ebeling pouvaient communiquer ou non avec cette caméra personnifiée. En entrant dans cet échange relationnel, elles acceptaient de jouer un rôle et d'établir des interactions ontologiquement constitutives du lien social. En filmant les individus comme de simples corps, la caméra de vidéosurveillance, au caractère unidirectionnel, contrecarre toute velléité de construction identitaire. En voyant le déguisement porté par le membre d'AK Vorrat, les passants prennent conscience qu'ils jouent eux-mêmes un rôle en se positionnant face à cette caméra factice. Cette mise en scène théâtrale met ainsi en exergue le fait que, la plupart du temps, il est impossible de communiquer avec une caméra de surveillance, faute de l'avoir détectée ou de pouvoir établir quelque échange relationnel. Si certaines

d'entre elles sont aujourd'hui sonores, elles n'émettent, par la voix du contrôleur, que des avertissements concernant les incivilités se déroulant dans leur champ de vision, sans instaurer de véritable dialogue entre surveillant et surveillé.

Les univers du jeu et de la vidéosurveillance comportent de nombreux points communs. Comme un réseau de vidéosurveillance qui doit respecter la législation en vigueur, tout jeu est ontologiquement assujéti à des règles. « Le jeu est jeu parce que l'acteur sait qu'il joue car il assume les règles qui constituent son activité comme jeu » (Jeffrey, 2008 : 114). Dans l'introduction de leur ouvrage collectif consacré aux jeux et aux rites, Philippe St-Germain et Guy Ménard ajoutent à cet effet qu'il faut connaître les règles pour exercer sa pleine liberté (2008). L'individu n'ayant pas conscience de l'existence ou de l'emplacement des caméras qui le surveillent ne peut donc entrer dans ce jeu de représentation en tant que sujet : il sera filmé comme un simple corps traversant l'espace contrôlé. Face à une caméra non détectée, le sujet ne peut jouer de rôle : il sera simplement « joué » et non « jouant », car privé d'interaction avec le regard numérique qui le surveille.

Le jeu et la vidéosurveillance nécessitent d'être éclairés sous l'angle interactionniste. Si, selon les théoriciens de ce courant de pensée, l'individu se développe dans ses relations avec son environnement, l'individu surveillé doit vivre avec la particularité de ne pas toujours connaître la véritable qualité de l'environnement dans lequel il se trouve. En d'autres termes, il ne peut pleinement adapter son rôle, la manière de se présenter, en prenant en considération le fait qu'il est filmé. Erving Goffman souligne à ce propos que l'on peut appeler « rôle » le modèle d'action préétabli que l'on

développe durant une représentation et que l'on peut présenter ou utiliser en d'autres occasions (1973). Les interventions récréatives inspirées de la vidéosurveillance semblent révéler au public une dimension essentielle de la scène sociale dans laquelle celui-ci évolue. Si l'on est informé de la présence des caméras et des règles qui les régissent, il est possible de jouer autrement son rôle dans ces doubles jeux de regard et d'exister en tant que sujet.

À l'instar d'AK Vorrat, d'autres artistes ont choisi de s'exprimer directement dans la rue. Sur les traces des situationnistes et du théâtre social et contestataire d'Augusto Boal, qui a développé le concept de spect-acteur, le collectif américain Surveillance Camera Players a été cofondé en 1996 par les artistes Bill Brown et Elisa Danogiordo. Leur mode d'expression consiste à monter des pièces de théâtre, jouées *in situ*, directement dans le champ des caméras de surveillance. Ces perturbations textuelles évoquent les pancartes brandies lors des manifestations de rue ainsi que les cartels soutenant la narration dans le cinéma muet du début du 20^e siècle. Le répertoire du collectif comporte notamment les adaptations théâtrales de *1984* et d'*Ubu Roi*; ces univers empruntés à George Orwell et Alfred Jarry donnent le ton de leurs interventions à la fois satiriques et absurdes commençant toujours par la phrase suivante : « Nous savons que vous nous regardez. »

Les Surveillance Camera Players n'utilisent pas la violence pour exprimer leurs revendications. Ils pervertissent plutôt le système de surveillance en lui faisant diffuser un message qui met en doute la neutralité de sa propre vision. Le 4 mai 2002, Bill Brown a joué la pièce *Amnesia*, initialement conçue par l'artiste australien Denis Beaubois,

sur un trottoir de Times Square à New York. Il a exhibé successivement, dans le champ d'une caméra, une série de sept pancartes sur lesquelles il demandait l'aide du système de contrôle pour recouvrer sa mémoire. Sur l'un des panneaux, la phrase « I HAVE AMNESIA » (Je suis amnésique) encadrait en lettres majuscules le croquis de son alter ego dont le visage attristé était la cible d'une flèche accompagnée du mot « ME » (moi). Un second panneau présentait la phrase « YOU ARE WATCHING ME » (Tu me regardes) aux côtés du dessin d'une caméra « filmant » en plongée ce double amnésique affublé d'une bulle de pensée présentant un point d'interrogation. En instaurant en abyme sur ce panneau une scène de surveillance graphique dans le champ d'une caméra réelle, Bill Brown parvient à faire « descendre » le regard de contrôle au niveau de la rue – le rendant ainsi perceptible aux yeux des passants. Ce déplacement n'est pas sans évoquer le fait que, dans notre société hypermoderne numérique, « la culture des anciens a laissé place à la culture des pairs, l'échange horizontal a succédé à la transmission verticale » (Bouldoires et Vacaflor, 2009 : 89). Ce type de perturbation textuelle, tentant désespérément d'établir une relation avec les caméras de surveillance, met également en évidence le caractère unidirectionnel, vertical et anonyme de leur regard numérique omniscient qui enregistre tout. Bill Brown, adaptant son jeu d'acteur muet en fonction du contenu de chaque panneau, indiquait explicitement à la caméra qu'elle devait lire ce qui lui était présenté. Sur un autre panneau, son avatar amnésique espérait retrouver son identité en demandant directement aux caméras « WHO AM I? WHAT'S MY NAME? » (Qui suis-je ? Quel est mon nom ?). Les caméras numériques ayant remplacé les ana-

logiques, les interrogations identitaires des Surveillance Camera Players semblent aujourd'hui pleinement justifiées. Ces caméras peuvent en effet être couplées à des logiciels perfectionnés qui les connectent à des bases de données personnelles, notamment celles des passeports biométriques avec photographie numérique.

Dans sa contribution à l'analyse des *Tyrannies de la visibilité*, Jan Spurk observe que le voir et l'être-vu sont intimement liés à l'injonction de reconnaissance: «L'autre est pour moi celui que je ne suis pas et surtout celui dont je suis l'objet. C'est cette objectivation qui permet l'expérience d'exister dans le monde avec les autres» (Spurk, 2011: 328). Le je(u) des Surveillance Camera Players montre que dans toute relation – que celle-ci soit établie par contact direct ou par l'intermédiaire d'un écran –, la construction identitaire demeure avant tout dépendante de la réciprocité du regard. Il importe ainsi, pour se sentir exister, de trouver un interlocuteur et d'être vu.

Refusant d'être placés sous la coupe d'un contrôle vertical divin, paternaliste ou politique, les Surveillance Camera Players revendiquent pleinement le rétablissement d'un échange fondé sur la réciprocité des regards. Leur artivisme théâtral régule de façon équitable le partage du visible en esquissant une construction identitaire, chacun pouvant observer à nouveau qu'il est perçu dans le regard de l'autre. Nicole Aubert, rapportant l'aphorisme du philosophe Berkeley «Être, c'est être perçu», rappelle que l'on n'est rien si l'autre ne nous perçoit pas (2011). Cette condition identitaire ne peut germer dans l'œil unidirectionnel du regard numérique de la vidéosurveillance: celui-ci nous permet certes d'être vus, mais sans possibilité de s'affirmer

dans le regard de l'autre. Les perturbations textuelles des Surveillance Camera Players proposent alors aux spectateurs de leur théâtre de « vue » d'expérimenter la difficile affirmation identitaire d'un sujet observé par un autre non (identi) fiable.

L'écran de la salle de diffusion – et de contrôle – devient *in fine* un élément de délimitation spatiotemporelle de ces scènes de théâtre de vue. Sur le site Internet du collectif new-yorkais, nombre de captures d'écran ou d'enregistrements de vidéosurveillance attestent l'existence de leurs pièces jouées dans la rue. Les captures d'écran des images de surveillance décrites par les Surveillance Camera Players deviennent – paradoxalement – les seules traces de leurs interventions éphémères (souvent interrompues par les forces de l'ordre).

Ces interventions (ré)créatives mettent également en exergue le caractère hétérotopique des espaces contrôlés. « L'hétérotopie a pour règle de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces qui, normalement, seraient, devraient être incompatibles. Le théâtre, qui est une hétérotopie, fait succéder sur le rectangle de la scène toute une série de lieux étrangers » (Foucault, 2009 : 28-29). La vidéosurveillance faisant succéder dans son champ de vision toute une série de scènes théâtralisées pourrait être assimilée à une hétérotopie foucaldienne. Contrairement à ces actions disséminées et non surveillées qui font écho au théâtre de rue, le théâtre de vue développé par les Surveillance Camera Players pose la question de la place de l'acteur et de celle du public au cours de ces représentations sous contrôle, filmées par un point fixe. Si au départ l'acteur est seul en scène dans le champ de la caméra de surveillance, il est peu à peu rejoint

par un public qui devient filmé à son tour et se retrouve alors dans le même espace de représentation (contrôlée) que celui du porteur de pancarte. La séparation entre le sujet et la scène est donc abolie, le point de vue latéral du public étant remplacé par le point de vue décentré de la caméra qui englobe en temps réel l'acteur et son public dans un même espace.

Utilisant la séparation entre la scène de théâtre et la salle comme une métaphore permettant de saisir la complexité de la relation entre le sujet et le monde, Marcello Vitali-Rosati observe qu'au théâtre, « l'ici et maintenant de la scène ne correspond pas avec l'ici et maintenant de la salle puisque, finalement, il n'y a pas d'ici et de maintenant pour le spectateur qui se trouve dans une place n'ayant ni espace ni temps ». Il ajoute par ailleurs que « c'est cette position qui lui permet de *voir* et c'est ce *voir* qui lui donne cette position ». La position du sujet par rapport au monde est exactement la même (2011 : 6). Au cours des représentations étroitement surveillées des Surveillance Camera Players, une porosité des frontières s'est installée entre l'ici, le maintenant et l'ailleurs : le point de vue unique et continu de la caméra englobe celui qui voit et celui qui est vu dans un même espace-temps. Ce théâtre de vue perturbateur atteste que nous bénéficions aujourd'hui d'une vision sans limites et qu'il devient difficile de différencier le sujet du monde dans lequel il est surveillé chaque jour de manière plus coercitive. Au-delà des questionnements identitaires qu'elles provoquent, ces perturbations textuelles théâtralisées favorisent une prise de conscience de la globalisation du regard numérique en brouillant les points de vue entre acteurs et spectateurs. En entrant dans ce jeu de regard,

le passant est informé de son double rôle de spect-acteur. Il peut en effet communiquer avec Bill Brown tout en étant filmé par une caméra de surveillance, ce qui lui permet de redevenir « acteur », puisque « jouer un rôle social est un art d'arranger des images de soi pour produire la crédibilité de son personnage. L'expression rituelle de soi se transforme en impressions sous le regard de l'autre » (Jeffrey, 2008 : 110-111). Sans prise de conscience de la présence de caméras, l'individu hypermoderne ne peut donc exercer sa liberté, car « il y a de la liberté dans le rituel d'interactions sociales en vertu du fait que l'acteur est amené à jouer, à se représenter à sa manière, avec son style, sa personnalité, son intelligence de la situation, son art de se mettre en scène » (2008 : 110). Ces jeux orchestrés par les activistes du théâtre de vue sont donc à prendre au sérieux : sans intégrer la présence des dispositifs qui le surveillent, il n'y a en effet aucune possibilité pour le sujet de se considérer en tant que tel.

Cache-cache muséal

De par son pouvoir institutionnel, le musée constitue la tribune majeure où peut se déployer le discours artistique, à condition qu'il garde à l'esprit que l'art est une force dynamique, en perpétuel changement (Putnam, 2002).

Dans son analyse du musée utilisé comme médium, James Putnam observe que ce dernier est de plus en plus ouvert aux interventions artistiques audacieuses, ce qui aurait été inenvisageable il y a encore quelques décennies. Il remarque en outre que la relation qu'entretiennent les artistes avec

les musées reste classique, au sens où elle repose sur deux forces antagonistes qui interagissent et se nourrissent mutuellement. En effet, la liberté d'esprit et la curiosité de l'artiste contrebalancent le caractère immuable et rigide du musée, ce dialogue demeurant un enjeu vital pour l'histoire culturelle de l'humanité (2002).

L'institution muséale, ayant pour mission de conserver et protéger des œuvres destinées à être vues, met simultanément en cause la surveillance, le regard et la place du visiteur. Longtemps passif face aux chefs-d'œuvre de l'art occidental, le spectateur s'est émancipé notamment depuis les années 1970 de son propre immobilisme en participant aujourd'hui à des installations interactives qui l'intègrent dans le processus de création. L'aphorisme de Marcel Duchamp affirmant que « c'est le regardeur qui fait le tableau » semble avoir trouvé son écho dans l'art contemporain. Au cœur de l'espace muséal surveillé, le spectateur est néanmoins celui qui voit et celui qui est vu, contrecarrant le statut de *Spectateur émancipé* défini par Jacques Rancière (2008). Ce positionnement médian du visiteur, oscillant entre le voir et l'être-vu, a inspiré des créateurs qui se sont joués du regard numérique et de ses caméras de surveillance dans des parties de cache-cache muséales (ré)créatives. Depuis les années 2000, des artistes se sont ainsi intéressés aux dispositifs de contrôle muséaux, les utilisant comme éléments prouvant leurs propres interventions ou les intégrant au cœur même de visites étroitement surveillées.

Intrus (in)visible

Pour continuer à vivre en tant que graffeur en intérieur, je me suis dit que la seule solution c'était de continuer à peindre sur des choses qui ne m'appartiennent pas non plus (Banksy, 2005).

Dénonçant depuis les années 1990 la présence de caméras de surveillance dans les espaces urbains, Banksy doit sa célébrité à ses interventions urbaines, réalisées le plus souvent au pochoir en dehors des institutions officielles du marché de l'art. Cet artiste prolifique a récemment élargi ses modalités d'intervention en investissant l'espace même de l'art et du musée. Jouant simultanément sur l'anachronisme et l'absurdité, il ajouta au début du 21^e siècle des reproductions de caméras de surveillance sur de vieilles toiles aux couleurs surannées, récupérées lors de marchés à la brocante. Placés au bord de chemins de campagne, d'étangs ou de rivière, ces dispositifs noir et blanc extrêmement visibles observent des paysages bucoliques allant jusqu'à contrôler en abyme une bergère surveillant ses propres moutons. Le spectateur est incité à rechercher l'intrus glissé avec humour dans ces compositions picturales burlesques. Par ce double jeu de regard, Banksy souligne les excès des caméras de surveillance qui prolifèrent dans les espaces contemporains, s'implantant même dans des communes rurales au point de grever lourdement leur budget.

Parallèlement à ces interventions sur toile, Banksy a exposé ses propres créations dans les musées internationaux les plus prestigieux. Considérant que ces institutions ne reflétaient pas l'actualité du marché de l'art, l'artiste s'est introduit clandestinement dans le musée parisien

du Louvre, la Tate Gallery de Londres et le Metropolitan Museum de New York. Vêtu d'un imperméable, d'un chapeau et portant ses toiles dans un simple sac de papier, Banksy décide non pas de soustraire des œuvres du musée dans lequel il s'introduit mais, au contraire, d'y ajouter les siennes sans se faire voir. Lors de ces accrochages sauvages et illégaux, il détourne le jeu du cache-cache : alors qu'il dénonce avec virulence les excès de la vidéosurveillance dans la plupart de ses interventions extérieures, l'artiste utilise paradoxalement les caméras de contrôle du musée pour prouver la réussite de ses interventions.

Dans le livre *Guerre et spray* recensant ses interventions muséales, il est notamment possible de découvrir les reproductions des images issues des écrans de contrôle, présentant l'artiste en train de réaliser son propre accrochage à la Tate Gallery de Londres. En suivant la lecture de ces visuels, qui font écho à l'univers de la bande dessinée, on peut observer Banksy pénétrant dans l'une des salles de la Tate Gallery, Banksy admirant l'une des toiles du musée, Banksy sortant son œuvre d'un sac de papier, Banksy quittant la salle après avoir accroché sa toile... La vidéosurveillance est utilisée par cet artiste pour créer une trame narrative burlesque ayant pour thème principal l'accrochage illégal d'une œuvre. La légende lisible sous le dernier cliché présentant l'œuvre accompagnée de son cartel précisait : « Tate Gallery, Londres. Durée : 2 heures et demie à cause d'une colle de mauvaise qualité » (2005 : 171). La durée de visibilité des toiles installées ne dépend donc pas d'un choix émis par l'équipe de conservation du musée, mais relève uniquement de la qualité de la colle utilisée par Banksy.

Accompagnant l'installation d'une toile de Banksy au Metropolitan de New York, la légende des images issues de la vidéosurveillance précisait : « Devenez doué pour tricher et vous n'aurez besoin d'être doué pour rien d'autre » (Banksy, 2005 : 174). La triche se joue ici sur plusieurs plans. Non seulement l'artiste détourne les règles de sécurité en ajoutant une œuvre illicite plutôt qu'en en dérochant une, il s'affranchit également des règles du jeu de la *mimesis* en ajoutant la copie détournée d'un portrait féminin en buste déjà présent dans la collection permanente du musée. Sur cette copie, il inflige le port d'un masque à gaz au visage d'une jeune femme peinte de façon très réaliste tout en conservant les règles de la (re)présentation muséale. Banksy installe en effet des toiles soigneusement encadrées et réalisées avec une touche picturale très convaincante.

La réaction des conservateurs des espaces muséaux dans lesquels il est intervenu est à la hauteur de la complexité de sa démarche : certains exigent le retrait immédiat de l'œuvre une fois la supercherie découverte alors que d'autres l'enlèvent mais l'intègrent néanmoins dans leur collection permanente. Une pierre représentant le graffiti anachronique d'un homme préhistorique poussant un panier de supermarché fait aujourd'hui partie de la collection permanente du British Museum de Londres. En jouant à cache-cache avec des dispositifs de contrôle utilisés au passage comme éléments de conservation temporaire de ses interventions, l'artiste remet en question le statut de l'œuvre d'art mais également celui de l'artiste, du spectateur et de l'espace muséal lui-même.

Visites sécurisées

Le jeu permet d'instaurer un dehors qui cesse de se confondre avec l'« au loin » indéfini (Green, 2000).

À l'instar de Banksy, Renaud Auguste-Dormeuil s'intéresse principalement aux caméras de surveillance installées dans la rue. Il a également travaillé, sur un mode ludique, avec des caméras situées à l'intérieur d'espaces d'exposition. Sa *Visite guidée à thème : sécurité et patrimoine* répond à une commande émise par le Centre de Création Contemporaine de Tours puis du Palais de Tokyo à Paris. Ce projet appartient au *Réseau Mabuse diffusion*, où l'artiste propose des visites guidées de musées en focalisant le regard des visiteurs sur les dispositifs de protection des œuvres, du lieu et du public. Munis d'audioguides, les visiteurs sont informés du nombre exact de gardiens, de l'emplacement des caméras de surveillance à l'intérieur et à l'extérieur du bâtiment, de la présence de portes cachées, de faisceaux infrarouges, des systèmes d'incendie et d'accrochage des œuvres... De 1998 à 2001, cette expérience s'est déroulée dans différents musées d'art français. En mettant en avant ces dispositifs de sécurité, Renaud Auguste-Dormeuil propose une réflexion sur la valeur des œuvres. Occultant délibérément leur qualité esthétique, la description très précise des systèmes de sécurité met en évidence le fait que certaines œuvres sont davantage protégées. L'artiste révèle ainsi aux participants que l'accrochage des tableaux dépend paradoxalement non pas de la cohésion esthétique ou historique de la collection, mais bien des contrats imposés par les compagnies d'assurance. Ce jeu de piste hautement contrôlé permet de porter un nouveau regard sur les institutions muséales. Au cours

de cette visite axée sur les obsessions sécuritaires et où l'on doit circuler pour ne rien voir, l'artiste remet en question la cohérence du monde de l'art.

Dans une entrevue accordée à Catherine Francblin, Renaud Auguste-Dormeuil précise que son travail sur la vidéosurveillance consiste à aller chercher l'information là où tout le monde peut la trouver. L'un des principes de sa démarche est que l'on peut travailler avec des documents et des informations accessibles à tous, sans jouer avec les secrets et les interdits (2007). Après avoir recensé les caméras de surveillance de son propre quartier et repéré celles situées sur les axes les plus utilisés lors des grandes manifestations parisiennes, il a référencé en 1997 les plaques minéralogiques des voitures banalisées de la Police de Paris. Cette œuvre intitulée *Parc automobile* est constituée d'un assemblage de voitures miniatures, reproduisant le logo de la Préfecture de Paris. L'exploitation de ces véhicules de marque Majorette manipulés habituellement par les enfants connotait le thème du jeu tout en « banalisant » notre rapport au pouvoir et à la surveillance. Exposées dans la vitrine d'une galerie fermée au public, ces « majorettes » rebaptisées « mabusettes » en écho au projet *Mabuse Paris Visit Tour*, étaient filmées par une caméra de surveillance posée au sol, dont les images étaient présentées sur un écran de télévision placé dans un espace d'exposition inaccessible. L'axe de captation des images de ces véhicules miniatures à même le sol donnait l'illusion d'un parking et le déplacement quotidien de la caméra dévoilait chaque jour le numéro d'une nouvelle plaque minéralogique.

L'artiste précise au sujet de ces images sous contrôle que le commissaire du III^e arrondissement, où était située la

galerie, a voulu fermer l'exposition mais, faute de diffusion d'information, il n'a pu intervenir : « C'est toujours impressionnant quand on joue à ce genre de jeu de voir débarquer la police mais c'est aussi le principe, c'est une démonstration de force » (2007). Renaud Auguste-Dormeuil revendique le caractère ludique de son travail très ancré dans la réalité de notre société de contrôle. Il précise en outre que sa démarche consiste à être dans l'ambiguïté par rapport à la présentation d'une œuvre et à placer le spectateur dans l'obligation de choisir une position : soit dans un rapport d'engagement, où il bénéficie d'une aide afin d'obtenir une meilleure vision de la réalité, soit dans un système de reproduction où il fait exactement ce que ferait un policier. « L'idée de ce travail, par la forme ironique, est d'amener à se demander où l'on se trouve » (2007). Comme l'intrusion de Banksy dans les musées, l'appropriation paranoïaque du jeu de cache-cache muséal de Renaud Auguste-Dormeuil apporte un méta point de vue sur la relation triangulaire établie entre l'œuvre, le public et le lieu d'exposition.

Ronde de nuit

– Adieu, dit le renard. Voici mon secret. Il est très simple : on ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux (Saint-Exupéry, 1943).

En 2004, l'artiste belge Francis Alÿs a créé une œuvre en collaboration avec la National Gallery de Londres, utilisant la vidéosurveillance à la fois comme médium et terrain de jeu de cache-cache. Le principe de cette intervention, intitulée *Night Watch/Ronde de nuit*, consista à laisser errer

un véritable renard dans les différentes salles d'exposition du musée au cours de la nuit du 7 avril 2004. Vingt caméras ont filmé les pérégrinations de l'animal et l'œuvre finale, d'une durée de seize minutes, a été présentée sur vingt écrans de contrôle. Sur chacun d'entre eux, il était possible d'observer en plongée le renard déambulant d'une pièce à l'autre – et donc d'un écran à l'autre –, sachant que chacun correspondait à une caméra de surveillance fixée en hauteur d'une salle d'exposition. Le renard, déjà « observé » par les personnages peints accrochés sur les cimaises du musée, s'est également retrouvé assujéti au regard des caméras de surveillance et à celui des spectateurs de cette œuvre numérique plurielle. L'animal déambulant dans le musée peut être perçu ici comme un alter ego à quatre pattes de Francis Alÿs, considéré comme un artiste intégrant la marche au processus même de sa création. Prénommé « Bandit », le renard peut *in fine* se percevoir comme un intrus au sein de l'institution artistique, à l'image de son metteur en scène belge, reconnu mais insaisissable de par son statut d'architecte, ingénieur, vidéaste, peintre, dessinateur, sculpteur et producteur de performances...

Unique visiteur nocturne, cet animal qui passe d'une pièce et d'un écran à l'autre réactualise sur un mode hypermoderne et décalé le jeu ancestral du « Renard qui passe ». Au cours de ce jeu pour enfants, les participants doivent s'asseoir les yeux fermés en formant une ronde autour de laquelle un « renard » doit courir un foulard à la main avant de le déposer dans le dos de l'un des joueurs ; ce dernier doit alors le ramasser et rattraper le renard, faute de le devenir à son tour. Cette comptine joue sur le secret et l'invisibilité, car il est interdit de voir le renard en pleine action, sous

peine d'être éliminé. Elle fait écho au processus de la vidéo-surveillance fortement ancré dans la dialectique du voir et du pouvoir.

Le titre de l'intervention muséale de Francis Alÿs connote également le célèbre tableau de Rembrandt qui est aujourd'hui exposé sur les murs du Rijksmuseum d'Amsterdam. Un lien existe entre ces deux œuvres qui concerne leurs lieux d'exposition respectifs : il est à noter qu'une copie de la toile grand format du maître hollandais a été réalisée avant son découpage en 1715 par le peintre Gerrit Lundens et exposée dans la National Gallery de Londres. Le titre du tableau initial de Rembrandt est de plus lié, comme celui de l'intervention de Francis Alÿs, au thème de la nuit. Rembrandt, considéré comme l'un des maîtres du clair-obscur avec Georges de La Tour et Le Caravage, a en effet peint de nombreuses scènes nocturnes. La mauvaise conservation du vernis et l'assombrissement du liant utilisé pour *La ronde de nuit* pouvaient laisser croire dans un premier temps que cette toile faisait partie des compositions de nuit. Ce n'est qu'en 1947, lors de la restauration du tableau, que le groupe de soldats a été perçu dans la lumière du jour, classant dès lors la scène parmi les diurnes du maître hollandais. L'intervention facétieuse et décalée dans le temps de Francis Alÿs fait référence à un tableau ayant lui-même trompé durant des années les repères temporels et lumineux de ses admirateurs. Son œuvre nocturne est elle-même en décalage avec le fonctionnement des institutions muséales. À l'exception de rares prolongements nocturnes et/ou de l'annuelle Nuit des musées, ces lieux sont en effet inaccessibles au public en pleine nuit.

La problématique de l'(in)visibilité est abordée avec une grande sensibilité par Antoine de Saint-Exupéry. Le renard

apprivoisé par le *Petit Prince* lui explique en effet que l'essentiel est invisible pour les yeux et ne se voit qu'avec le cœur. Francis Alÿs mobilise quant à lui la figure du renard, traditionnellement associée à la ruse, pour aborder les (en) jeux de l'invisibilité dans une ronde de nuit sous haute surveillance. Qu'est-il possible de (ne pas) voir sur les écrans de contrôle de cette *Ronde de nuit*? Selon le passage aléatoire de l'animal, les spectateurs de l'œuvre finale de Francis Alÿs observent le plus souvent des salles privées de toute présence humaine. Il n'y aurait ainsi « rien à voir » alors que, paradoxalement, toutes les œuvres picturales sont accrochées aux cimaises du musée londonien. En suivant des yeux cet unique et étrange visiteur – dont le nom français se différencie de celui du regard par une seule lettre –, tout un chacun peut réfléchir sur son propre statut de spectateur-voyeur. Dans cette mise en abyme de regards humain, animal et numérique, cette démarche artistique distingue l'acte de voir et celui de surveiller.

À l'instar de Banksy et de Renaud Auguste-Dormeuil, Francis Alÿs utilise la vidéosurveillance sur un mode essentiellement ludique. Il soulève néanmoins des questionnements profonds sur les relations entre le spectateur, l'œuvre et le musée. Tournant en rond dans cette *Ronde de nuit* sous haute surveillance, son « renard qui passe » semble évoquer le besoin de renouveler le fonctionnement du monde de l'art souvent replié sur lui-même. Le regard numérique de la vidéosurveillance utilisé comme médium dans ce jeu de cache-cache absurde et décalé nous incite à déciller notre propre regard et à nous interroger sur l'acte même de voir.

Jeux de séduction

Le détail pose avant tout la question: d'où regarder ?
(Didi-Huberman, 1990).

A priori, rien ne laisse présager des possibles relations entre l'univers de la séduction et celui de la vidéosurveillance. En 2008, les vitrines internationales des magasins Louis Vuitton ont pourtant intégré une politique de design intégrant des éléments caractéristiques de ces dispositifs de contrôle. Il était alors possible d'admirer une multitude de caméras de surveillance braquées sur le modèle exposé. Le consommateur-voyeur observant les caméras était ainsi engagé dans un jeu de regard désignant en abyme ce qu'il était censé acheter, la vitrine exposant la démarche de séduction de la marque tout en soulignant la valeur de l'objet mis sous haute surveillance.

Malgré ses spécificités, le regard numérique est avant tout un regard. Il est fortement associé à la séduction dans un contexte socioculturel marqué par la primauté de l'attention de l'artiste – le plus souvent masculin – posé sur son modèle – le plus souvent féminin. En fait, les relations entre l'artiste et son modèle se sont construites de façon unilatérale, le modèle féminin étant assujéti au regard d'un artiste masculin.

Issue de la mythologie grecque, la légende de Pygmalion et Galatée a été racontée dans *Les métamorphoses* d'Ovide. Pygmalion, sculpteur chypriote tombé amoureux de sa statue et désirant l'épouser, a été entendu par Aphrodite qui a donné vie à Galatée, permettant ainsi à son créateur de réaliser son fantasme. Le mythe de Pygmalion, suivi de nombreux tableaux représentant – en abyme – Henri

Matisse, Pablo Picasso, René Magritte et bien d'autres artistes masculins peignant leurs modèles féminins, ont renforcé ce déséquilibre des regards et l'ont ancré dans notre mémoire collective.

À l'unisson des activistes réclamant un rééquilibrage du dispositif unidirectionnel de la vidéosurveillance, les artistes femmes ont dû conquérir au fil des siècles une autonomie de regard afin de se sentir sujets à part entière et non plus objets soumis au regard des hommes. Le groupe d'artistes féministes Guerrilla Girls, fondé à New York en 1985, crée et diffuse des affiches mettant notamment en question la place des femmes dans l'art. Ce collectif rappelle, sur l'une de ses affiches, que moins de quatre pour cent des artistes exposés sont des femmes alors que soixante-seize pour cent des nus accrochés sur les cimaises des musées sont féminins. L'analyse des jeux de séduction dans les dispositifs de contrôle urbains se nourrit donc sans surprise de démarches d'artistes féminines désirant créer un double jeu de séduction vis-à-vis du regard numérique de la vidéosurveillance.

Sexy CCTV

L'épaisseur de chair entre le voyant et la chose est constitutive de sa visibilité à elle comme de sa corporéité à lui ; ce n'est pas un obstacle entre lui et elle, c'est leur moyen de communication (Merleau-Ponty, 1964).

Certaines démarches artistiques ont tissé des liens entre l'omnivoyance numérique des caméras de vidéosurveillance et le voyeurisme inhérent à la sexualité et à la pornographie. Dans les années 1990, l'artiste roboticien britannique Giles Walker a sillonné l'Europe en convois personnalisés avec

les membres de la Mutoid Waste Company qui détournent des déchets industriels et organisent des spectacles, fêtes et festivals avec différents matériaux de récupération. Depuis une vingtaine d'années, Giles Walker conçoit des robots à échelle humaine à l'aide d'objets recyclés puis les met en scène dans différents espaces publics.

Réalisée en 2007, sa performance intitulée *Peepshow* a été présentée en Australie, aux États-Unis, en Ukraine et au Japon avant d'être installée en avril 2013 au centre scientifique Maker Faire UK, situé à Newcastle au Royaume-Uni. Ce centre de création interactive en ingénierie et robotique a accueilli deux robots-danseurs entourant un robot-disc jockey de taille humaine, commandés par ordinateur et animés par des moteurs d'essuie-glace. Selon les codes visuels du peep-show, ce spectacle convoque simultanément voyeurisme et érotisme. Accrochés à une barre verticale, les deux robots féminisés par leurs courbes arrondies et suggestives effectuent une danse poteau lascive au son d'une musique sensuelle. La tête de chaque androïde danseur est apparemment constituée d'une véritable caméra de surveillance qui enregistre les mouvements de la foule qui le regarde. L'artiste a évidé la caméra pour y introduire un système d'éclairage qui balaie l'espace à chacune de ses rotations. La foule a ainsi le sentiment d'être regardée, alors qu'elle est simplement éclairée par l'androïde. Selon l'artiste, la luminosité des rues parvient tout aussi efficacement que la vidéosurveillance à réduire le taux de criminalité dans les villes, d'où l'association entre l'une et l'autre.

La substitution de la caméra qui regarde par la lampe qui éclaire transforme le statut des spectateurs en spect-acteurs : d'objets observés, ces derniers deviennent des sujets

contemplant cette allégorie du voyeurisme. Sur un ton enjoué et humoristique, Giles Walker désinhibe le débat sur le regard numérique en plaçant paradoxalement chaque spectateur dans la peau du voyeur d'un spectacle exhibitionniste. Dans l'une de ses entrevues, l'artiste précise d'ailleurs que l'humour est une arme efficace pour faire réfléchir les gens à des problèmes de société. Face au succès rencontré par ce spectacle séduisant et déstabilisant, il a dû reconstruire et réparer ses robots afin de pouvoir les présenter dans différents pays tout au long des huit dernières années (Mohammadi, 2013). En donnant vie à des androïdes féminisés, ce créateur – de sexe masculin – réactualise le mythe de Pygmalion dans le contexte de notre société hypermoderne. Par la projection lumineuse de leur double jeu de séduction, les caméras vues et voyeuristes mettent leurs observateurs en lumière. Cet échange de regards souligne que, désormais, tout voyeur peut être observé en se plaçant lui-même dans le champ de la webcam de son ordinateur.

D'autres démarches artistiques ont intégré des webcams dans des jeux de séduction teintés de sexualité, de voyeurisme et d'exhibitionnisme. *Webcam Venus* est un projet développé pour le F.A.T. Lab par Addie Wagenknecht, artiste autrichienne, et Pablo Garcia, professeur d'art à Chicago. Le F.A.T. Lab (Free Art and Technology Laboratory) est un collectif international regroupant une vingtaine d'artistes, ingénieurs, avocats et scientifiques qui publient librement leurs travaux sur Internet et utilisent le numérique comme médium. Addie Wagenknecht a été formée au multimédia, à l'informatique et aux télécommunications à l'Université de l'Oregon puis à celle de New York. La vidéosurveillance occupe une place importante dans l'œuvre de cette artiste

engagée dans la création numérique, le féminisme et les interactions sociales.

Diffusée sur la Toile en 2013, *Webcam Venus* [NSFW] a nécessité des heures de recherche sur Internet afin de trouver des sexcamers acceptant de poser pour ces artistes austro-américains – les quatre lettres [NSFW] signifiant «No Safe For Work» («Pas prudent au travail»). Une fois la relation établie par ordinateur, Addie Wagenknecht et Pablo Garcia ont proposé à des hommes, femmes, couples ou transsexuels acceptant de se dévêtir en ligne, moyennant une rétribution, de prendre la pose d'un modèle pictural emblématique de l'histoire de l'art occidental. La reproduction de l'œuvre étant utilisée comme avatar de l'artiste réalisant sa mise en scène, le «sexcam-modèle» pouvait la voir sur l'écran de son ordinateur et ajuster sa pose en direct devant sa webcam. Le *remake* numérique de *La Joconde* a ainsi emprunté les traits androgynes d'un travesti en déshabillé érotique alors que celui de *La naissance de Vénus* de Botticelli s'est retrouvé transposé dans une chambre à coucher. L'arrière-plan choisi par l'artiste dans l'œuvre picturale originelle est basculé dans un quotidien renvoyant à la trivialité de la mise en scène. La juxtaposition du tableau et de son adaptation numérique n'est pas sans évoquer un test d'observation communément appelé «jeu des sept erreurs» qui consiste à détecter les différences entre deux images d'apparence identique.

Examinant simultanément le statut de la nudité dans le milieu de l'art et celui du sexe sur Internet, cette démarche artistique permet de réfléchir au regard porté sur les corps dénudés. Ces derniers sont en effet soumis à l'admiration, au rejet, voire à la censure en fonction de leur mode de

figuration. Dans une entrevue accordée au magazine télévisuel de Canal+ *L'Œil de Links*, Pablo Garcia observe que, lorsque l'on navigue sur le site web du musée du Louvre, aucune mise en garde ne nous prévient de la présence de corps dénudés. La nudité dans une œuvre d'art est parfaitement acceptable alors que la nudité d'une personne réelle sur un site est considérée comme vulgaire et inacceptable. Le projet numérique des *Webcam Venus* s'intéresse à la sexualité et à ses représentations, tout en questionnant les interdits et les normes du (re)présentable. Pour Ruwen Ogien, auteur de *Penser la pornographie* (2008), la société contemporaine semble accorder une plus grande liberté aux comportements sexuels qu'elle n'en laisse à leurs représentations sur lesquelles plane un intolérable doute – toute représentation sexuelle explicite étant susceptible d'être pornographique. Un article du journal *Libération* rappelle à ce propos qu'un adolescent américain ayant échangé en 2014 des sextos – messages téléphoniques à caractère sexuel ou érotique – avec sa petite amie risquait d'écoper de quatre années de prison et de figurer sur la liste des délinquants sexuels en étant inculpé de fabrication et de production de pornographie infantile (AFP: 2014).

En reprenant des poses classiques de l'histoire de l'art occidental sur un mode érotique et/ou pornographique, les *Webcam Venus* rappellent que la censure de la nudité est aujourd'hui assujettie à son médium. La difficulté de la définition du terme pornographique évolue de plus en fonction de modifications à la fois collectives, historiques et sociales: «Ce qui était jugé “pornographique” par la plupart des consommateurs à un moment donné et dans un endroit donné peut devenir seulement “érotique” par la

suite » (Ogien, 2008 : 48). Il est en effet possible d'admirer aujourd'hui, sur les cimaises du musée d'Orsay à Paris, la célèbre *Origine du monde* peinte par Gustave Courbet en 1866, alors que son équivalent photographique serait d'emblée perçu comme pornographique.

Addie Wagenknecht et Pablo Garcia ont exposé leurs *Webcam Venus* en 2013, à l'occasion du cinquième anniversaire de création du F.A.T. Lab à l'Eyebeam, un centre artistique et technologique new-yorkais. En amont de cette présentation, les images issues des webcams ont été envoyées en Chine afin d'être reproduites sur toile. Ces artistes brouillent les frontières entre l'artiste et son modèle tout en explorant les registres de la culture et de la sous-culture. En accrochant des nus picturaux issus d'images numériques, elles-mêmes créées à partir de tableaux originaux, ils amplifient la complexité de l'acceptation de la nudité dans les espaces artistiques et numériques. Si ces deux démarches n'abordent pas directement le thème des caméras de surveillance dans l'espace urbain, elles n'en demeurent pas moins porteuses de questionnements profonds sur les enjeux d'un voyeurisme associé au regard numérique de la vidéosurveillance.

Tout comme Addie Wagenknecht, Jill Magid travaille en collaboration avec l'Eyebeam et s'intéresse aux outils de surveillance et de sécurité. Son projet *Surveillance Shoe/Legoland*, réalisé en 2000, ausculte les relations étroites et intimes entre le corps et la caméra de vidéosurveillance. Cette artiste numérique américaine a ainsi créé une structure hybride entre une chaussure fétichiste à talon haut et une caméra de surveillance à infrarouge dirigée vers le haut. Vêtue d'une jupe courte et flottante, l'artiste s'est proménée

la nuit dans la ville, équipée de cette chaussure en exhibant ses dessous dans une contreplongée voyeuriste urbaine. Inversant la stabilité de la caméra habituellement fixée aux murs et bousculant l'immobilité des immeubles par sa déambulation renversante, elle modifie la perception du regard numérique de la surveillance en lui conférant une intimité explicite et déstabilisante. Par cette intervention sensuelle et voyeuriste, Jill Magid impose un point de vue sur l'intimité d'un corps situé au premier plan du cadrage vidéographique sur la ville. Elle nous permet de remarquer que, la plupart du temps, la caméra de surveillance ne cherche pas à filmer des corps. Faute de mobilité, elle ne peut suivre les passants et se focalise sur l'espace au détriment des personnes qui le traversent. La démarche artistique et érotique de Jill redonne au corps un rôle principal dans le champ de vision numérique de la caméra de surveillance.

Glam Cams

« Lorsqu'un sage pointe du doigt la lune, l'idiot regarde le doigt. » System Azure soutient le contraire : le sage regarde le doigt (Manifeste de System Azure, Magid, 2007).

Jill Magid intervient le plus souvent *in situ*, en interaction avec des caméras installées dans les espaces urbains. Se demandant si ces caméras pouvaient être considérées comme de simples éléments architecturaux, elle a commencé au début des années 2000 à recouvrir celles de son quartier de faux bijoux afin d'attirer le regard des passants sur ces « gargouilles hypermodernes ». Dans une entrevue

accordée à Miriam Perier, l'artiste précise qu'elle a souhaité poursuivre cette expérience en demandant en février 2002 aux policiers d'Amsterdam si elle pouvait orner les caméras de leur bureau central. Face à leur refus de travailler directement avec une artiste, elle a créé sa propre entreprise de « relations publiques » baptisée System Azure avant d'obtenir leur approbation. Employée officiellement en tant que responsable de l'ornementation de sécurité et directrice de System Azure, Jill Magid, juchée sur une échelle, a ainsi recouvert de strass les neuf caméras situées aux alentours du bureau de la police néerlandaise. En accordant à ces caméras un aspect glamour et scintillant, elle leur confère une visibilité explicite. Semblant participer à une « Eye Pride », ces effigies de Big Brother grimées en *drag queens* numériques attiraient inéluctablement le regard des passants.

Parallèlement à la réalisation des *Webcam Venus* et dans le sillage des interventions glamour de Jill Magid, Addie Wagenknecht s'est lancée dans une démarche de séduction incluant de véritables dispositifs de contrôle. À la frontière de l'art et du design, elle a réalisé en 2012, *Asymmetric Love 2*. Cette œuvre numérique est composée de sept caméras de surveillance de grande taille et de sept autres de plus petite taille, disposées sur le périmètre d'un cercle métallique suspendu au plafond de la galerie new-yorkaise Biforms par une chaîne d'acier. Tournés vers l'extérieur, les quatorze objectifs d'enregistrement concentrique couvraient simultanément l'ensemble de la pièce selon un angle de trois cent soixante degrés, en accord avec le principe omniscient du panoptique. Les câbles DSL Internet reliant les caméras pendaient en formant des courbes évoquant les tiges arrondies des anciens lustres baroques. En intégrant en abyme

des caméras dans un objet d'apparat, Addie Wagenknecht joue comme Giles Walker sur le registre de la séduction tout en créant une confusion entre éclairage et enregistrement. Dans ce jeu de regard inversé, le lustre numérique perd sa fonction d'illumination au profit d'une captation numérique de son environnement. Cette intégration de dispositifs de contrôle comme éléments constitutifs d'un objet de design hypermoderne contribue également à nous interroger sur notre degré de familiarité avec la vidéosurveillance : aujourd'hui, il ne suffit plus d'être mis en lumière, mais bien d'être enregistré sur un réseau numérique pour exister.

Accrochés en hauteur, les objectifs du lustre d'Addie Wagenknecht font écho aux caméras urbaines qui nous observent en plongée dans les rues de nos mégapoles hypermodernes. Censé nous «éclairer», ce lustre d'apparat hautement contrôlé perturbe nos habitudes visuelles en rappelant que, la plupart du temps, nous sommes là non pas pour admirer mais pour être seulement observés. L'intrusion d'un double jeu de séduction dans l'univers de la vidéosurveillance met paradoxalement en exergue l'absence d'empathie du regard numérique des dispositifs de contrôle insérés dans l'espace urbain. L'asymétrie évoquée dans le titre de cette œuvre renvoie d'ailleurs au déséquilibre entre ingérence et séduction. L'attraction-répulsion de ce double jeu de regard est accentuée par la diffusion des images captées par les caméras et diffusées à l'intérieur même de la galerie, le public surveillé devenant à son tour surveillant et voyeur d'un système qui se «joue» de lui. L'expérimentation de ce statut d'observateur-observé permet au passage de mesurer la complexité des interactions entre sujet et objet pensée par Edgar Morin. Il n'y a en effet, selon lui, d'objet

que par rapport à un sujet (qui observe, isole, définit, pense), et il n'y a de sujet que par rapport à un environnement objectif (qui lui permet de se reconnaître, se définir, se penser, etc., mais aussi d'exister) (2005).

De nombreuses œuvres d'Addie Wagenknecht intègrent des caméras de surveillance. Invitée lors de l'été 2014 à participer au festival d'art numérique de Dublin, cette artiste numérique y a présenté une œuvre intitulée *Love Lies (Mensonges amoureux)*. Sur l'un des murs de la salle d'exposition, elle a accroché une trentaine de caméras de surveillance qu'elle a recouvertes de strass doré. Ces dispositifs de contrôle attireraient le regard en prenant la place d'une œuvre qu'ils pourraient être censés surveiller. Le glissement d'un objet de surveillance vers un objet d'art induit un déplacement de regard, l'œuvre censée être observée étant celle qui enregistre les faits et gestes des visiteurs qui l'observent. En écho à la démarche de séduction opérée par Jill Magid sur les caméras néerlandaises, la féminisation de la caméra est accentuée par l'utilisation d'un matériau glamour, le cristal Swarovski, lui-même associé à l'univers du luxe et de la mode. Le titre *Love Lies* instaure cependant un doute sur la véracité de cette œuvre hautement séductrice. En observant ces éléments d'un œil plus attentif, il était effectivement facile de déjouer le leurre : les caméras sont factices, tout comme le cristal qui n'était pas de la célèbre marque Swarovski.

Au-delà du renvoi aux véritables caméras-leurres utilisées comme éléments de dissuasion en attirant volontairement le regard d'éventuels cambrioleurs, Addie Wagenknecht a créé une confusion entre les domaines de la réalité et de la fiction. Son dispositif, en faisant écho à la (con)fusion

des espaces concrets doublés par l'enregistrement numérique de la vidéosurveillance, met au jour la dualité de la réalité évoquée dans le *Réel et son double* – essai dans lequel Clément Rosset analyse le lien profond qui unit l'illusion à la duplication et au double. L'unique, le réel, l'événement possèdent selon lui « cette extraordinaire qualité d'être en quelque sorte *l'autre de rien*, d'apparaître comme le double d'une "autre" réalité qui s'évanouit perpétuellement au seuil de toute réalisation, au moment de tout passage au réel » (1976 : 45). Les doubles jeux de séduction instaurés par ces démarches artistiques essentiellement féminines introduisent un peu de « jeu » entre les espaces de la réalité et ceux de la réalité surveillée.

Cher surveillant...

Une image ne peut être vue comme telle sans un artifice paradoxal de la conscience, une aptitude à voir un objet comme étant à la fois « présent » et « absent » (Mitchell, 2009).

Sous un angle intimiste et romantique, Jill Magid élabore également des interactions avec la vidéosurveillance par écran interposé. En ce début de millénaire, l'artiste américaine a passé trente et un jours à Liverpool, l'une des villes britanniques les plus contrôlées par des caméras, à la suite des débordements répétés des partisans de son équipe de football puis du meurtre du petit James Bulger. Dans le sillage de son intervention à Amsterdam où elle avait réussi à collaborer avec la police néerlandaise, Jill Magid a cherché en 2004 à établir des relations d'intimité avec la structure impersonnelle du système de vidéosurveillance de cette

ville. Son projet, intitulé *Trust (Evidence Locker)*, consistait à rendre compte d'une déambulation urbaine de l'artiste, uniquement filmée par les caméras de Liverpool, tout en instaurant un dialogue avec les professionnels chargés de visualiser ces images de contrôle. Vêtue d'un imperméable rouge et facilement repérable, Jill Magid, sensuelle, séduisante, a demandé à des policiers de bien vouloir suivre ses pérégrinations, par écrans interposés, en les informant précisément sur les moments et les lieux constitutifs de son trajet. Dans ce contexte visuel hautement coercitif, l'artiste s'est ainsi volontairement laissée capturer et observer par les écrans de surveillance de la ville équipée – à l'époque – de deux cent quarante-deux caméras.

En Grande-Bretagne, en l'absence d'une demande de récupération, les images de contrôle ne sont conservées que trente-et-un jours avant d'être effacées des fichiers numériques de la police. Une loi britannique précise néanmoins que si un individu accepte de remplir un formulaire administratif de demande d'accès à ces images, tout en indiquant ce qu'il faisait dans le champ visuel des caméras et en envoyant une photographie personnelle accompagnée de la somme de dix livres, la police est contrainte de conserver ces « preuves » visuelles pendant une durée de sept années dans un fichier spécifique nommé *Evidence Locker*. Afin de pouvoir accéder aux images de sa filature urbaine, Jill Magid a dû remplir trente et une demandes à l'attention du personnel de surveillance de Liverpool. Chaque formulaire a été rédigé, en commençant par les termes *Dear observer* (Cher surveillant), telle une lettre envoyée à un amant, dévoilant de nombreux détails personnels sur les tenues et les pensées de l'artiste. Ces missives administratives à forte

connotation privée, voire parfois érotique, sont censées aider le policier à retrouver la trace de l'artiste dans le flux des images enregistrées pendant les trente et une journées de son projet. Faisant partie intégrante de l'œuvre, ces mots constituent la trame d'un journal intime baptisé *One Cycle of Memory in the City of L* (*Un cycle de mémoire de la ville de L*). Le rapprochement entre le texte et l'image de contrôle témoigne d'une étroite relation établie entre l'artiste, les fonctionnaires de police et la ville de Liverpool – évoquée ici par sa seule initiale. Ces formulaires éminemment bureaucratiques attestent une intimité possible entre un simple piéton et le membre du personnel de police chargé de l'observer. Le manque de communication par écran de surveillance, dispositif au processus unidirectionnel anonyme et soupçonneux dénoncé par les Surveillance Camera Players, se mue ici en une relation sensuelle, ludique et poétique. En organisant ce double jeu de piste et de séduction, Jill Magid modifie le statut des surveillants et met en exergue « le potentiel érotique d'être regardée » (Knifton, 2010: 90). Au-delà de l'obtention d'une copie des fichiers iconiques la concernant, l'artiste oblige en outre le service des images de contrôle à archiver la mémoire de son passage pendant sept années: la vidéosurveillance, en sus d'être utilisée comme médium, devient un moyen de conservation d'une œuvre artistique et un élément mémoriel liant l'artiste à la ville de Liverpool, considérée dès lors comme terrain de jeu et espace de création.

Marcello Vitali-Rosati observe qu'« il y a deux relations avec le monde et finalement deux mondes: le monde que je vois et le monde que l'autre voit » (2014: 11). Impliquée personnellement dans le dispositif de surveillance, Jill

Magid parvient à organiser le décentrement du regard sur son propre corps grâce au point de vue distancié des caméras qui, telles des GoPro, l'accompagnent en filmant ses mouvements. Par le décentrement de sa propre image et grâce à l'utilisation du potentiel technologique de la vidéo-surveillance, Jill Magid semble expérimenter la réconciliation du monde qu'elle voit et du monde que l'autre voit. Cette autosurveillance par écran interposé réduit la faille d'un égarement identitaire, lequel serait dû, selon Marcello Vitali-Rosati, à l'impossibilité pour un corps de prendre la place d'un autre corps (2014).

Le second volet de *Trust (Evidence Locker)*, réalisé au cours de cette même année 2004, s'inscrit dans la poursuite d'une recherche d'intimité et de douceur au sein du système de vidéosurveillance de la ville de Liverpool. Pendant dix-huit minutes, Jill Magid a demandé au personnel chargé de la vidéosurveillance de la guider dans la ville à l'aide de quatre caméras, alors qu'elle avait les yeux fermés. Équipée d'une oreillette reliée à son téléphone portable, l'artiste entendait la voix du fonctionnaire de police et pouvait éviter les personnes qu'elle croisait tout en marchant dans la bonne direction. Le titre de l'œuvre exprime la relation de confiance instaurée entre la surveillée et le surveillant auquel elle se confie les yeux fermés. Le terme de « vidéo-protection » est ici exploité au sens propre !

Dans toute partie, le joueur est à la fois absent – absorbé par le jeu – et présent dans le monde réel, extérieur, qui continue d'exister. En jouant à colin-maillard avec la police de Liverpool, Jill Magid est « réunie » à la fois dans l'espace du jeu et celui du monde réel. Loin de la victimisation de chaque citoyen potentiellement victime d'un *Big Brother*

numérique, l'artiste expérimente des relations possibles avec le dispositif de contrôle qu'elle utilise comme un élément créatif à part entière. En dehors de toute contestation artiste, elle découvre de nouveaux contextes relationnels offerts par la vidéosurveillance et explore des modalités inédites de construction de soi.

La restitution de cette œuvre hybride constituée de formulaires administratifs et d'images de surveillance a été présentée aux spectateurs de la Biennale 2004, à la Tate de Liverpool, sous forme de vidéos projetées sur grand écran dans des salles obscures. Face à ces images, chaque spectateur se retrouvait dans la situation d'un témoin tiers, d'un voyeur ou d'un surveillant potentiel, tout en pouvant s'identifier à la surveillée devenue une héroïne, différenciée de la masse par la mise en scène d'une autofiction hautement contrôlée.

La rapidité de la mise en place des dispositifs sécuritaires a d'abord induit une réaction de rejet et de méfiance dans le monde de l'art. Observées sous le seul angle artiste et foucaldien, les premières œuvres réalisées *in situ* sous l'œil de caméras de surveillance combattaient avec véhémence les dispositifs de contrôle dans les espaces urbains sans pour autant exploiter leur potentiel d'un point de vue esthétique et récréatif. « Les canons de l'interactivité, de la collaboration, de la construction, de l'émergence et de la transformation fournissent les seuls modèles qui peuvent contenir les expressions authentiques de nos désirs contemporains. Les arts électroniques sont intrinsèquement capables de développer et d'affiner ce canon. Les plus vieilles formes d'art ne le sont pas » (Ascott, dans Couchot et Hillaire : 65-66).

Contrairement aux œuvres qui font écho à nos peurs contemporaines, les démarches (ré)créatives parviennent à déjouer l'aliénation d'un système de sécurité en se glissant dans l'interstitialité de la réalité tangible et augmentée.

Les artistes contemporains intervenant de façon ludique et *in situ* face aux caméras de surveillance mettent en lumière, par leur ingéniosité, les règles qui régissent ces dispositifs de contrôle. Une fois les règles connues, il devient possible pour tout un chacun d'adopter un rôle et donc un statut de joueur capable de participer, de tricher, voire de détruire le jeu de regard numérique qui lui est imposé. Si le jeu dédouble celui qui s'y adonne en sujet *jouant* et sujet *joué* (Picard, 1986 : 112), les œuvres (ré)créatives conçues par les artistes face aux caméras de surveillance permettent à chaque sujet «jouant» de ne plus être un objet «joué» en étant seulement vu.

Circulez, il y a tout à voir...

Dans son essai consacré à *La fenêtre*, Gérard Wajcman souligne à juste titre que la vision n'est rien d'autre que le lien de sujet à objet. Il précise en outre que l'image est une modalité du lien du sujet à l'objet et au monde (2004). Dans le «cadre» de cette relation triangulaire, il semble aujourd'hui crucial d'ouvrir la fenêtre de la Renaissance sur le regard numérique de la vidéosurveillance. Si l'homme de la Renaissance est devenu maître du monde par le regard, on peut s'inquiéter du risque de fragilisation identitaire de l'homme du 21^e siècle, assujetti aux dispositifs de contrôle d'une société voyeuriste.

Faute de pouvoir enrayer la croissance exponentielle des systèmes de sécurité qui l'observent de manière coercitive, l'individu hypermoderne doit se les approprier au quotidien. Sans accepter la vidéosurveillance les yeux fermés, il s'agit d'apprendre à vivre avec elle, afin de l'apprivoiser pour mieux lui résister. Les approches (ré)créatives liées à la vidéosurveillance semblent a priori les plus aptes à endosser ce rôle, en exploitant pleinement leur potentiel d'interaction. Pour autant, la réalité n'est pas toujours aisée à déceler. Clément Rosset rappelle à ce propos que « le monde suprasensible est l'exacte duplication du monde sensible ; il n'en diffère aucunement. Et c'est pourquoi on peine tant à l'apercevoir : il sera toujours dissimulé par son double, c'est-à-dire par le monde réel. On ne saurait rêver de meilleure cachette » (1976 : 74).

Contrairement à l'internaute placé devant l'écran de son ordinateur, le passant filmé à son insu par une caméra de contrôle n'a pas toujours conscience de pénétrer dans une réalité augmentée. Cette ignorance le réduit dès lors à être perçu comme un objet seulement vu.

La plupart des interventions artistiques réalisées *in situ* dans le champ des caméras de surveillance ont comme objectif d'engager les spect-acteurs dans la (re)découverte du regard numérique qui les observe. Elles permettent ainsi à l'individu hypermoderne de se réapproprier une part du champ visuel qui lui avait été offert par le tableau de la Renaissance. Pour nous situer en tant que sujets dans une société en pleine mutation technologique, le poteau auquel sont arrimées les caméras de surveillance semble paradoxalement être un point de repère salvateur. Face à ce regard numérique stable et continu, conservant l'unicité du

point de vue perspectiviste, l'individu hypermoderne peut renforcer sa prise de conscience identitaire. En se retournant vers les dispositifs de contrôle qui l'observent ; en réclamant le partage de cette visibilité surveillée et la réciprocité du regard de contrôle, il s'agit avant tout de se repositionner et de s'affirmer en tant que sujet pleinement engagé dans un monde voyeuriste et technologique.

Pendant des siècles, la stabilité des reproductions picturale et photographique, toutes deux assujetties à l'unicité de la composition perspectiviste, nous a laissé croire que notre réalité pouvait être immobile. Ces images fixes et ressemblantes ont induit une confusion entre réalité et réalisme, occultant le fait que la réalité était en mouvement. « L'instant du réel, le moment où se manifeste le réel est regardé comme s'il était une photo » ; pourtant, « le réel est en mouvement et le fait de considérer l'instant comme s'il était immobile signifie prendre en compte le réel en faisant abstraction de sa caractéristique la plus importante : le mouvement » (Vitali-Rosati, 2014 : 127). Les œuvres réalistes *in situ* dans le champ des caméras de surveillance nous rappellent que nous sommes aujourd'hui « embarqués » dans un enregistrement continu de la réalité qui crée par là même une hybridation entre réalité et réalité augmentée.

L'interstitialité ontologique de la surveillance mise au jour par les artistes contemporains offre le décalage nécessaire à la distinction des flux de la réalité et de la virtualité. « Entre un monde totalement virtuel, fabriqué de toutes pièces, et un monde dit “réel”, “concret” ou “tangibile”, il y a une place intermédiaire à définir et même une place à tenir » (Lageira, 2010 : 84). Les œuvres conçues à partir de la vidéosurveillance semblent pouvoir tenir cette place. Elles

ont en effet la particularité d'appartenir simultanément au monde tangible et au monde numérique tout en suscitant une réflexion sur la complexité de leur relation. Le regard insaisissable des dispositifs de contrôle n'en est pas moins lié à des caméras concrètes et présentes dans les espaces publics. Les actions artistiques et activistes offrent des mises en scène matérielles de l'acte de voir qui permettent à notre hypermodernité d'être saisissable. Les artistes visuels montrent qu'il existe différents positionnements face aux dispositifs de contrôle et offrent à leurs spect-acteurs de les expérimenter. Ils facilitent ainsi une appropriation conceptuelle de l'hyperchoix et de l'hyper-réflexivité induits par le regard numérique de la vidéosurveillance.

La généralisation des dispositifs de contrôle dans notre société provoque une hybridité de notre réalité tangible coexistant avec une réalité augmentée, numérisée et enregistrable. Au-delà de la dialectique de l'(in)visibilité, des (dis)continuités visuelles et des contrôles (ré)créatifs, l'impact des interventions artistiques bousculant nos représentations de la vidéosurveillance ne doit pas être sous-estimé. La richesse des interventions *in situ* menées dans le champ de vision de véritables caméras atteste l'importance de ce nouveau médium dans notre approche de l'hypermodernité. L'enjeu est de taille : en exploitant des dispositifs de contrôle aptes à dédoubler la réalité, les artistes contemporains expérimentent tout simplement de nouvelles façons de voir.

Si la perspective a structuré le regard de l'homme moderne, le regard numérique de la vidéosurveillance semble obliger l'individu hypermoderne à se positionner dans l'hybridité de la réalité augmentée. La prise de conscience de cette

complexité est trop récente pour que l'on puisse aujourd'hui mesurer pleinement le potentiel d'expérimentation offert à toute personne évoluant dans des interstitialités d'ordre spatial, temporel ou corporel. La diversité des démarches artistiques se penchant sur ces questions, abordée ici forcément de façon non exhaustive, témoigne du potentiel et de la fécondité des expérimentations à venir. La génération d'écoliers hypermodernes, vêtus d'un manteau GPS équipé d'un boîtier-valise permettant à leurs parents de les surveiller à distance (Vulser, 2014), fournira à coup sûr de nouveaux artistes sensibilisés de près aux enjeux de la surveillance et pleinement engagés dans l'acte de voir...

Table des matières

Introduction	11
(In)visibilités numériques	19
Sousveillance artiste	20
Être(s) à voir	37
(Dis)continuités visuelles	65
Arrêts sur images de contrôle	67
(Mé)prises temporelles	84
Contrôles (ré)créatifs	97
(Dis)simulations numériques	99
Cache-cache muséal	118
Jeux de séduction	129
Circulez, il y a tout à voir...	145

Autres titres de la collection
« Parcours numériques »

Sous la direction de Michaël E. SINATRA et Marcello
VITALI-ROSATI, *Pratiques de l'édition numérique*, 2014

Maurizio FERRARIS, *Âme et iPad*, 2014

Matteo TRELEANI, *Mémoires audiovisuelles.*
Les archives en ligne ont-elle un sens ?, 2014

Ollivier DYENS, *Virus, parasites et ordinateurs*, 2015



La collection **Parcours numériques** est accessible gratuitement
en édition augmentée sur **parcoursnumeriques-pum.ca**.

Décriées par les citoyens, les caméras de vidéosurveillance suscitent, depuis les années 1990, de virulents débats dans les sociétés occidentales. Mais qu'en disent et qu'en font les artistes ? Si certains artistes contemporains ont choisi d'accompagner la résistance d'une partie de la population, d'autres créateurs se sont lancés dans des appropriations esthétiques et ludiques. Leurs démarches signent, au passage, non pas la fin d'une dénonciation de la société sécuritaire, mais une nouvelle forme de sensibilisation aux enjeux sociaux qui lui sont inhérents. S'éloignant de l'approche de Michel Foucault qui considérait que l'on surveille pour punir, ces artistes visuels proposent de sourire des dispositifs de contrôle de notre société hypermoderne et d'interagir avec eux. Examinant les travaux de Banksy, Jill Magid, Ai Weiwei, Michael Wolf et de bien d'autres, cet ouvrage analyse l'histoire récente, mais déjà en transformation, du regard numérique.

Sophie Limare est agrégée d'arts plastiques et docteure en esthétique et théorie de l'art contemporain ; elle enseigne les arts visuels à l'ESPE d'Aquitaine – Université de Bordeaux.



14,95 \$ • 13 €

ISBN 978-2-7606-3547-0

