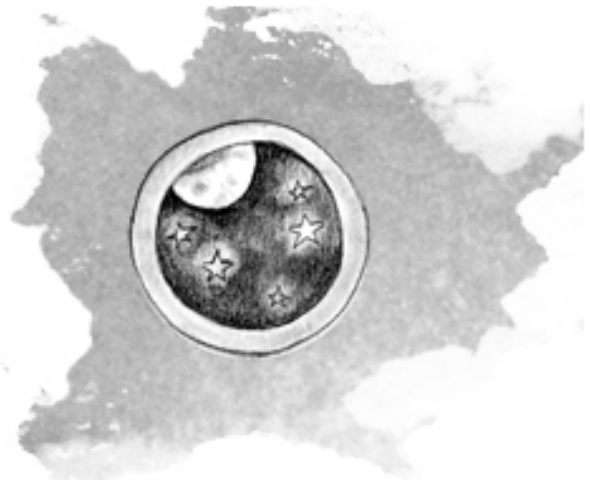


# OBSERVATOIRE

## Fantaisies panoptiques

Le panopticon, un modèle d'architecture carcérale imaginé par Jeremy Bentham à la fin du dix-huitième siècle, illustre de manière éloquente le fantasme de puissance lié au pouvoir du regard, pouvoir de celui qui surveille sans être vu, occupant une position privilégiée, autant hiérarchique que physique. Dans son ouvrage *Surveiller et punir* (1975), Michel Foucault a étudié le panopticon de Bentham comme dispositif pour en exposer les diverses incarnations dans les sociétés disciplinaires. Un dispositif de contrôle qui frappe l'imaginaire et trouve ses extensions dans les caméras de surveillance, lesquelles inquiètent par leur omniprésence et ce, malgré le fait qu'elles soient souvent présentées comme dispositifs de sécurité. Encore ici le

paradoxe est inspirant pour les créateurs sensibles aux incohérences de la vie en société. Retenons ce fantasme lié au pouvoir du regard, pas très lointain du voyeurisme et de sa pulsion scopique, objet d'une [rubrique complémentaire](#), qui associe désir de voir et sentiment de puissance ou sentiment de contrôle.



Pouvoir du regard que je tenterai ici de détacher quelque peu de la rhétorique de la coercition pour le faire basculer vers un fantasme d'ubiquité, la curiosité d'occuper à la fois plusieurs espaces et de penser le regard au-delà de notre positionnement géographique et autres contraintes d'ordre physique. C'est ainsi que sont comprises ces fantaisies panoptiques élaborées par les artistes, des fantaisies qui permettent un regard plus libre, plus étendu, plus global. Un regard qui s'élabore à partir d'un observatoire comme point de vue privilégié, voire même idéal, du monde. Une utopie du regard global, qui fait de notre monde un petit monde devenu facile à saisir autant dans sa globalité que dans ses détails.

La webcaméra et les systèmes numériques de positionnement géographique sont devenus les prothèses extensives du regard curieux qui veut tout voir en même temps et à différentes échelles. Mais cette apparente liberté s'effrite rapidement quand on comprend aussi que le regard est « cadré » par le dispositif qui le met en scène, « cadré » spatialement et idéologiquement. Elle s'effrite d'autant plus que l'on ne peut penser toutes ces fantaisies panoptiques sans les dissocier de l'héritage de contrôle laissé par les sociétés disciplinaires, comme si au fond du sujet postmoderne sommeillait certes un curieux libidinal, mais sommeillait aussi un petit gendarme.

### Du dispositif de surveillance au spectacle

Les deux œuvres présentées ci-dessous utilisent le dispositif cinématographique comme lieu canonique de représentation, tout en interrogeant la transformation de ses formats et de ses modèles de diffusion. Si le panoptisme, rappelle Foucault, est une « machine à dissocier le couple voir et être vu : dans l'anneau périphérique, on est totalement vu, sans

jamais voir; dans la tour centrale, on voit tout, sans être jamais vu » (1975, p. 235), le cinéma incarne en partie le point de vue panoptique sur une scène. Du dispositif de surveillance on glisse alors vers le spectacle du monde.

*Template Cinema* de Thomson & Craighead (2004) présente un panorama virtuel constitué de séquences filmées par des webcaméras dans des contextes urbain et naturel. Les images et sons, relevant d'une esthétique volontairement « low-tech », sont diffusés en continu à partir de données préexistantes sur le web. Présentée dans un premier temps comme une installation en galerie, l'œuvre est en ligne depuis 2004. La section « Somewhere in Sweden » diffuse en continu des images tirées des caméras de surveillance à Malmö. Le « cœur panoptique » est occupé par l'internaute, son écran personnel ouvert sur divers lieux autres qui échappent totalement à son espace géographique.

*Nocinema* de Jérôme Joy (1999) propose, dans un renversement intéressant, le flux, la composition sonore et la programmation comme cinéma à distance. Reprenant à son profit la phrase « Tout ce qui bouge sur un écran est du cinéma » de Jean Renoir, l'œuvre selon Joy fait du Web un « anti cinéma », ou « cinéma improbable », qui reprend, en les réactualisant par des stratégies de remixage, d'innombrables données diffusées en continu par diverses webcaméras placées un peu partout sur la planète. Le son est central dans cette création, rappelant ainsi un élément essentiel du langage cinématographique, trop longtemps asservi au volet visuel et qui retrouve chez Joy, un compositeur et artiste sonore, son statut de matériau essentiel. Observatoire virtuel et aléatoire, *Nocinema* est avant tout un observatoire sonore et visuel qui interroge avec habileté le segment perception, représentation et connaissance.

### **Big Brother is watching you**

Il demeure que tout dispositif incarnant le pouvoir du regard réanime le fantôme du « Big Brother », célèbre personnage du roman de Georges Orwell, *1984*, fortement inspiré du panopticon. « Big Brother » est la dénonciation de toutes les pratiques qui mettent à l'épreuve le respect de la vie privée, il est aussi icône, sujet et objet de plusieurs œuvres hypermédiatiques.

*24 heures* (hors ligne) de Karen Dermineur (2004) propose un panopticon Web constitué de séquences vidéo tirées des rituels quotidiens d'un personnage féminin que l'internaute peut épier à chaque heure de la journée. On pénètre, par le Web, dans l'intimité du personnage, ce qui reprend ici une stratégie des dispositifs d'observation voyeuriste des « cam personnages », mis en scène en temps réel pour le réseau.

*Surveillance* de Sylvain Vriens (2002) s'inscrit dans cette même logique, et donne l'impression à l'internaute d'épier un homme dans sa maison par l'entremise de séquences vidéo qu'il active et qui apparaissent sous forme de fenêtres intempêtes. C'est le dispositif même de surveillance, ainsi que le rappelle le titre, qui est le véritable objet de cette représentation et non le sujet regardé, duquel il y aura relativement peu à voir. Au sein de cette œuvre, l'écran de l'ordinateur branché sur le réseau devient cette très « hitchcockienne » fenêtre sur cour. On y retrouve un appel à l'aide des plus ironiques : « they are watching, help me », l'internaute prisonnier à son tour de ce piège où il ne n'aura d'autre choix que de confirmer le dispositif de surveillance en réactivant sans cesse les fenêtres.

Tout aussi critique, *Vigilance 1.0* de Martin Le Chevalier (2001) est un logiciel à télécharger pour animer un jeu de vidéo surveillance. Lorsque le logiciel est installé, l'internaute se retrouve devant plusieurs écrans qui lui montrent diverses

scènes de vie en société, des gens dans la rue, dans leur milieu de travail ou à l'épicerie. L'objectif du jeu est la délation : on gagne des points en signalant un maximum de crimes dans un temps donné. Le dispositif de surveillance se trouve en partie banalisé par la fiction du jeu, cette dernière rappelant toutefois les incidences du contrôle et de la surveillance, beaucoup moins banales quand elles deviennent les réalités de nos sociétés disciplinaires.

**Référence :**

Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard.

**Liens :**

Joy, Jérôme (1999). *Nocinema*. En ligne : <http://nujus.net/~nocinema/01/> (page consultée le 17 avril 2012).

Le Chevalier, Martin (2001). *Vigilance 1.0*. En ligne: <http://www.martinlechevallier.net/vigilance.html> (page consultée le 30 avril 2012).

Thomson & Craighead (2004) *Template cinema*. En ligne : <http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/templatecinema/> (page consultée le 17 avril 2012).

Vriens, Sylvain (2002), *Surveillance*. En ligne : <http://www.project-euh.com/surveillance/> (page consultée le 17 avril 2012).