

low-rez stories



c+p N3krosoft Ltd 2008-2010

Low-Rez Stories, kit d'assemblage aléatoire d'histoires du réel

Isabelle Arvers

« Vous devez tout voir, tout entendre et tout oublier » c'est ainsi que Napoléon définissait l'information, comme un organe du pouvoir sachant en être la voix, la « voix de son maître ». Un moyen de contrôle sur les pensées et les populations à l'instar du Moniteur, alors journal officiel de l'Empire. Depuis, les idées de démocratie et de pluralisme ont prospéré au point d'aboutir à ce que l'on nomme aujourd'hui la convergence des médias.

Une société où chaque médium est lié à un autre et fait sens dans un « bloc communicant » pour reprendre les termes de Mario Costa¹. Mais si la convergence des médias fluidifie et amplifie la circulation de l'information, elle représente pour autant un danger pour la liberté de penser et l'indépendance de l'information.

Et de ce fait, elle facilite l'amnésie.

1 « Le "bloc" se diversifie et s'articule progressivement et augmente de plus en plus sur lui-même : les coups de fil à la radio, les émissions télévisées qui interagissent avec les émissions radiophoniques vice-versa, la télévision et la radio sur le réseau, le software téléphonique sur le réseau, la web-cam et les téléconférences, les messages SMS en transit partout, les téléphones portables connectés à Internet, et ainsi de suite d'une manière de plus en plus embrouillée. », *Bloc communicant et esthétique des flux*, © Mario COSTA & Leonardo/Olats, janvier 2003



Dernier projet en date du groupe N3krozoft Ltd, *Low-Rez Stories* parle de cet oubli, de cette amnésie de l'anamnèse², de ce qui fonde le vivre ensemble. N3krozoft Ltd, auteur de nombreuses fictions géopolitiques liées à l'idée de surveillance par satellites, webcams, GPS, puces RFID et autres objets nomades intrusifs de notre vie privée, semble cette fois nous dire :

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

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

2 « L'amnésie est tout ce qu'une société s'empresse d'oublier parce que ça la dérange dans ses fondements et que toute société préfère une histoire fausse à la vraie quand elle est constitutive de ce qui fait que cette société ne s'écroule pas. » ETIENNE, Bruno, in *Amnésie, amnistie, anamnèse : amère Algérie. Dire la violence*. Publié dans la Revue *Mots Les langages du Politique* n°57, Décembre 1998 : « Algérie en crise entre violence et identité ».

aléatoire, contrôlé au moyen d'un logiciel *ad hoc* conçu par N3krozoft Ltd. Aux images de trafic autoroutier se mêlent des images de surveillance privée ou de caméras placées dans des bureaux qui finissent par former un paysage cinématographique étrange.

Trois écrans font face au spectateur qui peut intervenir sur le déroulement de la narration au moyen d'un écran tactile, sorte de borne de contrôle imaginée par la scénographe Anna Popek. Par moments, les images sont sous-titrées de textes provenant de blogs ou de journaux intimes en ligne. Deux niveaux de narration se superposent ici : les images paysages d'un espace public sans cesse re-privatisé et la réappropriation de dialogues et de textes émanant de ce que Nicolas Thély appelle la « web intimité »³.

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





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

L'installation *Untitled*, présentée à la Postmasters gallery à New York en septembre 2001 par Wolfgang Staehle comporte trois webcams, dont l'une filme en direct le World Trade Center. D'un statut d'images vidéo fixées sur un rien qui passe dans le centre de New York, ces images ont pris le 11 septembre l'allure de documents tragiquement historiques. Pourtant, bien souvent, ces caméras semblent ne rien filmer en particulier. Qu'il s'agisse de webcams posées à l'extérieur ou de webcams placées dans la sphère privée, elles racontent peu de choses, si ce n'est l'attente d'une histoire à venir. Les webcams prolifèrent, comme les autres dispositifs de vision et semblent attendre. Elles attendent qu'on les regarde.

06/2008 18:52:26



02/06/2008 18:52:22



Les médias offrent ainsi l'illusion d'être aux manettes d'un monde sous contrôle : d'être au centre du monde, et de pouvoir y accéder. *GoogleEarth* ouvre ainsi les rues et les portes du monde entier. Même les espaces interdits deviennent accessibles... Le site zone-interdite des artistes et activistes Christoph Wachter & Matthias Jud pirate *GoogleEarth* en donnant accès à des zones militairement interdites. Zone-interdite montre la faille d'un système qui interdit l'accès à des zones que les mass médias inspectent et donnent à voir⁴.

Il faut bien se rendre à l'évidence, nous sommes passés - comme le prévoyait déjà Gille Deleuze en 1991 - d'une société disciplinaire à une société de contrôle. Une société dans laquelle l'individu est réduit au « di-viduel », un être contrôlé dans ses moindres actes par des ordinateurs, des caméras et des cartes indiquant

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

tous ses comportements d'achats, sa position géolocalisée⁵ et même son indice de bonheur comme le propose actuellement Facebook... A la différence cette fois que nous semblons nous soumettre à ce contrôle et à l'appliquer de nous-mêmes, en renouvelant l'idée de servitude volontaire chère à Etienne de la Boétie⁶.

Le 7 octobre 2009 dernier, le journaliste Jean Marc Mannach⁷ rapporte sur le site France 24 qu'un nouveau site Web - *Internet Eyes* – invite ses concitoyens Anglais à gagner de l'argent en jouant à « Big Brother ». Des commerçants et des sociétés mettent en ligne les images de leurs caméras de surveillance afin de permettre à la population « vigilante » de surveiller et de dénoncer les délits à la Police. Le problème actuel de l'Angleterre réside en effet dans le surnombre de caméras par rapport au nombre de personnes en mesure de les surveiller... La population est donc appelée à contribuer et est rémunérée pour se bons et loyaux services.

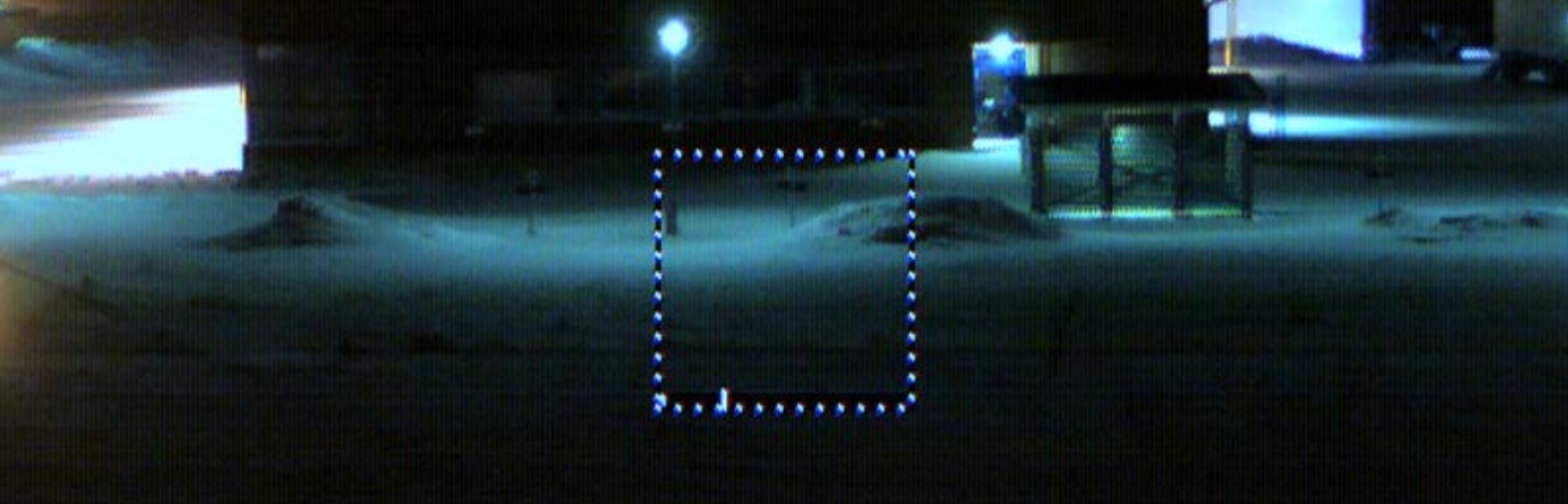
Exactement ce que le jeu *Vigilance01*⁸ conçu par l'artiste Martin le Chevallier en 2001 proposait. Gagner des points en dénonçant les scènes de crime, et se transformer, à son insu parce qu'en jouant, en un grand or-

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

6 *Le Discours de la servitude volontaire*, Etienne de La Boétie, 1549

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

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



dinateur. Huit ans à peine plus tard, le jeu devient réalité. Et cette fois, il ne s'agit plus d'un jeu au graphisme flashy façon jeux vidéos des années 80', mais d'une prolifération d'images du réel à surveiller pour gagner de l'argent.

Cette néo-servitude volontaire est d'ailleurs le sujet du dernier livre de Patrice Bollon, *Kapital Kontrol*. Il y raconte que les habitants d'un quartier de Madrid ont réussi à déloger les prostituées des rues voisines par la diffusion sur le net d'images de webcams⁹. Et tout cela se passe simultanément à la suppression de *1984*, le livre de Georges Orwell, du catalogue de Kindle le e-book d'Amazon... Certes pour des raisons de droits d'auteurs, mais faisant sens finalement, dans l'accumulation de données concomitantes liées à la surveillance, au contrôle et à l'oubli.

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

Qu'il s'agisse de donner notre accord tacite pour que nos contenus soient réutilisés par les réseaux sociaux ou d'accepter les cookies, nous laissons des traces de tous nos comportements sur le net et notre intimité s'éparpille. Alors que dans le même temps l'espace public se privatise, pour ne laisser que quelques rares espaces de convivialité sans surveillance, l'intimité s'expose, se donne et se répand. La nécessité d'être connecté au fil d'actualité du réel nous pousse à nous dévoiler. Et la CIA veille puisqu'elle vient d'investir via sa branche d'investissement In Q Tel dans Visible Technologies, une société de surveillance des réseaux sociaux. Parmi les sources de Visible Technologies : les blogs, les forums, Flickr, Youtube, Twitter ou encore Amazon.¹⁰

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





Faut-il calmer pour autant notre soif de connaissance, de partage, notre soif d'accès au monde, aux autres, au web ? Non. Comme le concède Mathias Fuchs à l'issue d'une étude réalisée sur les réseaux sociaux et les sociétés de surveillance¹¹ : les usages sont là pour révéler des attentes, une envie de participer, de partager, de s'impliquer, de rester en contact, d'être connectés. Peut-être que pour parer à cette surveillance quasi-totale, la solution réside dans la création et l'utilisation de réseaux opensource, libres, ou de réseaux d'échange privés ...

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

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

Se pose donc la question du statut de ces images. Filmé en continu, le réel se trouve là sous nos yeux, à l'écran, accessible depuis n'importe quel ordinateur du monde. Images de point de vue, images de coucher de soleil, images de surveillance, de centres urbains, d'entrée d'immeubles, de réseau autoroutier, images d'attente. Attendre que quelque chose se passe ou pas. Le réel, rendu visible par l'interface d'un écran, prend une autre dimension. Parce que l'image surface de l'écran enlève de la profondeur¹² à l'image, elle redistribue les questions de champ et de hors champ. L'image devient l'attente d'un autre côté du miroir, de ce qui est hors du cadre, de ce qu'on ne voit pas.

12 *L'esthétique de l'image vidéo comme mangeuse de profondeur* par Christine Ross dans *Images Surfaces, L'art vidéo reconsidéré*, Christine Ross, Editions Arttextes, 1996





Une route, des nuages passant dans le ciel, un immeuble, les lumières d'une rue, d'une ville la nuit. Les images se succèdent dans un flux continu qui se joue des décalages horaires. Avec les webcams, l'image n'est pas seulement filmée, elle est streamée. Elle passe au travers du réseau et la qualité de sa retransmission dépend du temps de téléchargement, d'interférences possibles et d'accidents. Retransmise grâce à un savant enchevêtrement de 0 et de 1, l'image apparaît parfois comme floutée, pixellisée, partiellement visible. Image de passage, d'un éphémère déjà passé, l'image de webcam semble vibrer sous nos yeux. A l'absence momentanée d'action ou de narration se substitue alors un jeu chromatique et de formes architecturales ou géométriques.

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

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

Isabelle Arvers octobre 2009

Curatrice, critique et auteure

<http://www.isabelle-arvers.com>



Low-Rez Stories, vue d'installation. Dock18, Zurich, décembre 2009.

Low-Rez Stories est un projet interactif conçu par **Manuel Schmalstieg** et produit par **N3krozoft Ltd.** En développement sous forme de prototype logiciel depuis 2007, le projet est entré dans sa phase d'exploitation en décembre 2009 (avec sa première présentation publique au Dock18, Zurich).

Remerciements à Anna Popek (scénographie d'installation) et Kim Xupei (programmation java).

Toutes les images de cette publication ont été captées durant la phase de développement (2007-2009).

Manuel Schmalstieg

Né en 1976, Manuel Schmalstieg opère à la croisée de la vidéo, de la performance et de l'art numérique. Après des incursions dans la bande-dessinée, le film d'animation et la musique électronique, il se tourne dès la fin des années 90 vers les pratiques vidéo interactives. Au biais de performances et d'installations, il s'interroge sur les potentiels de manipulation et de surveillance inhérents aux technologies de l'image.

<http://ms-studio.net>

N3krozoft Ltd

N3krozoft Ltd est un collectif délocalisé œuvrant dans le détournement de technologies audio-visuelles et narratives. Regroupant performeurs, artistes plasticiens et programmeurs, ses axes de recherche vont de la réalisation d'installations et de plates-formes multimédia à la création de spectacles scéniques. Fidèle à son patronyme (référence à une célèbre marque de systèmes d'exploitation), le groupe N3krozoft s'évertue à explorer la face obscure des technologies de communication, s'attachant à des thèmes tels que l'effacement de la sphère privée et la remise en cause des notions d'identité et d'authenticité à l'ère de la fracture numérique.

<http://www.n3krozoft.com>

Zoom Lens
Basic Lens
Event List
Watcher
Move Right
Move Left
Stop
Move Up
Move Down
Hannuksenpelto
Rak.työmaa
Teoll.alue

