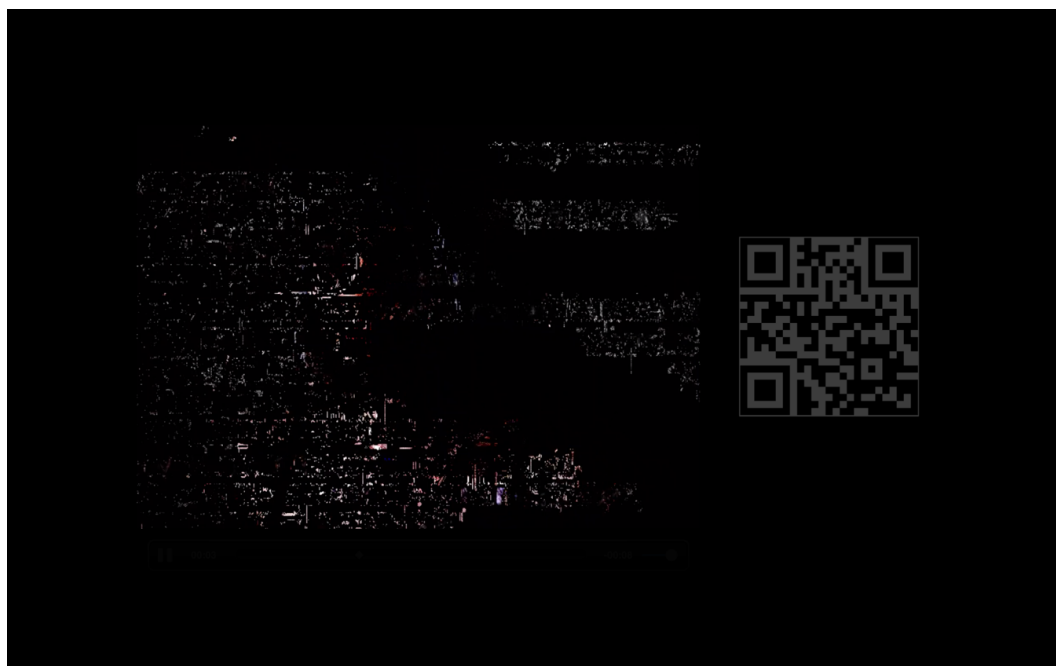


Elvire Colin-Madan
M1 – Arts-Plastiques

N° étudiant : 11804819
elvire.colinmadan@gmail.com

« Nous sommes ici, et là en même temps »
Virtual Data
2018



– Croquis virtuel –

(projection d'une vidéo à gauche sur un mur + projection QR sur la droite du mur)

TABLE DES MATIÈRES

I) Le projet (page 3)

1) Explications

2) Croquis

3) Références

Annexes (page 8)

II) Analyse d'œuvre (page 12)

1) Le projet

1) Explications

Au départ, pour répondre à cette incitation, j'avais pensé à un dispositif qui mêlerait une projection et une vidéo 360°. La vidéo à 360° aurait été diffusée dans un casque réalité virtuelle mis à disposition des spectateurs. « Nous sommes ici » correspondrait donc ici à une projection dans une salle, et « et là, en même temps » à une vidéo 360° dans un casque.

J'ai eu cette idée en pensant aux réseaux sociaux : nous sommes tous au même endroit, « ensemble » mais nous sommes tous autre part, sur les applications, à faire défiler des photos, des sites internet, ou encore sur une interface de smartphones qui nous lient à la vraie vie mais qui en restent bien distincts. C'est cela que j'aurai aimé traiter car je trouve intéressant de parler de cette unité, coupé par notre unicité. Tout est parti de ma volonté de recréer un environnement fictif dans la vidéo 360°, et de le confronter à un espace réel : la projection dans la salle.

Comme deuxième idée, je voulais travailler sur la vidéo-surveillance. Il y a un site qui a piraté toutes les caméras de vidéosurveillance sans mot de passe et qui les retransmet sur internet en temps réel. C'est assez impressionnant si on y pense : on est tous ici, quelque part (chez nous/dehors ...) et en même temps, on a accès à un autre endroit (« là ») où des gens vivent et dont nous avons une retransmission. Ce qui me plaît c'est aussi ce côté voyeur qu'on possède, sans oublier que nous sommes aussi surveillés H24 (Google/caméras extérieur etc.). Finalement, personne n'échappe à la vidéosurveillance et c'est ça qui est intéressant. En travaillant sur les réseaux-sociaux, je pense que cette dualité réel (nous) / virtuel (nos données sur internet) est intéressante à traiter. Nous sommes ici, mais en même temps, notre vie est là, sur les réseaux de surveillance, sur les caméras, dans les données des grands groupes industriels. Une vie virtuelle parallèle à la nôtre existe.

Suite à ces réflexions, j'avais donc imaginé une installation avec 4 vidéos de personnes filmées, projetées dans un espace sur 4 écrans comme si ces 4 vidéos formaient un carré. Au centre de ces 4 écrans, j'aurai suspendu le casque 360° avec une vidéo diffusée à l'intérieure. Dans cette vidéo ce serait les mêmes vidéos que celles projetées à l'extérieur, mais détruites par des glitches. Je voulais que les images soient altérées, perturbées mais pas détruites car nous ne sommes pas détruits par notre double virtuel. Je voulais confronter la vraie vie (celle qu'on vit) et la vie virtuelle (celle qu'on vit sur les réseaux sociaux), dans un espace réel (la salle de projection) et un espace fictif (un espace vidéo 360°).

Finalement, je trouvais que le spectateur n'intervenait pas dans mon projet et ça m'embêtait. Je voulais quelque chose de plus interactif, qui fasse réfléchir les spectateurs sur leur propre image virtuelle, sur leurs propres données virtuelles. Le spectateur devait vivre une expérience qui lui ferait ressentir quelque chose et avec ce premier dispositif je n'avais pas encore trouvé comment, et qu'est-ce qu'il vivrait au sein de ce dernier.

C'est pourquoi, après de plus longues recherches, j'en suis venue à un second dispositif. Ce projet serait alors un projet à deux écrans : une projection et l'écran de téléphone du spectateur. Sur la projection, on peut voir deux parties différentes de l'écran : une image reconstruite à l'aide de codes qui bougent, sur la gauche et un QR code, sur la droite. L'image est ma photo de profil Facebook, modifiée à l'aide de nombreux codes que j'ai récupéré en demandant à Google ce qu'il savait de moi. En faisant cette démarche de demande à Google, je ne m'attendais pas à recevoir 10 giga de

codes. J'ai donc utilisé ces codes pour reformer mon image « virtuelle ». Ces données me concernent et me permettent de me créer une seconde identité « virtuelle ». J'ai par la suite demandé mes données à Facebook et j'ai reçu un autre dossier de 12 giga.

À côté de cette image, il y a donc un QR code qu'il faut scanner avec le téléphone. Une page web s'ouvre. On peut y lire « Si vous voulez accéder aux données personnelles de l'artiste, veuillez confirmer les conditions d'utilisation ». Deux cas s'offre au spectateur.

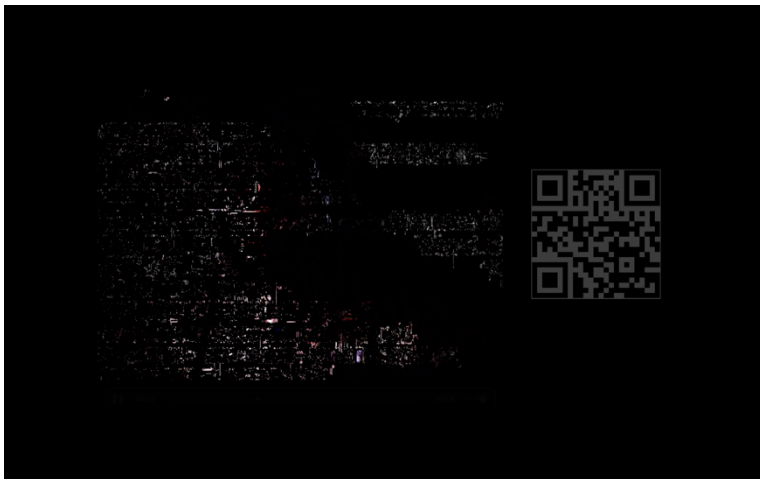
- 1) Si la personne accepte, alors elle est renvoyée sur un site qui lui donne une partie des informations que Google sait sur celle. Ce n'est qu'un échantillon parce que Google sait beaucoup plus de chose mais c'est ce à quoi les différents sites que vous visitez ont accès.
- 2) Si la personne refuse, alors elle est renvoyée sur le site YouTube et plus particulièrement, sur une vidéo que j'avais réalisé concernant mon addiction aux réseaux sociaux, aux applications, à mon téléphone, qui contient toute ma vie, mais qui par conséquent, peut aussi transmettre toutes ces informations. Je donne mes informations en permanence et j'en suis consciente.

Le passage sur les conditions d'utilisations est important car il fait référence à un acte de tous les jours et concrétise ce geste de donner (avec consentement) nos informations virtuelles. J'ai donc écrit les conditions générales d'utilisation en prenant comme modèle celles de plusieurs sites. Ensuite, à cette « base », j'ai rajouté des clauses, afin de les rendre plus personnelles, mais surtout intrusives. En effet, ces clauses ne sont pas forcément vraies pour mon site, mais qu'on pourrait retrouver dans des CGU. Les CGU, conditions générales d'utilisation, sont un accord entre l'utilisateur du site et le propriétaire. Il permet au propriétaire de poser des termes à respecter, et d'éviter certains problèmes qui pourraient être lié à l'utilisateur. Je suis par exemple aller lire celles de Facebook. J'ai appris que j'avais accepté qu'ils aient accès à mes SMS. C'est ici aussi assez intéressant parce que Facebook ne laisse pas le choix de refuser les conditions d'utilisation : on accepte ou on n'a pas accès à l'application smartphone. Ce qui pose un réel dilemme, qui se résout assez vite par une acceptation compulsive de termes d'utilisation qu'on ne lira jamais. J'ai alors moi aussi rajouté une clause concernant l'accès aux SMS, cependant mon site ne me permet pas d'y accéder réellement : c'est plus dans une optique d'informations pour les utilisateurs qui liraient mes CGU, en mentionnant que cela est possible.

De plus, dans mon dispositif, je trouve intéressant de donner au spectateur une place qui en cliquant sur accepter prend une place de voyeur, une place de personne « vue ». En effet, à trop vouloir voir de choses sur internet, c'est nous qui sommes ciblés et vus. La personne qui cliquera sur refuser, pourra alors voir mes informations, même si ce n'est pas ce qu'il voulait en cliquant sur le bouton. Cet inversement est significatif de la société dans laquelle on vit et je voulais que le spectateur soit acteur dans mon œuvre, afin de lui permettre de prendre conscience de l'état actuel des choses.

Dans une installation idéale du projet, j'aurai aimé qu'il n'y ait sur l'écran projeté qu'une seule vidéo, et que le QR code soit collé partout, sur les murs entourant la vidéo, obligeant le spectateur alors étouffé par ce dernier, à le scanner. Cela rappelle aussi qu'internet est partout.

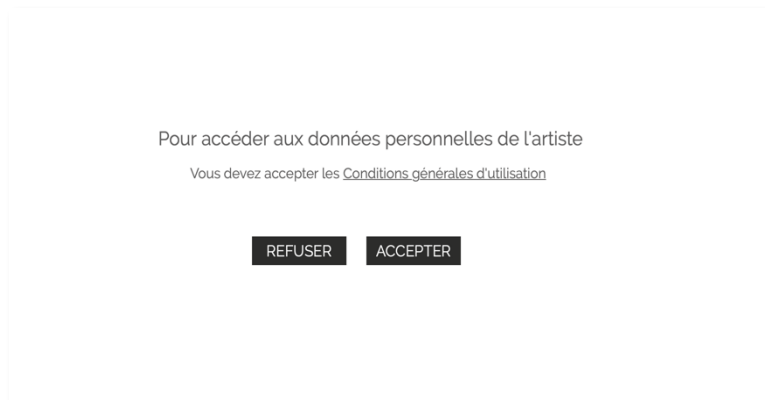
2) Croquis du projet :



Projection d'une vidéo

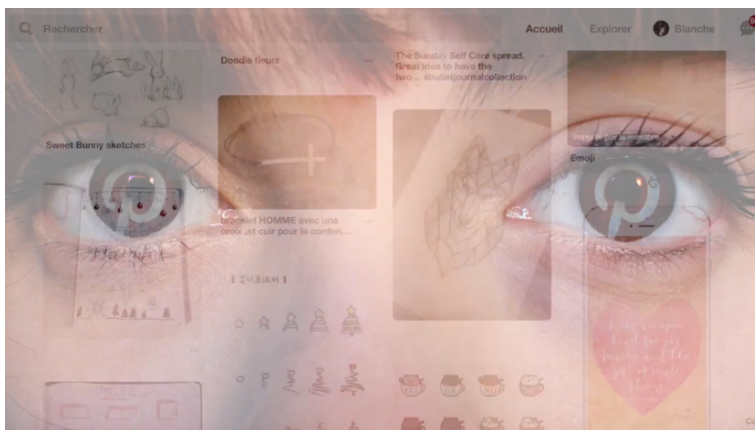
<https://vimeo.com/302607552>

+ QR code



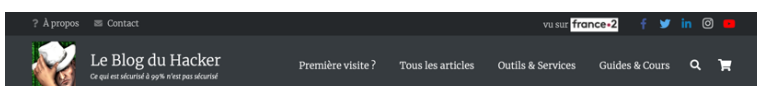
Site sur lequel renvoie
le QR code :

<https://elvirecm.wixsite.com/virtualdata>



Si vous refusez vous serez renvoyés
sur ce site :

<https://youtu.be/TeD3rpWktQ0>



Ce que l'on sait sur vous

IMPORTANT: Aucune donnée n'est analysée ou transmise. Il s'agit d'une page d'information sur les données (non exhaustives) que l'on peut récupérer librement lorsque vous visitez des sites web. Cette expérience vous montre que vous n'êtes pas anonyme sur Internet. Plus d'informations ici : [Surfer Anonymement](#).

Votre adresse IP

2a04:cecc0:101b:4f5e:59b0:edfo:e93e:1590

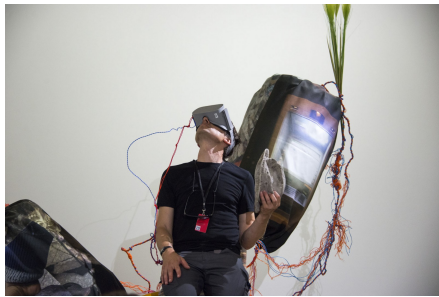
Votre localisation (approximative)

Votre ville

Si vous acceptez vous serez renvoyés
sur ce site :

<https://www.leblogduhacker.fr/c-e-que-lon-sait-sur-vous/>

3) Références :



La première référence est une vidéo 360°. J'ai pensé à *Maïs Chaud Marlboro*, un film en réalité virtuelle de Julien Creuzet exposé durant les rencontres d'Arles cet été.

« *Maïs Chaud Marlboro* est la première réalisation de l'artiste en réalité virtuelle. Il s'intéresse à cette occasion à la culture et à la circulation du maïs. Enfanté par les dieux mésoaméricains, cultivé depuis dix mille ans au Mexique, il est importé en Europe au seizième siècle et se vend aujourd'hui grillé sur les marchés précaires de Barbès à Paris. Un chant constitue la voix ambiante de l'exposition tandis qu'images de paysages et monuments mexicains, objets précolombiens et vues de champs de maïs européens se combinent. »¹ Ici, c'est la vidéo 360 qui m'a intéressée, plus que le fond des propos de l'artiste.



La seconde référence est la suivante concernait elle aussi la première version du sujet : *Synaptic Bliss* de Aziz et Cucher, 2004. « *L'installation visuelle (vidéos) et sonore (bruits, musiques) reconstitue un techno-jardin immersif de bien-être constitué de 4 panneaux pour les 4 saisons. Les vidéos sont constituées du défilement et de la fusion*

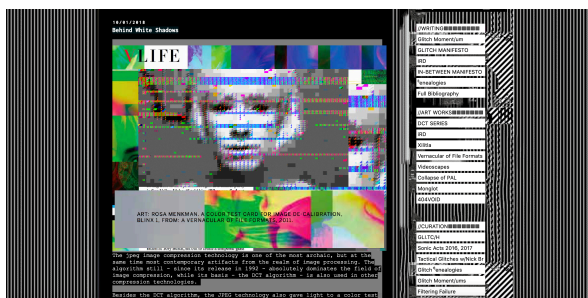
d'images numériques fixes (nocturnes, paysages et détails) retouchées, colorisées et animées. Il y a volonté d'un jeu intérieur-extérieur, d'une part avec ce jardin dans une pièce, ces panneaux ouverts avec projection recto-verso et le jeu paysages grandioses et microscopiques mais également par la volonté de fusion du corps du spectateur dans l'œuvre. » Dans cette installation, le dispositif marche à l'aide de 4 écrans. C'est d'ailleurs un dispositif que j'ai pu retrouver dans de nombreux travaux vidéo d'autres artistes.

Ensuite, concernant les caméras de surveillance, j'ai regardé cette vidéo : <https://vimeo.com/166964381>. C'est une vidéo de David Rokeby, intitulée *Machine for Taking Time* réalisée en 2016. « *La vidéo fait partie d'une série d'œuvres dont la première, débutée en 2001 était in situ : une caméra de surveillance couleur avait été détournée de sa fonction de surveillance pour prendre plus d'un millier d'images fixes par jour des jardins environnants sur un parcours contrôlé par ordinateur, images retransmises à l'intérieur*



¹ <https://www.palaisdetokyo.com/fr/evenement/julien-creuzet>

des Oakville Galeries sur un écran fixé au plafond. » « En 2005, une nouvelle œuvre est réalisée à partir du bâtiment Ex-Centris de Montréal (ancienne séparation quartiers francophone et anglophone) avec cette fois 2 caméras IP (à l'avant et l'arrière du bâtiment) permettant de les gérer et d'en visionner les images depuis l'atelier de l'artiste à Toronto. 750.000 images ont été enregistrées pendant toute une année (2005-2006) permettant des points de vue, temps, lumières et rythmes différents. La vidéo présentée ici est la nouvelle version réalisée à partir de cette banque d'images, en 2016. »² Ce qui m'a inspiré dans cette vidéo c'est le mélange des images, pour recréer un lieu. Dans mon travail personnel, j'utilise beaucoup la superposition, le mélange et je continue de chercher différentes manières de faire. Au final, on s'en éloigne mais c'est aussi ce qui m'a amené à penser aux glitches.



Le glitch est « un petit problème survenant dans le circuit électronique d'un ordinateur provoquant sa défaillance. On parle également de glitch dans l'univers des jeux vidéo lorsqu'un bug apparaît, par exemple la disparition d'un objet ou d'un personnage. »³ Ensuite, le glitch art pourrait être défini comme : « l'esthétisation d'erreurs

analogiques ou numériques, comme des artefacts ou des bugs, par corruption de code ou de données ou manipulations d'appareils électroniques »⁴. Je connaissais déjà le travail de Rosa Menkman, très connue pour maîtriser les glitches des images, et ce, jusqu'à son site (<http://rosamenkman.blogspot.com>) lui-même construit sur le principe des glitches. Ce qui m'intéresse dans ce système de glitch, c'est l'utilisation des données pour non détruire, mais bien modifier une image. Dans mon projet, je m'en suis servie pour modifier ma photo de profil Facebook. Ces données qui ici me permettent de modifier mon image, sont les mêmes données qui créent l'image de moi sur les réseaux. Ces données font aussi partie de mon identité, en ligne, comme réelle.



Enfin, en parlant de l'idée du QR code avec une amie, elle m'a conseillé de me renseigner sur l'utilisation des QR code dans le travail d'Hervé Fischer. Il a en effet exposé au centre Pompidou en 2017. L'artiste « [...] nous pousse à réfléchir la manière dont l'art et la société se rencontrent, s'embrassent et s'empoisonnent. [...] La révolution du numérique le fascine et il s'empare des nouveaux items qu'elle engendre. Codes barre, hashtag et code qr sont érigés en symboles sociaux. »⁵ Pour lui, l'art

sociologique pourrait être défini ainsi : « Il s'agit du rapport de l'art avec la société ». Le code

² <https://artplastoc.blogspot.com/2018/07/903-echos-des-transparents-de.html>

³ <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/glitch/>

⁴ <https://lartboratoire.fr/glitch-art-son/>

⁵ <http://untitledmag.fr/60508-2/>

barre « *c'est une image emblématique du monde actuel, un objet ordinaire, comme une boîte de pilules, une signalisation, un essuie-main. Un objet trivial dont on n'imaginerait pas faire une œuvre. J'ai beaucoup travaillé sur ces codes-barres traditionnels, à lignes verticales, puis sur ceux appelés Quick Response, QR, aux barres horizontales et verticales croisées. J'explore aussi les diagrammes quantitatifs. Quand j'ai pris conscience de ce monde numérique, de ses structures, de ses icônes, cela m'a permis de reprendre l'art sociologique à travers un nouveau langage visuel.* »⁶ Dans son travail, il aborde alors lui aussi la question du numérique (avec les QR code, et l'évolution des codes-barres ...) mais aussi celle du déchiffrement. Dans mon projet, je pense que cette dernière question est présente de par le déchiffrement de l'image mais aussi de celui du QR code.

Annexe 1 : sites pour voir ce qu'internet sait de vous

En ce qui concerne Google, pour voir votre activité :

<https://myactivity.google.com/myactivity?pli=1>

Pour voir tous vos déplacements : <https://www.google.com/maps/timeline?authuser=0&pb>

Pour voir les dernières vidéos vues sur YouTube :

https://www.youtube.com/feed/history/search_history

Les applications ayant accès à vos données : <https://myaccount.google.com/permissions>

Les données auxquelles Google a accès : <https://myaccount.google.com/dashboard>

Pour voir ce que Google considère comme vos centres d'intérêt (pour cibler les pubs)

<https://adssettings.google.com/authenticated>

Annexe 2 : Extrait de la politique d'utilisation des données

« Nous permettons un accès mondial à nos services :

Pour que notre service mondial fonctionne, nous devons conserver et distribuer du contenu et des données dans nos centres de données et nos systèmes dans le monde entier, y compris en dehors de votre pays de résidence. Cette infrastructure peut être exploitée ou contrôlée par Facebook, Inc., Facebook Ireland Limited ou leurs filiales.

Réseaux et connexions. Nous recueillons des informations sur les personnes, les Pages, les comptes, les hashtags et les groupes avec lesquels vous êtes en contact, ainsi que la manière dont vous interagissez avec eux sur nos Produits, par exemple, les personnes avec lesquelles vous communiquez le plus ou les groupes dont vous faites partie. Nous collectons également des coordonnées si vous choisissez de les télécharger, de les synchroniser ou de les importer à partir d'un appareil (par exemple, un carnet d'adresses, un journal d'appels ou un historique des SMS), que nous utilisons, par exemple, pour vous aider, vous et d'autres, à trouver des personnes que vous pourriez connaître et à d'autres fins indiquées ci-dessous. »

⁶ <https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource/c854g7M/rKA5dE5>

Annexe 3 : Conditions d'utilisation générale du site Virtual Data

ARTICLE 1 — PRÉAMBULE

Éditeur/Réalisation : Elvire CM

Hébergeur :

Contact :

Les conditions générales d'utilisation ci-dessous ont été élaborées afin de préciser aux utilisateurs du site VIRTUAL DATA les conditions d'accès et d'utilisation. Les utilisateurs sont les personnes physiques ayant accès au site. Les présentes Conditions Générales d'Utilisation (ci-après les «CGU») sont conclues pour une durée indéterminée. En navigant sur le Site, les utilisateurs acceptent sans réserve les CGU.

ARTICLE 2 — PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Le contenu du site relève de la législation française sur le droit d'auteur et, d'une manière plus générale, du droit français de la propriété intellectuelle.

Conformément aux dispositions de la loi n° 98-536 du 1er juillet 1998 portant transposition dans le Code de la propriété Intellectuelle de la Directive 96/9 CE du 11 mars 1996 concernant la protection juridique des bases de données, Elvire CM est productrice et propriétaire de la présente base et en détient les droits. Elvire CM est seule titulaire de l'ensemble des droits de propriété intellectuelle afférents aux éléments textuels, graphiques, sonores, vidéographiques ou de toute autre nature composant le site.

Les droits de propriété sur les œuvres protégées appartiennent à Elvire CM. Elle est seule titulaire des droits prévus aux articles L. 341-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle sur la base de données que constitue le site, en tant que producteur de cette base de données ayant pris l'initiative et le risque des investissements correspondants. Les CGU ne confèrent aucun droit à l'Utilisateur sur cette base de données.

Elvire CM est libre de modifier ou de compléter, à tout moment, sans notification préalable, les utilisations autorisées ou non pour les adapter aux évolutions du site et aux lois et règlements en vigueur. L'Utilisateur est donc invité à se référer aux informations présentes sur VIRTUAL DATA.

Tout manquement aux règles du droit d'auteur ou au droit des bases de données est passible de sanctions pénales au titre du délit de contrefaçon, sans préjudice d'éventuelles demandes de dommages et intérêts de la part des titulaires des droits.

Conditions d'utilisation

L'Utilisateur est autorisé à reproduire et imprimer sur papier les données auxquelles il accède pour un usage exclusivement interne et gratuit. Cette faculté ne peut en aucun cas être utilisée pour reproduire la totalité des données contenues sur le site.

Attribution — Vous devez attribuer l'œuvre de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'œuvre).

Pas d'utilisation commerciale — Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette œuvre à des fins commerciales.

Partage dans les mêmes conditions — Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette œuvre, vous n'avez le droit de distribuer votre création que sous une licence identique ou similaire à celle-ci.

Si l'Utilisateur désire télécharger et utiliser une grande partie de l'œuvre, l'œuvre entière, ou s'il envisage toute autre utilisation, il doit contacter Elvire CM.

L'Utilisateur s'engage à mentionner clairement dans ses publications, communications et autres documents de toute nature, la source des données prélevées dans VIRTUAL DATA. La simple apposition d'un lien hypertexte vers le site est autorisé, toutefois, les utilisateurs du site ne peuvent mettre en place un hyperlien en direction de ce site sans l'autorisation expresse et préalable d'Elvire CM.

ARTICLE 3 — ENGAGEMENT DE VIRTUAL DATA

Le contenu de VIRTUAL DATA respecte les lois en vigueur, de sorte qu'aucun écrit ou image à caractère diffamatoire, raciste ou révisionniste ne sera mis en ligne.

Aucune reproduction d'une œuvre protégée ou d'un signe distinctif sans l'accord de son auteur, de ses ayants droit ou de son titulaire ne sera mise en ligne.

Conformément à la loi LCEN du 22 juin 2004, un droit de réponse est ouvert à toute personne nommée ou désignée dans VIRTUAL DATA. La demande doit être faite à Elvire CM, au plus tard dans les trois mois de la mise à disposition du public du message justifiant cette demande.

VIRTUAL DATA garantie le respect de la vie privée de l'utilisateur, conformément à la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

ARTICLE 4 — TRACABILITÉ

Une traçabilité automatique des navigations et des accès aux données effectués par les utilisateurs est opérée à des fins d'optimisation de VIRTUAL DATA. Conformément aux dispositions de la loi « Informatique et Libertés » (articles 38 et suivants), les utilisateurs disposent d'un droit d'accès et de rectification des données les concernant et peuvent s'opposer au traitement pour des motifs légitimes. Pour exercer ces droits, il convient de s'adresser à Elvire CM.

Les utilisateurs sont informés que des « cookies » sont implantés dans leur ordinateur lors de leurs connexions au Site. Les cookies sont de petits fichiers informatiques qui stockent les informations relatives aux pages consultées, aux dates et heures de la consultation, ainsi que les informations saisies sur le site et conservées pour éviter une saisie ultérieure. Un cookie peut également être utilisé pour une authentification, une session et pour stocker une information spécifique sur l'Utilisateur, comme les préférences d'un site ou le contenu d'un panier d'achat électronique. La durée de conservation des cookies dans l'ordinateur des Utilisateurs est par défaut illimitée. De manière générale, les utilisateurs peuvent s'opposer à l'enregistrement de cookies dans leur ordinateur

ARTICLE 5 — RESPONSABILITÉS

Elvire CM ne peut être tenu pour responsable de la transmission défectueuse des données due aux divers réseaux de l'internet ou aux incompatibilités dues au navigateur de l'Utilisateur.

Elvire CM ne saurait être tenue responsable d'un quelconque dommage direct ou indirect, quelle qu'en soit la nature, découlant de l'utilisation de VIRTUAL DATA.

Les Utilisateurs s'engagent à ne pas introduire, volontairement ou involontairement, de virus ou de fichiers, de quelque nature que ce soit, perturbant l'activité de VIRTUAL DATA. Ces actes délictueux entraîneraient des poursuites en justice.

L'utilisateur s'engage à respecter l'ensemble des lois, règlements et normes en vigueur. En particulier, l'utilisateur s'engage à ne pas faire un usage des données à caractère personnel qui serait contraire aux dispositions de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Les Utilisateurs déclarent accepter les caractéristiques et les limites d'un service en ligne, et en particulier reconnaître :

a) qu'ils ont connaissance des aléas de la consultation en ligne ;

- b) qu'il leur appartient de prendre toutes mesures nécessaires pour s'assurer que les caractéristiques techniques de leur matériel et/ou de leur réseau informatique, leur permettent l'accès au Site ;
- c) qu'ils reconnaissent être seuls responsables de leurs accès sur Internet ;
- d) qu'il appartient aux Utilisateurs de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger leurs propres données et/ou logiciels de la contamination par d'éventuels virus circulant sur l'Internet ou contractés par tout autre moyen électronique.

Les Utilisateurs exploitent les données de VIRTUAL DATA conformément aux termes des présentes Conditions générales d'utilisation sous leur seule responsabilité et à leurs seuls risques et périls. Tout dommage subi par les Utilisateurs ou par des tiers qui résulterait de l'utilisation de VIRTUAL DATA est de la seule responsabilité des Utilisateurs. En cas de recours, les Utilisateurs supporteront seuls les conséquences financières.

Conformément à l'article 32 de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée en 2004 (dite « loi Informatique et Libertés »), les Utilisateurs sont informés que des données à caractère personnel les concernant font l'objet d'un traitement automatisé par le site (hacker). Les utilisateurs sont informés que ces données pourront faire l'objet d'analyses statistiques de la part de VIRTUAL DATA.

ARTICLE 6 — EN ACCEPTANT

L'utilisateur autorise VIRTUAL DATA a avoir accès à la caméra de l'appareil utilisant le site (incluant la caméra frontale).

L'utilisateur accepte d'être renvoyé sur un site ayant accès à certaines données personnelles.

L'utilisateur autorise Elvire CM à récupérer les informations fournies par le site <https://elvirecm.wixsite.com/virtualdata> et à les utiliser librement et sans exception. Les coordonnées GPS ainsi que les mots de passe et les SMS peuvent faire partie de ces données.

L'utilisateur accepte que VIRTUAL DATA puisse accéder aux applications de messagerie de l'appareil et les utiliser.

ARTICLE 7 — ACCÈS

L'accès à VIRTUAL DATA est ouvert et gratuit. Il est assuré de façon continue et permanente, sauf en cas de force majeure ou d'événements hors du contrôle d'Elvire CM, et sous réserve des éventuelles pannes et interventions de maintenance nécessaires au bon fonctionnement de VIRTUAL DATA.

Par ailleurs, en raison de la nature même de l'internet, Elvire CM ne peut garantir un fonctionnement du portail 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

Tout utilisateur ayant accès à internet peut accéder gratuitement et depuis n'importe où au site. Les frais supportés par l'utilisateur pour y accéder (connexion internet, matériel informatique, etc.) ne sont pas à la charge de l'Éditeur.

ARTICLE 8 — DROIT APPLICABLE ET ATTRIBUTION DE JURIDICTIONS

Tout litige en relation avec l'utilisation de VIRTUAL DATA sera soumis au droit français devant les tribunaux de Paris, seuls compétents.

En cas de litige découlant de l'interprétation ou de l'exécution des CGU, l'Utilisateur peut recourir à une procédure de médiation conventionnelle ou à tout autre mode alternatif de règlement des différends. A défaut, tout litige est porté devant le tribunal compétent du domicile du demandeur. Pour les Utilisateurs ayant la qualité de professionnel, le tribunal de commerce de Nanterre sera seul compétent pour connaître de tout litige, et ce y compris pour les procédures conservatoires, les procédures d'urgence, en cas de référé, d'appel en garantie, de requête ou de pluralité de défendeurs.

ANALYSE D'ŒUVRE

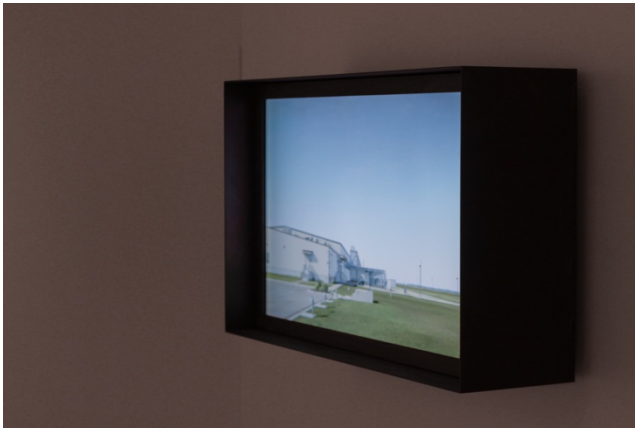
JOHN GERRARD FARM (PRYOR CREEK OKLAHOMA)



2015

Ci-dessus : Farm (Pryor Creek Oklahoma), Exposition Surveillée.s, au Centre Culturel Irlandais, vue de l'exposition, Paris, France, 2018

Lien pour visualiser l'œuvre :
<https://vimeo.com/118047901>



Farm (Pryor Creek Oklahoma), Exposition Surveill .e.s, au Centre Culturel Irlandais, Paris, France, 2018



Farm (Pryor Creek Oklahoma)2015, capture  cran vid o sur la plateforme Vimeo

La surveillance et la perte de la vie priv e sont des sujets qui pr occupent la soci t  dans laquelle nous vivons. Les avanc es technologiques peuvent alors poser des questions d' thique. Chaque jour, peu importe o  nous sommes, nous sommes  pi s, surveill s et chacun de nos faits et gestes est enregistr . L'exposition *Surveill .e.s* reprend ces th matiques et essaie d'aborder la question de la surveillance et des capacit s d'espionnage, qui ont fortement acc l r  depuis le d but du 20 si cle. Les technologies nous ont permis de d velopper de nombreuses mani res de surveiller et les artistes pr sent s dans cette exposition s'en sont empar s de mani res diff rentes. Je suis all e visiter cette exposition car pour mon projet vid o je travaille aussi sur la surveillance, mais sur celle d'internet. L' uvre dont je vais parler, *Farm*, date de 2015 et a  t  r alis e par l'artiste irlandais John Gerrard (1974-). Il travaille beaucoup sur le digital mais aussi sur la surveillance et sur ce qui est reli    Internet. L'architecture industrielle l'int resse aussi beaucoup ; l' uvre *Farm* r ussit   m langer tous ces sujets. Elle aborde autant la question de la surveillance sur internet (et plus pr cis ment, celle de Google) que l'architecture du building. Mon analyse se d coupera en deux temps : dans une premi re partie, je vais d crire de cette  uvre, et aborder le contexte dans lequel elle fut cr e. Ensuite, dans une seconde partie, je rapprocherai cette  uvre du travail vid ographique de Stephane D goutin et Gwenola Wagon.

Dans cette premi re partie, nous allons effectuer une description plastique de l' uvre. Elle date de 2015. Cette vid o de 26 minutes est compos e d'un seul plan. Elle est diffus e sur une t l vision, encastr e dans un coffrage en m tal, qui mesure et mesurant 109cm de longueur et 64,5cm de largeur. La vid o a un d but et une fin. Le plan reste le m me c'est un travelling circulaire. Tout le long de la vid o, on voit depuis l' il d'une cam ra qui tourne, lentement, autour du building. La vid o est en couleur. Ici, l'artiste traite de la surveillance internet, mais

d'un point de vue différent. En effet, il s'est demandé où atterrissaient toutes nos informations collectées par Google et s'est donc rendu sur un des lieux où Google avait implanté un de ses plus grand building. Perdu dans la campagne d'Oklahoma, il a trouvé ce qu'il cherchait. Il a alors demandé à Google s'il pouvait faire un portrait du bâtiment, en produisant un travail artistique. Google a répondu fermement que non. L'artiste s'est donc déplacé jusqu'à la police d'Oklahoma et leur a demandé si c'était légal ou non de réaliser un portrait du building et si Google pouvait l'arrêter et le mener en justice. La réponse de la police fut positive : Google ne pouvait pas empêcher l'artiste de réaliser le portrait du bâtiment. L'artiste a donc loué un hélicoptère avec lequel il a pris environs 2500 photos. À l'aide de ces photographies, il a produit une vidéo très réaliste en réussissant à représenter une vue 3D du bâtiment. « *Nous avons passé une année à construire manuellement une maquette numérique du bâtiment à Vienne. Nous ne filmons rien. Nous représentons la réalité dans ce média.* »⁷ Ce n'est pas une vidéo « filmé » dans le sens où les images que nous voyant ne sont pas des prises de vue réelles : ce sont des retranscriptions d'un espace. C'est une simulation du bâtiment de Google, comme un double numérique. La vidéo est lente, et nous permet d'avoir une vue détaillée à 360° de l'infrastructure. Il n'y a personne dans la vidéo : les lieux sont déserts. Le ciel est bleu, l'atmosphère est paisible. La place du spectateur dans cette œuvre n'est pas interactive dans le sens où il n'y a pas nécessité de spectateur pour que l'œuvre fonctionne. La vidéo est exposée dans un coffrage en métal qui pourrait faire penser à une caisse américaine, mais aussi à une fenêtre. Les rebords sur le côté renforcent cette hypothèse. Dans ce cas-là, cette fenêtre renforcerait notre côté voyeur. Son travail questionne le fonctionnement des surveillances, du lien entre visibilité et vision, mais aussi un rapport à la sécurité et la protection. De manière générale, on retrouve un lien entre l'homme et la machine. L'un sans l'autre ne peut fonctionner. Ici, ces données stockées (fournies par l'homme) sont organisées dans des centres de machines, créés par l'homme.

Concernant le contexte de création, cette œuvre prend place dans le travail d'un artiste qui place internet et la surveillance au centre de son œuvre. Ce bâtiment est un des bâtiments clé de sauvegarde des données Google : ce sont là que nos recherches, email, et données sont stockées. Ces genres de bâtiments sont connus pour s'appeler les « data farm » (fermes de données) : ce qui rappelle d'ailleurs à l'artiste le principe des fermes porcines et qui donnera aussi le titre. L'intention de l'artiste lorsqu'il a réalisé cette œuvre était principalement de montrer la réalité d'internet en réalisant le portrait de ce dernier. En effet, internet « n'existe » pas à proprement parler : c'est un réseau immense de câbles qui le forment. On pourrait parler d'internet comme

⁷ <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/feb/04/google-data-farm-john-gerrard-internet-art>

quelque chose d'immatériel. Mais alors, comment réaliser le portrait de quelque chose d'immatériel ? L'artiste répond à cette question en faisant le portrait de ce type d'infrastructure. D'une certaine manière ça nous permet de mettre une représentation sur ce qu'est internet et sa surveillance. On peut se représenter l'endroit où nos informations vont être enregistrées : ça confirme que la surveillance n'est pas qu'immatérielle elle aussi. Il a aussi d'une certaine manière surveillé ceux qui surveillent. Il a montré qu'on pouvait changer les rôles. Une autre question que peut poser cette œuvre : pourquoi Google voudrait cacher ces bâtiments ? Ils enregistrent tous et tracent tout. Ils cartographient la planète entière sur maps, sauf leurs terrains. Et c'est dans ce sens-là que voulait aller l'artiste, en appuyant le fait que personne ne peut échapper à la surveillance. En effet, la vue que propose l'artiste est une vue semblable à celle d'une caméra de surveillance. On pourrait presque dire que l'observé par Google devient observateur de celui-ci. C'est aussi cette dimension de l'œuvre qui intéresse l'artiste : il veut qu'on porte un jugement sur notre société actuelle en nous remettant en question sur Google et les informations qu'il récolte.

Dans cette seconde partie, j'aimerais faire le lien avec une œuvre que vous m'avez conseillé : *World Brain*⁸ de Stephane Dégoutin et Gwenola Wagon, datant de 2015. C'est un film-essai long métrage, un « essai trans-média », durant 75min. Arte le définit ainsi : « *World Brain traite de l'architecture des "data centers", de l'intelligence collective des chatons, du trading à haute fréquence, de la survie dans la forêt à l'ère de Wikipédia, du bricolage de rats trans-humanistes...* ». Ce projet prend place sous diverses dimensions et présentations. Premièrement, il peut être présenté sous la forme d'un film intégral. Ensuite, vous pouvez le retrouver sur ce site : <http://worldbrain.arte.tv/#/>. Ici, vous pourrez soit vous laisser porter de vidéo en vidéo, soit, naviguer vous-même sur le site, « *au milieu de vidéos, textes, photos, couvertures de livres, liens vers d'autres sites et concepts éclatés comme autant de fragments sur un tapis cartographique* »⁹. Le fil rouge du projet : « *la rencontre d'une équipe de chercheurs nomades et utopistes, mise en scène par le duo et incarnée par des chercheurs [...]. Isolés mais ultra connectés, ils apprennent à faire du feu grâce à Wikipédia, chassent, construisent leur camp, se promènent nus et reconstruisent un réseau intime. Une recherche d'une connexion organique qui contraste avec la culture contemporaine de la conscience collective – l'information 24h/24, les flux boursiers, les images de chatons ou les expériences à la Frankenstein – illustrée par de nombreuses vidéos piochées sur Internet.* »¹⁰ En se baladant sur leur cartographie en ligne, on peut trouver des informations comme ci-dessous :

⁸ <http://worldbrain.arte.tv/#/> [en ligne] consulté le 22 novembre 2018

⁹ Ibid.

¹⁰ <http://www.makery.info/2015/05/05/world-brain-le-vertigineux-fantasme-dun-cerveau-mondial/> [en ligne] consulté le 24 novembre 2018

«*IN THE FUTURE, WE'LL PROGRAM CELLS LIKE COMPUTERS*»

«*Scientists at the biotech startup Immusoft have a unique mission statement: They want to program human cells to become drug factories.* » *ultraculture.org*

mais aussi de nombreux liens pour être redirigé vers des articles ou des vidéos tirées d'internet. « *Construit comme un vertigineux réseau d'informations, World Brain dévoile l'environnement froid et uniforme des datacenters.* »¹¹ Comme nous pouvons le lire sur un article en ligne¹² : l'œuvre est organisée autour de trois approches : l'architecture du réseau mondial, les utopies du cerveau mondial, et les futurs pour l'humanité-connectée. Au niveau de l'architecture du réseau mondial, « *World Brain propose une plongée connectée à l'intérieur des lieux physiques par lesquels transite le réseau internet: câbles sous-marins, data centers, satellites. Le spectateur voit le monde comme s'il était une information, traversant la planète de manière quasi instantanée, recopiée à l'infini, ou au contraire stockée dans des lieux maintenus secrets.* » En ce qui concerne le cerveau mondial, « *à cette exploration se superpose une enquête sur les utopies et les idéologies liées à l'émergence d'une intelligence collective et à l'hypothèse d'un cerveau mondial qui connecte tous les individus de manière irrémédiable : l'utopie réalisée de l'universalisme sans échappatoire, l'individu emprisonné dans le global* ». Enfin, concernant l'humanité connectée, « *le film montre les pérégrinations d'un réseau de chercheurs nomades, qui se réunissent loin des réseaux, dans les forêts de la planète. Ces chercheurs ont pour objectif de lutter contre l'obsolescence programmée de l'homme, entretenue par le World Brain.* », « *L'humanité a commencé la fabrication d'un cerveau mondial, qu'elle construit laborieusement, synapse par synapse.* ».

Pour conclure, même si au départ la surveillance a été créée dans un but noble (celui de rassurer, surveiller) elle présente nombre de dérives, comme le non-contrôle de notre image, et l'installation, de manière insidieuse, d'un sentiment à la fois malsain et plaisant de voyeurisme. La surveillance se décline de plus en plus. Les développements actuels des technologies permettront de créer un nouvel art, une nouvelle manière de fonctionner, de montrer, d'analyser et de critiquer notre société. L'artiste joue avec ce sentiment que nous pouvons ressentir quand nous surveillons, ou quand nous nous savons surveillés. Enfin bien qu'étant au cœur des préoccupations de notre société, l'artiste s'intéresse à la question de la vie privée et de sa disparition.

¹¹ Ibid.

¹² <http://www.nogovoyages.com/wb.html> [en ligne] consulté le 20 novembre 2018

SITOGRAPHIE :

- <https://www.palaisdetokyo.com/fr/evenement/julien-creuzet>
- <https://artplastoc.blogspot.com/2018/08/923-azizcucher-synaptic-bliss-villette.html>
- <https://artplastoc.blogspot.com/2018/07/903-echos-des-transparents-de.html>
- <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/glitch/>
- <https://lartboratoire.fr/glitch-art-son/>
- <http://untitledmag.fr/60508-2/>
- <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/c854g7M/rKA5dE5>
- <https://vimeo.com/118047901>
- <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/feb/04/google-data-farm-john-gerrard-internet-art>
- www.johngerrard.net/farm-pryor-creek-oklahoma-2015.html
- https://www.vice.com/en_us/article/aen3xk/artist-and-helicopter-capture-off-limits-data-farm
- <http://www.makery.info/2015/05/05/world-brain-le-vertigineux-fantasme-dun-cerveau-mondial/>
- <http://www.nogovoyages.com/wb.html>
- <http://worldbrain.arte.tv/#/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1NzmLAT8I0g>