

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES VITRINES ET LA TRANSPARENCE :
ÉVOLUTION TECHNIQUE ET SOCIÉTÉ DE SURVEILLANCE, DE
L'ARCHITECTURE INDUSTRIELLE À LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE DANS
LE FILM MINORITY REPORT

MÉMOIRE PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
KATIA CILENE PINTO ALVES

MAI 2022

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je voudrais remercier Maude Bonenfant, ma directrice de mémoire, pour sa confiance, pour avoir cru à cette aventure communicationnelle autour de la vitrine, pour son encouragement, son écoute et ses conseils très pertinents. Cela a contribué à développer mon esprit de recherche et à aller plus loin.

Je tiens aussi à remercier à Mouloud Boukala et Diane Poitras pour avoir accepté de faire partie de mon jury, pour leurs lectures attentives et leur disponibilité.

Cette maîtrise aurait été difficile à mettre en œuvre sans la solidarité et la présence de François Brousseau, toujours curieux, attentif à la langue, qui a accompli en tout temps une lecture pertinente de mon texte en français, sa langue-patrie.

Sylvie Brousseau pour son soutien, son regard attentif.

Merci à ma famille québécoise, à tous les Brousseau.

Je tiens également à remercier Sylvano Santini pour son soutien, pour avoir encouragé au début de cette aventure mon séjour à Paris, en 2014, à la BnF.

À Josef Kwaterko pour m'avoir présenté la culture québécoise et pour y avoir cru toujours.

Un grand merci à Jean Plantureux pour son soutien à Paris lors de mon séjour. Il m'a aidé à ouvrir les portes de la BnF et à entrer en contact avec son directeur Bruno Racine.

Merci à Ronnie Francisco Cardoso, à Esther Resende pour nos affinités électives maintenues au fil des ans. « *É preciso estar atento e forte* ».

À Dominique Cosandey pour toutes ces années de présence, symbole de transfert.

À Samira Dahi pour son amitié, son empathie, les voyages partagés, les rencontres nomades dans le monde du dedans et celui du dehors.

À Éric Raymond, Miriam Ouertani, Rodolfo Rojas-Rocha pour les affinités multidisciplinaires.

Je remercie l'ensemble de mes professeurs de l'UFMG (Université fédérale du Minas Gerais), de la Faculté des Lettres, Julio Pinto qui m'a introduite à la sémiotique, à Heitor Capuzzo qui m'a appris à aimer et à analyser le cinéma. À Vera Casa Nova pour m'avoir poussée à me faire une place, si modeste soit-elle, dans le milieu académique. Vive l'université gratuite et la recherche accessible à tous et à toutes !

À mes cher(es) ami(e)s caricaturistes.

À mon père.

À tous ceux qui ne sont plus physiquement présents sur la planète, mais présents dans mes souvenirs.

Je vous remercie, vous qui lisez ce texte en collaborant aussi comme « auteurs ».

À une passante

La rue assourdissante autour de moi hurlait.
Longue, mince, en grand deuil, douleur majestueuse,
Une femme passa, d'une main fastueuse
Soulevant, balançant le feston et l'ourlet ;

Agile et noble, avec sa jambe de statue.
Moi, je buvais crispé comme un extravagant,
Dans son œil, ciel livide où germe l'ouragan,
La douceur, qui fascine et le plaisir qui tue.

Un éclair...puis la nuit ! – Fugitive beauté
Dont le regard m'a fait soudainement renaître,
Ne te verrai-je plus que dans l'éternité ?

Ailleurs, bien loin d'ici ! trop tard ! jamais peut-être !
Car j'ignore où tu fuis, tu ne sais où je vais,
O toi que j'eusse aimée, ô toi qui le savais !

Charles Baudelaire, *Les fleurs du Mal*, 1857

Les vitrines

Je te vois déjà plaisanter en étant
Ton ombre se multiplier
Je peux aussi voir dans tes yeux
Les vitrines qui te regardent passer
Dans la galerie, chaque éclair
C'est comme jour après jour
Ouverture d'un salon
Tu passes en exposition

Tu passes sans voir votre gardien
Ramasser de la poésie
Qui se renverse par terre

Chico Buarque, disque *Almanaque*, 1981

Les vitrines sont des vitrines
Rêves perdus gardés
Dans des coffres en verre transparent

Gilberto Gil, disque *Gilberto Gil*, 1969

AVANT-PROPOS

Écrire, c'est toujours une obsession sur quelque chose qui nous arrache, nous intrigue et nous maintient, comme disait Umberto Eco, dans un état d'inquiétude. Cette inquiétude vient de la marche, de la dérive, de l'acte de flâner en l'associant à des signes sonores, graphiques, textuels et cinématographiques que l'on trouve dans la ville.

Ces associations ont commencé en 2001, lors de mes recherches à l'UFMG comme chercheure au premier cycle, dans le cours d'analyse du discours publicitaire. Un an plus tôt, j'avais suivi un cours sur la mélancolie en littérature et sur le thème « littérature et urbanisme » à la Faculté de lettres. Ces cours associés à des cours de sémiotique en communication et en cinéma m'ont poussée à l'approfondissement de ces questions et à l'apprentissage du français, pour pouvoir lire Charles Baudelaire dans le texte, pour m'étonner avec Walter Benjamin, me laisser guider par l'étrangeté de Georges Perec, des surréalistes, de Zola et de Guy Debord, entre autres auteurs qui ont vu dans l'esthétique de la ville le goût de la flânerie et de la performance, l'envie d'être un clochard ou un dandy.

Chico Buarque de Hollanda, architecte, écrivain et chanteur, grand lecteur de Baudelaire a mis dans ses chansons (célèbres au Brésil) l'esprit baudelairien de la ville en convoquant la poésie, la cartographie, l'anthropologie et l'urbanisme. Dans sa chanson *As vitrines*, Chico Buarque de Hollanda nous parle du poète, du flâneur, du premier et du dernier regard. Cet habitat des signes qui nous propose la ville à l'initiation de notre voyage.

Finalement, j'ai pu retrouver Foucault, cet être zodiacal de la balance, cet archéologue et voyageur qui faisait de sa vie une connexion entre théorie et pratique, qui m'a donné des ailes, élargissant mes horizons, au-delà de la pensée, pour réfléchir sur les enjeux du poétique-politique.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	vi
RÉSUMÉ	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE.....	5
1.1 Contexte historique	5
1.1.1 La Révolution industrielle et l'urbanisation.....	5
1.1.2 L'urbanisation de Paris.....	7
1.1.3 Paris par Atget.....	8
1.1.4 Les lanternes magiques	11
1.2 La consommation moderne	13
1.2.1 De l'accélération de la production des biens de consommation à la flânerie 13	
1.2.2 Les grands magasins.....	15
1.2.3 <i>Zola et Au Bonheur des dames</i>	18
1.3 Critiques de la modernité	18
1.3.1 Charles Baudelaire et Walter Benjamin	18
1.3.2 Guy Debord et Jacques Tati	20
1.3.3 Baudrillard.....	22
1.4 De la vitre à la vitrine	24
1.4.1 La <i>glasarchitektur</i> ou la maison de verre.....	24
1.4.2 Le Palais de Cristal.....	27
1.4.3 La transparence	28
1.4.4 Les vitrines	31
1.5 De la transparence de la vitre à la surveillance des citoyens	33
1.5.1 La vitre et la transparence dans l'église, la prison et l'usine.....	33
1.5.2 La ville vitre-écran	35

1.5.3 La surveillance	39
1.5.4 La surveillance informatique de masse	41
1.6 Questions de recherche	44
CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE.....	47
2.1 Principaux concepts foucaaldiens	47
2.1.1 La gouvernementalité	48
2.1.2 La biopolitique	49
2.1.3 Le dispositif.....	51
2.1.4 Le panoptique.....	52
2.1.5 La discipline	54
2.1.6 Le discours	56
CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE.....	58
3.1 Approche qualitative de type inductif.....	58
3.2 Méthodologie foucauldienne : approche générale du discours	58
3.3 Sélection du cas à l'étude	59
3.3.1 Critères de sélection	59
3.3.2 Présentation du cas sélectionné	60
3.4 Corpus	62
3.4.1 Critères de sélection	62
3.4.2 Présentation du corpus	62
3.5 Grilles d'observation et d'analyse.....	70
3.6 Limites de la recherche	70
CHAPITRE IV ANALYSE FONCTIONS DE LA VITRE/VITRINE	72
4.1 Fonction de visibilité.....	73
4.2 Fonction de protection.....	74
4.3 Fonction d'exposition.....	76
4.4 Fonction d'exhibition	78
4.5 Fonction de communication	80
4.6 Fonction de flânerie.....	81
4.7 Fonction de passage	82

4.8 Fonction de parade	84
4.9 Fonction de séparation/distinction	85
4.10 Fonction de médiation	87
4.11 Fonction d'intégration technologique	88
4.12 Fonction de passage des vitrines physiques au numérique	91
 CHAPITRE V ANALYSE FONCTIONS DE LA VITRE/Écran	93
5.1 Fonction écranique	93
5.2 Fonction de médiation des données	95
5.3 Fonction de marketing de surveillance	96
5.4 Fonction d'isolement.....	97
5.5 Fonction d'espionnage	98
5.6 Fonction de panoptique	100
5.7 Fonction d'organisation sociale	101
5.8 Fonction de dispositif.....	103
5.9 Conclusion.....	107
 CHAPITRE VI DISCUSSION	111
6.1 Gouvernamentalité et discipline.....	112
6.1.1 Le néolibéralisme	112
6.1.2 L'État violence, l'état d'exception	115
6.1.3 <i>Aufklärung</i>	117
6.1.4 La technologie de l'aveu	119
6.2 La société de surveillance	121
6.2.1 Espaces quadrillés ou la transformation numérique de l'espace public..	121
6.2.2 La consommation et la prévisibilité	125
6.3 Biopolitique : les corps au service de la surveillance	128
 CONCLUSION.....	130
 ANNEXE A Grille d'observation du film <i>Minority Report</i>	137
 ANNEXE B Grille d'analyse avec cadre théorique.....	149

BIBLIOGRAPHIE.....	177
--------------------	-----

SOURCES WEB	191
-------------------	-----

RÉSUMÉ

L'univers de la vitre et des vitrines nous est présenté dans le film *Minority Report*. Dans ce film de Steven Spielberg réalisé en 2002, la majorité des scènes se déroulent en milieu urbain et explorent comment la société de surveillance s'approprie l'architecture et la transparence de la vitre dans la ville dite « intelligente », en transformant la vie quotidienne des citoyens sous prétexte de la prévision et de la prévention du crime. La modernité dystopique présente dans *Minority Report* modifie les vitrines physiques en vitrines numériques à travers des dispositifs relationnels comme la biopolitique, la gouvernementalité, le panoptique, la discipline et le discours.

Cette recherche a pour objectif d'analyser l'effet du passage du physique au numérique dans la vitrine en milieu urbain à l'ère du *Big Data*. Ce mémoire s'intéresse plus précisément à l'évolution des vitrines à l'ère de la « société de surveillance » et pose les questions suivantes : dans le film *Minority Report*, comment interpréter, à travers la théorie de Michel Foucault, les médiations et techniques de contrôle des vitrines physiques lors de leur transformation en vitrines numériques ? Comment, dans ce film, le système du *Big Data*, incorporé dans les vitrines, collecte-il les données sur chaque individu, dressent-il et changent-il les comportements individuels et collectifs ? Cette analyse est réalisée avec une approche foucaldienne des rapports de pouvoir et de normalisation discursive qui intègre les dispositifs de surveillance des citoyens et du contrôle social à l'ère du néolibéralisme tels que reflétés dans le langage des vitrines physiques et numériques.

Mots clés : Surveillance, vitrines, transparence, dispositif, flânerie.

ABSTRACT

The universe of glass and shop windows is presented to us in the film *Minority Report*. Spielberg's film, in most of its scenes, takes place in an intensely urban environment, shows us how the surveillance society appropriates the architecture and the transparency of the glass, in the so-called "smart city", by transforming the daily life of citizens, in the context of the prediction and prevention of crime. The dystopic modernity present in *Minority Report* transforms physical showcases into digital showcases through devices and concepts such as biopolitics, governmentality, panopticon, discipline and discourse.

This research aims to analyze the effect of the transition from physical to digital in the window display in urban areas in the era of Big Data. This master's focuses more specifically on the evolution of shop windows in the era of the "surveillance society" and asks the following questions: in the film *Minority Report*, how to interpret, through Michel Foucault's theory, the mediations and techniques for controlling physical storefronts during their transformation into digital storefronts? How, in this film, does the Big Data system, incorporated in the windows, collect data on each individual, train and change individual and collective behavior? This analysis is carried out with a Foucauldian approach to power relations and discursive normalization that integrates the devices of citizen surveillance and social control in the era of neoliberalism as reflected in the language of physical and digital storefronts.

Keywords: Surveillance, shop windows, transparency, device, stroll.

INTRODUCTION

Les nouvelles habitudes des utilisateurs face aux plateformes technologiques et les changements des espaces physiques vers le numérique ont été un tournant au cours des dernières décennies. Le bouleversement social et économique, causé par les changements technologiques de la fin du XX^e siècle et du début du XXI^e siècle, présente plusieurs facettes. Notamment, les vitrines physiques, élément fondamental de la vie urbaine et du commerce pendant au moins deux siècles ont migré vers l'espace numérique avec l'explosion des nouvelles plateformes numériques, des nouveaux appareils et des nouveaux produits ainsi qu'un arsenal d'innovations de la part des géants du Web. Les GAFAM, soit Google, Amazon, Facebook, Apple et Microsoft, détiennent un large pourcentage de la facturation et de l'utilisation de tous ces produits, qui souvent sont « gratuits », du moins en apparence. Or comme le dit l'adage, si un produit est gratuit, c'est le consommateur le produit. À cette fin, des stratégies de surveillance déployées par ces mêmes plateformes sont appliquées afin d'accéder au quotidien des citoyens, voire de modeler leur vie.

Avec l'urbanisation des villes, liée à la numérisation des activités quotidiennes, est apparue la « ville intelligente » gérée par des vitrines numériques. La ville-écran, avec des applications connectées aux téléphones intelligents, aux tablettes et aux ordinateurs, établit un nouvel espace social et commercial interactif. Ce changement est ici examiné à la lumière de l'histoire de l'architecture et de l'urbanisme, sous l'angle spécifique de la surveillance et de l'irruption de la vitre comme matériau essentiel. Cette dynamique est réalisée par l'omniprésence des dispositifs de surveillance en milieu urbain, structurée par la collecte des données privées des utilisateurs. Dans cette société de transparence rendue perméable par les nouveaux

écrans, le comportement de chaque individu est suivi et scruté à la loupe par des machines informatiques. L'importante production de données lors de l'utilisation des écrans et des dispositifs numériques mène les citoyens, largement à leur insu, à contribuer gratuitement à l'économie néolibérale. Outre la précarité d'emploi, cette économie se base aussi sur une stratégie qui combine la surveillance et l'accumulation massive de données.

Dans son livre *Surveiller et punir* (1975), Michel Foucault fait une analyse de la structure déployée dans l'organisation architecturale des prisons, des écoles, des usines et des hôpitaux. À travers des dispositifs de contrôle et de surveillance, l'objectif est d'obtenir, chez les citoyens, des gestes et des attitudes de correction, d'autocontrôle et de prévention des comportements déviants. La structuration rationnelle et psychologique de ce contrôle est gérée par les institutions comme la justice, les instituts psychologiques, psychiatriques, criminologiques, médicaux, pédagogiques et par les ressources policières, entre autres. Le but de cette technique de pouvoir est, selon Foucault, de gérer et de contrôler la population à travers un discours de normalisation et de naturalisation projeté par un État centralisé qui s'appuie sur des pratiques de gouvernance issues de la « biopolitique ».

La biopolitique est une technique renouvelée et mise à jour, avec une efficacité accrue, par les nouvelles technologies, pour contrôler la population en cas de crises diverses (ravages de la faim, émeutes, guerres, épidémies). La biopolitique est inspirée par l'observation et l'exploitation de la nature. Dans ce système, les corps sont « dressés » (ce vocabulaire est de Foucault lui-même) par les dispositifs de surveillance et de contrôle chers au système néolibéral qui s'oppose au système d'État social-démocrate. Le système néolibéral s'alimente de la richesse hiérarchisée, structurée et renforcée par l'autorité et la surveillance politique.

L'État gère la population à travers des mesures comme les lois, les décrets dans le but de contrôler et d'éviter les révoltes de la population. Pour y arriver, l'État fabrique des dispositifs de surveillance qui vont gérer et utiliser le concept d'« efficacité » pour mieux subir aux citoyens des règles qui changent leurs corps en corps dociles prêts à obéir. L'obéissance se fait par la discipline, induite par des discours bien structurés, dans les situations inspirées, amenées et gérées par l'État. Ces « mesures implantées par l'État » font partie des mots-clés de Foucault que nous utiliserons tout au long de notre recherche : gouvernementalité, biopolitique, discipline, discours, etc.

Dans ce mémoire, nous nous interrogerons sur la dynamique de l'évolution des vitrines physiques vers les vitrines numériques en prenant comme exemple le film *Minority Report*, l'œuvre dystopique de Philip K. Dick (1956), adaptée au cinéma par Steven Spielberg. Le film *Minority Report* nous fait voir, entre autres, l'évolution des vitrines physiques vers l'ère numérique et la perte des libertés dans une société du contrôle, du dressage, de la surveillance et du pouvoir biopolitique à l'heure du *Big Data*.

À travers son histoire et ses images, ce film permet de lier les thèmes de notre recherche : une certaine lecture de l'architecture et de son évolution, le rôle de la surveillance à travers le changement des sociétés, l'évolution des matériaux et en particulier la place du verre et de la vitre, autour du concept central de la transparence. Nous cherchons à comprendre comment ce film nous fait voir le changement d'une époque technologique à une autre, des vitrines physiques vers le numérique, et comment ces dernières se transforment en dispositifs de surveillance, dans une société gérée par le *Big Data*.

Nous évoquerons, dans le premier chapitre, la question de l'urbanisation des villes, avec deux exemples, Paris et Londres, en particulier dans leurs évolutions capitales au XIXe siècle. La création des grands magasins, l'apparition des vitrines et de leur

matériel transparent puis la transformation des villes en verre par l'intermédiaire des écrans ; comment ces écrans deviennent des symboles et des instruments de la surveillance informatique de masse. Dans le deuxième chapitre, en guise de cadre théorique, nous reprendrons l'approche de Michel Foucault en présentant des concepts phares comme la biopolitique, le dispositif, la gouvernementalité, le panoptique, la discipline et le discours.

Dans le troisième chapitre, nous indiquerons comment l'approche de Foucault nous amène à nous intéresser spécifiquement au film *Minority Report* et la méthodologie que nous avons utilisée. Dans le quatrième et cinquième chapitres nous procéderons à l'analyse proprement dite du film à partir de notre cadre spécifique et des grilles d'observation et d'analyse qui seront appliquées d'une manière systématique. Finalement, dans le sixième chapitre, nous reviendrons sur les résultats observés dans le film, en ramenant les principaux concepts théoriques de notre approche afin de soulever des pistes de discussion.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

1.1 Contexte historique

1.1.1 La Révolution industrielle et l'urbanisation

Le XIX^e siècle a hérité des innovations technologiques du XVIII^e siècle, comme la machine à vapeur, qui accélèrent la Révolution industrielle et instaurent la modernité. En profitant des bénéfices de ces avancées technologiques, des transports rapides comme le train et des nouveaux moyens de communication (Encyclopædia Universalis, 1988 : 340-341), cette période d'industrialisation constitue un tournant majeur du point de vue économique, politique et social.

C'est l'époque de l'urbanisation, de la croissance des villes et aussi de l'exode de la population rurale vers les cités pour y trouver du travail dans les usines et les commerces, souvent dans de terribles conditions (Clerval, 2013 : 17-30). L'urbanisation des villes entraîne une révolution dans l'organisation des transports, des espaces de production, de vente et d'exhibition. Londres et surtout Paris passent par des rénovations structurales de l'espace urbain. Au-delà de la réorganisation des grands flux de marchandises et de populations, il est également nécessaire, selon les politiciens et administrateurs de l'époque, comme le baron Haussmann, maître de la réorganisation de Paris au XIX^e siècle, de prévenir les révoltes populaires en faveur de meilleures conditions de travail. Pour cela, cette réforme de l'espace urbain doit

expulser les familles pauvres des grands centres urbains vers la périphérie, en réservant aux bourgeois ce même espace (Clerval, 2013).

Ces urbanisations ont parfois été appelées « rénovations-déportations » : expropriation des classes populaires et ouvrières vers la périphérie des villes, vente de ces lieux aux classes bourgeoises et conversion des bâtiments en édifices ensuite mis en location dans une forme de revanche face aux constantes manifestations populaires. Haussmann a réorganisé la ville de Paris gouvernée alors par les forces du marché bourgeois, les forces de l'ordre réprimant entre autres par l'architecture toute manifestation contraire à la prise économique de la ville par un système libéral, au profit des intérêts dominants (Clerval, 2013 : 25-30).

De cette manière est né un modèle d'urbanisation qui place dans la partie centrale des villes les quartiers bourgeois et, en périphérie, les habitants pauvres et l'industrie. Il s'agit d'un grand plan, d'un grand dessein, tout à fait délibéré (*Ibid.*). Cette transformation a provoqué un transfert de l'espace public en espace privé, c'est-à-dire toute une privatisation des espaces jugés essentiels pour le développement social de la ville et de ses habitants. Cette privatisation a eu un impact majeur jusqu'au XXI^e siècle, car ce modèle se répète encore aujourd'hui dans le système capitaliste libéral (*Ibid.* 34-42).

La couche de la population la plus pauvre, la classe ouvrière, se déplacera vers des zones invisibles dans la ville (Legros, 2010). Ces habitants sont alors considérés comme inexistants, déclassés sociaux, voire sans-abris. La ville, avec toute son organisation sociale, va déplacer tout ce qui n'a pas de place en son sein, tout ce qui dérange, somme toute, sa propriété morale ou physique, vers des endroits isolés, excentrés, loin des regards raffinés de la population métropolitaine (*Op. cit.* 31-112). L'embourgeoisement du centre de la ville, qui doit être « propre », s'accompagne de cet exode forcé par la Révolution industrielle (Clerval, 2013).

Après la Révolution industrielle et avec l'urbanisation de masse dans les grandes villes, un important changement s'opère ainsi dans l'organisation de la structure sociale urbaine. Cette analyse se porte sur la ville comme espace-temps devenu lieu de confluence de multiples savoirs, des sujets hybrides et dynamiques venant de la convergence entre les formes urbaines et la société. L'urbanisation dans plusieurs villes a connu, au XIX^e siècle, un développement à grande échelle, après plusieurs développements antérieurs plus modestes (Benjamin, 1927-1929 : 145-171).

1.1.2 L'urbanisation de Paris

Cette urbanisation au XIX^e siècle a toujours joué de façon explicite et consciente un rôle politique et économique. Avant les années 1800, les villes avaient dans leur conception urbaine une structure médiévale (en Europe) ou encore sans unification urbaine (en Amérique), sans égouts, sans traitement des eaux, avec des rues étroites et sans arbres. Paris n'a pas été touchée par des tremblements de terre comme Lisbonne, et pas davantage détruite que Berlin, Londres ou Varsovie. Or elle vivait avec le souci des logements insalubres et des épidémies. Avec une politique explicitement « hygiéniste » au XIX^e siècle, accompagnée par une idéologie de contrôle des habitants, Paris s'engage dans les travaux de grande envergure du baron Georges Eugène Haussmann, préfet de la Seine dans les décennies 1850 et 1860. Presque tout le périmètre de Paris est détruit afin d'ériger une nouvelle capitale pour l'exposition universelle de 1855 et surpasser celle de Londres qui a lieu en 1851 (*Ibid.*).

Cette urbanisation a été commandée par Napoléon III après sa visite à Londres. Là-bas, il a été témoin de l'architecture du fer et de la vitre, les boulevards ouverts et piétonniers, des parcs et des avenues très larges et très vertes. Dans le but d'embellir Paris et de créer une « nouvelle capitale » pour l'exposition universelle, il a demandé au baron Haussmann un nouveau prototype de ville, plus sanitaire, plus verte et plus bourgeoise. Paris au milieu du XIX^e siècle était un chantier à ciel ouvert (Pinon, 2016 : 215-233).

Pour contrôler ses habitants, tant sur le plan individuel que collectif, après le fait constaté de plusieurs batailles rangées entre la population et le gouvernement, il fallait concevoir une ville composée des grands boulevards, des larges avenues, munie d'un bon éclairage et des adresses ordonnées et séquentielles. Cette vision d'urbanisation sera utilisée dans diverses villes dans le monde entier. Avec une justification « hygiénique » et positiviste, avec pour but d'ordonner et de surveiller les habitants, cette conception de la ville nouvelle s'érigera en de nombreux lieux à partir du XIX^e siècle (*Ibid*).

1.1.3 Paris par Atget

Témoin de l'urbanisation de Paris, le photographe Eugene Atget, considéré comme le père fondateur de la photographie moderne (BnF/Hazan, 2007 : 95), a largement photographié Paris dans le but de documenter et de cartographier la ville avant les démolitions rendues nécessaires par les expositions universelles. Les images produites par Atget nous donnent une bonne idée de ce qu'était le Paris du XIX^e et du début du XX^e siècle (*Ibid*). Atget a photographié les boutiques qui changeaient le décor qui, avant l'urbanisation de Paris, prenait toute la place du trottoir. Les boutiques et les grands magasins vont établir un nouveau code avec les passants et les flâneurs grâce à la vitrine. Les commerçants s'inspirent des idées américaines et, face à la pénurie de main d'œuvre, proposent des dispositifs de présentation plus pratiques. Du matériau verre, grâce à sa facilité d'installation et sa transparence, naît l'idée des vitrines anciennement appelées « le décor de la rue ». Les organisateurs des vitrines les faisaient photographier pour avoir un suivi de leur création, mais aussi comme stratégie publicitaire de suivi archivistique et de témoignage documentaire (*Ibid*. 85).

La photographie était un élément clé pour sauver les images et documenter ce qui serait détruit. Le photographe Eugène Atget a été le premier documentariste de l'ancien Paris, avant sa « destruction-reconstruction » haussmannienne. Ses photos sont d'une telle importance comme document archivistique que la mairie de Paris

consultait souvent ses photos (*Ibid*). Atget était responsable d'effectuer un registre des petits commerces qui commençaient à disparaître (*Op. cit.* 90). Les photos d'Atget ont été redécouvertes plus tard par les surréalistes¹ qui trouvaient dans ses

¹ Les surréalistes, à l'occasion d'événements ou de performances artistiques, utilisaient des mannequins. Lors d'expositions dérivées, quelques années plus tard, les surréalistes voulaient provoquer la société bourgeoise, inspirés par le *ready made* de Marcel Duchamp. Les expositions de 1933, 1947 et 1959-1960 présentaient les peintures, les dessins, les sculptures, les objets et les collages de l'époque. Dans l'une de ces expositions, Salvador Dali présente une installation titrée *Taxi pluvieux* où deux mannequins sont dans un taxi. Les vitres du taxi fonctionnent comme des vitrines en même temps que les herbes s'approprient la voiture (Ottinger, 2013 : 83). Dans une autre exposition, un couloir de mannequins, nommé *Les plus belles rues de Paris*, faisait allusion aux prostituées de la rue Saint-Denis à Paris. En s'inspirant de la psychanalyse freudienne dans *Totem et tabou* (1913), qui porte sur la construction du langage, l'analyse discursive et l'anthropologie britannique (*Ibid.* 99-100), les surréalistes affirment que le rêve le plus absurde est une réalisation des désirs et des refoulements. L'inconscient prend forme sous la perspective surréaliste (*Ibid* : 99-103). La performance *Totem for All Religions* de Frederick Kiesler et un mannequin, qui portait le titre de *Prière de toucher* de Marcel Duchamp, invitait les spectateurs à toucher le mannequin vivant qui avait les yeux bandés (*Op. cit.* 103). Plus tard, en 1959-1960, l'exposition *Éros*, en évoquant le désir, le sexe et le fétichisme, présentait une salle thématique, « La salle des désirs », soit une « salle cubique tendue de velours rose, le plafond de satin bouge au son d'une respiration », une idée de Marcel Duchamp (*Op. cit.* 110). L'idée d'être à l'intérieur, voire à l'intérieur d'un corps féminin faisait référence à la pulsion sexuelle et l'objectivation du corps de la femme ou du désir de la mère. L'entrée dans la galerie évoquait une pénétration sexuelle et faisait référence à l'inconscient (*Op. cit.* 113). Une installation qui s'intitulait *Vues de Festin* de Meret Oppenheim montrait une mannequin couchée sur une table couverte de fruits et de noix avec des ustensiles, des plats et des chandelles (*Op. cit.* 114). En 1933, Hans Bellmer a créé *La Poupée*, après avoir rencontré la créatrice des poupées Lotte Pritzel qui renonce à une commande d'Oskar Kokoschka pour prioriser Hermine Moos (*Op. cit.* 231). Cette rencontre avec Pritzel a été une grande source de création pour Bellmer. En s'inspirant d'une sculpture du XVI^e siècle (1520-1550) du Kaiser Friedrich Museum de Berlin, il va créer une poupée en forme d'anagramme et de langage poétique (*Op. cit.* 231-232). Plus tard, en 1949, Bellmer publie *La poupée* inspirée par l'œuvre de Freud, *Introduction à la psychanalyse* (1932) qui s'inscrivait dans une « dimension d'inquiétante étrangeté » (*Op. cit.* 231). *L'érotisme* (1957), l'œuvre de George Bataille, trouvera écho dans les poupées pornographiques et mutilées de Cindy Sherman qui dénonce la misogynie des hommes surréalistes avec la création des « femmes-objets » (*Op. cit.* 231) et des performances avec un viol collectif d'une vingtaine des poupées, en 1966 (parmi eux, Salvador Dali, Marcel Duchamp, Max Ernst, Juan Miro sur des poupées et enregistré par Man Ray) (*Op. cit.* 231). Dans le film *Grandeur nature* de Luis Garcia Berlanga, présenté lors de l'exposition *Le Surréaliste et l'objet* (2013) au Centre Georges Pompidou, Michel Piccoli joue un personnage qui a un fétiche pour une poupée gonflable. Sa vie déborde face à son envolée déconnectée de la réalité et son désir pour sa poupée (Duault, 2013). En faisant référence à la fantasmagorie, aux opérateurs de l'inconscient dans les rêves, aux symboles et aux signes présents dans l'interprétation psychanalytique, Salvador Dali a une idée pour une présentation dans la vitrine du magasin Bonwit Teller, qui avait gardé un excellent souvenir de sa vitrine précédente; or *À la femme surréaliste* (Dufrêne, 2012 : 137-139) a été mal compris dans son processus de création et comme Dali n'a pas été payé, il a cassé les objets de sa propre vitrine. Tous ont pensé qu'il s'agissait d'une performance artistique (Collet, 2012).

photos des éléments fantasmagoriques² sur les reflets des photos dans les vitrines des magasins (*Op. cit.* 95). Les surréalistes considéraient Atget comme le « père » de la photographie surréaliste (*Op. cit.* 93). Dans *Le Paysan de Paris* (1926), Louis Aragon décrit les vitrines des passages comme des phénomènes d'étrangeté. Pour Aragon, il y a dans les photos d'Atget deux univers, « l'intérieur et l'extérieur de la vitrine », « forme spontanée de collage » ou des « photomontages naturels » (*Op. cit.* 90).

Selon Robert Desnos, des « apparences du rêve », les vitrines, documentées par Atget, sont « plus nombreuses à Paris qu'ailleurs » (*Op. cit.* 89). Pour lui, les dispositions étaient symboliquement arbitraires à travers le dialogue entre la vitre et son reflet de l'image lors de la prise photo, « une esthétique de la surprise » (*Op. cit.* 89-90). Desnos comparait les photos d'Atget à la peinture de De Chirico, qui composait des éléments surréalistes inspirés de la psychanalyse avec d'inquiétantes étrangetés, de l'angoisse lors des prises de photos des mannequins et des automates (*Op. cit.* 98). De plus, les photos d'Atget figuraient comme des liens avec le crime puisque les photographies du XIX^e siècle ont été utilisées pour la première fois comme des documents pour donner une attestation et un témoignage à des lieux de crimes. La

² Cet art de la vitrine lié à la fantasmagorie des spectacles donnés dans les cabarets, théâtres ou bars parisiens, a été incorporé à la vie parisienne. Chaque coin de Paris était une carte postale, dans un esprit de constante exhibition. Cette exhibition par le biais de la vitre a été repérée plus tard par les surréalistes qui ont vu dans les photos d'Atget une atmosphère d'irréalité, voire des spectacles de fantasmagorie (Panek, 2008 : 62-63). La disposition des marchandises dans les vitrines est bien ordonnée, orientée vers le regard du client qui devient la proie du grand magasin, et sont une simulation de l'espace, de la maison, du chez-soi. Lors de l'avènement des grands magasins, certains clients pouvaient y passer jusqu'à 12 heures par jour. L'illusion d'un paradis artificiel à travers l'image des vitrines, des catalogues, de la publicité semble parfaite. Les vitrines sont une forme (ré)présentative du « vivre en ville » avec une structuration de l'imaginaire du modèle de l'hédonisme et du style familial bourgeois, toujours dans le but de naturaliser les sensations selon les sentiments de la saison : Noël, Pâques, l'été, la fête des pères, la fête des mères, la Saint-Valentin, etc. (Aitken et Le Goff, 2011).

photographie constituait un nouveau document du XIX^e siècle, d'autorité scientifique par excellence, qui servait comme preuve policière et judiciaire (Lavoie, 2017).

Lecteur de *Le Paysan de Paris*, Walter Benjamin s'en est inspiré pour écrire son livre sur le surréalisme, *Le surréalisme, dernier instantané de l'intelligence européenne* (1929). Il y écrit que le « plus rêvé des objets surréalistes était Paris » (*Op. cit.* 98), « la ville miroir » (*Op. cit.* 102). Aragon ajoute que les passages étaient modernes parce qu'ils avaient dans leurs dispositions architecturales une apparence fantomatique (*Op. cit.* 98). D'ailleurs, la fantasmagorie vient « du grec *fantasma*, fantôme, et *agoreuô*, dialoguer avec les morts » (Mannoni, Campagnoni, 2009 : 123).

1.1.4 Les lanternes magiques

Les lanternes magiques, ces dispositifs d'origine à la fois physiques, scientifiques, romantiques³ et surréalistes avant l'heure, sont surnommées l'« Art magique » par André Breton à cause de leurs caractères mécanisés⁴, absurdes et étranges qui intégraient le réel et l'absurde (Mannoni, Campagnoni, 2009 : 284). À leur création, en 1659, les lanternes magiques « fabriquaient » des effets fantasmagoriques. Pour

³ Les lanternes magiques, qui produisaient des événements fantasmagoriques, sont apparues à une époque vive du romantisme. Parfois, le romantisme allemand, espagnol ou anglais figurait dans l'horreur des images. Les peintures terrifiantes des années 1780-1810, période de nombreuses révolutions et de guerres (Révolution française, les guerres napoléoniennes, etc), étaient traduites par des peintures de Johann Heinrich, Francesco Goya ou par la littérature de William Blake et des contes d'horreurs allemands. Mary Shelley, après avoir lu un conte d'horreur allemand nommé *Fantasmagoriana*, a écrit *Frankenstein, the Modern Prometheus* (1818) qui raconte l'histoire d'un automate créé par un scientifique (Mannoni, Campagnoni, 2009 : 124).

⁴ Les grands magasins comme La Samaritaine et Le Bon Marché vendaient des lanternes magiques, d'abord destinées aux projections familiales, elles étaient vendues dans la section des jouets pour les enfants. Fabriquées en France et en Allemagne, les bandes de verres « bordées de papier gommé des petites lanternes-jouets » elles étaient confectionnées en forme de bandes dessinées (Le Men, 1995 : 36).

cette raison, elles étaient au banc des accusés pour des actes supposés de charlatanisme : par leur technique, elles soulevaient des questionnements à savoir si elles relevaient de la science ou du spectacle (*Op. cit.* 123).

L'un des concepteurs de la lanterne magique et des fantasmagories, Étienne-Gaspard Roberson, appelait les lanternes magiques des *fantascopes* (Le Men, 1995 : 85). Il exploitait la lanterne magique avec la rigueur scientifique du siècle des Lumières (*Ibid.* 83). Il multipliait les spectacles des fantasmagories pour attirer une foule de curieux. Deux exemples de ses spectacles sont particulièrement révélateurs : d'abord, une « performance » de ventriloquie nommée *L'épreuve égyptienne*, qui permettait de voir un individu en contact avec l'eau, l'air et feu ; la deuxième était *La femme invisible*, conçue en 1800. Ce second spectacle regagnera le champ de l'utilisation tout au long du XIX^e siècle, à travers des mises en scène des images lors des apparitions-disparitions fantasmagoriques des corps féminins, en suscitant l'imaginaire des fétiches de la part des spectateurs (*Op. cit.* 85-89).

Les spectacles panoramiques du peintre et inventeur Roberson ont été ramenés à Paris en 1799. Avec un caractère de trompe l'œil, les représentations auxquelles les lanternes magiques faisaient allusion sur scène lors de leurs présentations théâtrales suscitaient le doute sur la réalité des spectacles, la différence entre le vrai et le faux. Les lanternes magiques ont été influencées par le roman gothique, à son sommet en France entre 1797 et 1810, ainsi que les dispositifs⁵ comme les microscopes, le

⁵ Vers le début des années 1830, Joseph Plateau invente le phénakistiscope surnommé «vue trompeuse». Cet appareil était composé d'un unique disque divisé en huit ou seize parties égales qui contenaient chacune une petite ouverture avec des dessins ou des figures. Le spectateur se plaçait devant un miroir pour ensuite donner un mouvement à cet appareil. Les images se formaient au fur et à mesure de la dynamique de ce mouvement (Crary, 1990 : 155-157). L'exigence de la lecture de ce dispositif consistait en trois façons procédurales : le corps du spectateur se place « proche et immobile » (*Ibid.* 183) comme « sujet de la recherche et d'observations empiriques, et élément d'une production mécanisée » (*Op. cit.* 162). Le phénakistiscope convenait au goût du loisir et du

télescope, la chambre noire. En liant les domaines artistique et scientifique, les lanternes magiques deviennent des objets admirés par les bourgeois, avides consommateurs, curieux des nouveautés et des spectacles (*Op. cit.* 90).

Cette perspective fantasmagorique du XIX^e siècle élaborée par les sciences et pour le spectacle est aussi un avènement pour Michel Foucault : pendant ses recherches, au XX^e siècle, elle lui permet de réfléchir à la transition entre le spectacle et la surveillance. Le spectacle de la « femme invisible » fonctionne comme un effet panoptique. Cachée et sans être vue, la « femme invisible » a un statut d’observatrice qui captive, provoque l’émotion et, en même temps, surveille le spectateur. Selon le peintre Léopold Robert, la lanterne magique produisait la fantasmagorie, « une « machine » à décrire ce qu’il y avait à voir » (*Op. cit.* 90-91).

1.2 La consommation moderne

1.2.1 De l’accélération de la production des biens de consommation à la flânerie

Avec l’industrialisation du XIX^e siècle, il a été possible de proposer plus de marchandises à la vente. Par exemple, avec la mécanisation de l’industrie textile qui modifie radicalement les rythmes de production, les quantités de marchandises produites explosent, grâce à une main-d’œuvre bon marché composée principalement de femmes et d’enfants (Aitken et Le Goff, 2011). Les usines ont pu fabriquer des objets en grande quantité, au prix le plus bas pour servir une communauté de nouveaux clients, une nouvelle classe sociale avide de consommer et d’habiter des

divertissement populaire avec, comme principale clientèle, la bourgeoisie (*Op. cit.* 161). Le phénakistiscope n’est pas considéré comme fantasmagorique : en opposition à la lanterne magique où l’on plaçait l’imaginaire en spectacularisation et où l’on ne voyait pas l’objet qui produisait les images - ce qui provoquaient cette sensation de théâtralisation de l’image et la réception de « sensations » d’illusions de la part du public (*Op. cit.* 185-187).

espaces privilégiés : les bourgeois (Aitken, Le Goff, 2011). L'invention des transports rapides, le développement des communications modernes, l'expansion de la presse écrite ainsi que l'élargissement du bassin de lecteurs a rendu possible la massification des consommateurs (Aitken et Le Goff, 2011).

Après leur urbanisation au XIX^e siècle, Paris et Londres sont devenues rivales, notamment pour l'organisation d'expositions universelles (Arnold et Cohen, 2016). Ces expositions présentaient alors, à travers la technique, des nouveautés et des inventions vouées à changer la société (Benjamin, 1927-1929). Avec l'urbanisation de Londres et de Paris et les expositions universelles tenues entre 1851 et 1900, se crée tout un environnement propice à l'espace urbain réaménagé et à la promenade. Les boulevards, les parcs, les jardins publics, la création des grands magasins marquent profondément ce nouvel environnement.

La flânerie, l'acte de regarder, d'épier, était auparavant des phénomènes limités à la cour royale. Avec la Révolution industrielle, la promenade en ville pour y faire ses achats est un événement en soi, un loisir et un plaisir nouveaux que les citadins peuvent s'offrir, surtout les bourgeois à qui pense d'abord Haussmann (Clerval, 2013 : 27). Dans l'acte de la flânerie, le temps s'allonge; le dialogue que le promeneur effectue à travers la vitre est différent d'une promenade en voiture, à vélo, en autobus. Dans cet « arrêt » temporaire, la fonction emblématique de la vitre reflète en quelque sorte l'effet miroir. En même temps, lorsqu'elle communique avec le lecteur/spectateur, la vitre, dans cette interaction, aura un double effet du « voir et être vu » (Alves de Oliveira, 1996). Voir l'intérieur de l'espace visé par le regard au moment de l'acte de flâner et, à l'inverse, être vu par celui qui est à l'intérieur de cet espace (Panek, 2008). La flânerie, selon Balzac, était « la gastronomie de l'œil » et, pour Baudelaire, la théâtralité de l'urbain (Paquot, 2009 : 108-109).

1.2.2 Les grands magasins

Dans ce contexte apparaissent les grands magasins⁶, une conséquence logique des expositions universelles (Demory, 2009) et des changements sociaux vécus à l'époque (*Ibid.*). En effet, les grands magasins profitent des grandes expositions universelles. Ils vont créer des événements thématiques pendant les saisons de Noël, de Pâques, pour attirer les clients qui flânent et regardent la marchandise. Ces nouveaux commerçants de Paris vont miser sur l'exemple des passages déjà utilisés avant l'avènement des grands magasins, comme un lieu de flânerie, tentative de fuir la foule, de faire des achats improvisés ou programmés, des lieux où l'on va se montrer, voir et être vu, apprécier les boutiques. Les grands magasins vont donc « importer » l'idée de la vitrine, pour la moderniser comme concept et en faire un nouveau point de médiation, d'exposition et de visibilité dans un espace public redéfini (Demory, 2009, Burckhart, 2012).

L'idée d'afficher les marchandises, de proposer une réception directe par le vendeur, de voir la marchandise exposée et son prix affiché d'emblée représente un phénomène nouveau dans les grands magasins. Le vendeur traditionnel, celui des petits magasins, évaluait le prix de la marchandise selon « la tête du client ». Dans le commerce moderne, qui naît en même temps que les grands magasins, non seulement les prix sont uniformisés, mais les clients peuvent toucher la marchandise, la sentir et l'essayer en prenant leur temps. Il s'agit de vendre les articles à bas prix pour fidéliser la clientèle et accepter le retour de la marchandise, si elle n'est plus au goût de l'intéressé (Aitken, Le Goff, 2011) : naît ainsi le marketing par étapes (fidélisation de

⁶ Les principaux détaillants de cette époque étaient: Le Bon Marché, Les Galeries Lafayette, Printemps, Selfridges (à Londres), La Samaritaine, les grands magasins du Louvre, Bazar de l'Hôtel de Ville (BHV), Les Nouvelles Galeries, Les Trois Quartiers, La Belle Jardinière (Demory, 2009).

la clientèle, retour des marchandises). Les soldes « quatre saisons » permettent, quant à eux, la rotation des marchandises, action impossible avant la création des grands magasins (Burckhardt, 2012 : 23).

Aristide Boucicaut, le père du marketing moderne, propriétaire du grand magasin *Le Bon Marché*, à Paris, va révolutionner l'exposition des marchandises (Aitken et Le Goff, 2011). En créant l'idée de l'approche directe entre le vendeur et le client, celles de l'exposition, de l'exhibition, de l'accès direct à la marchandise, des événements spéciaux en fonction des saisons, mais aussi avec la distribution des catalogues, le service à la clientèle, Boucicaut a inauguré le commerce moderne, le savoir-faire de la visibilité, de la promotion scientifique du produit (*Ibid*).

En effet, en 1870 est créé le système de catalogue et de la vente à distance. *Le Bon Marché* recevrait chaque lundi 4000 commandes par la poste. On recensait à 250 le nombre de personnes affectées à la production des catalogues. Il y avait 150 voitures pour livrer les catalogues et la marchandise. Avec toute cette publicité, Aristide Boucicaut a créé les nouvelles règles sociales du commerce moderne comme entrer librement et sans obligation d'acheter. Les rayons sont diversifiés, laissant l'option à la clientèle le droit de flâner et parcourir les espaces du grand magasin. L'achat doit être une expérience agréable. Pour Boucicaut, le client ne dépend pas du vendeur. Le vendeur doit le servir d'une façon impeccable et être à son service, disponible dans le cas de conseils. Les vendeurs ne doivent pas faire la différence entre la femme de la classe ouvrière, la petite bourgeoise ou la dame qui vient de l'extérieur de Paris (Aitken et Le Goff, 2011).

Puis apparaît la « Parisienne », un personnage fabriqué pour l'exposition universelle de 1900 ; « selon le concept du grand magasin, tout le monde peut être une Parisienne » (*Ibid*). Dans cet espace se mélangent tous les individus de la société : l'aristocrate, la bourgeoise, la prostituée, les employés domestiques, les

professionnels libéraux. Comme le grand magasin invente le concept de mode de saison, ces acteurs sociaux possédaient les mêmes vêtements et « fréquentaient plus ou moins les mêmes endroits : les boulevards et les boutiques. Avant l'invention du grand magasin, c'était une chose impensable » (*Op. cit.*). La tradition bourgeoise de la promenade sur la voie publique, s'installe, particulièrement les dimanches parce qu'il est accordé le repos hebdomadaire. La tradition, la famille et la propriété sont des règles suivies par le code bourgeois où chacun a son rôle défini : le mari, la femme et les enfants au grand plaisir du magasin et de la société de consommation (Aitken et Le Goff, 2011).

L'architecture des grands magasins est également un aspect capital de leur succès et de leur importance historique. Aristide Boucicaut, qui engage Gustave Eiffel, fait construire son magasin comme une sorte de grand passage, très éclairé en utilisant la vitre et le fer comme matériaux principaux. Cette nouvelle découverte et technique pour l'époque, un nouvel assemblage, permettait la création et l'élargissement de nouveaux espaces clairs et aérés, dans le but de laisser entrer la lumière du jour, pour éclairer les marchandises dans les magasins et les vitrines (Burckhardt, 2012 : 14-16).

Au sein des grands magasins, les vitrines reflètent les stratégies de la mise en scène des produits. Pendant que les expositions universelles exhibaient leur contenu scientifique, les grands magasins profitaient de cette occasion unique pour créer des événements afin d'attirer la foule de visiteurs présents aux expositions universelles et exposer leurs marchandises (Demory, 2009 : 10-16). Cette idée a tout pour séduire le public bourgeois grandissant après la Révolution française (*Ibid.*14). Les propriétaires des grands magasins ont pu s'apercevoir que cette demande d'une certaine organisation et d'une simulation de la vie bourgeoise se passait par une représentation et une construction de l'image bourgeoise. C'est entre autres pour cette raison qu'apparaîtra la mise en exposition de la marchandise à travers la vitrine (*Op. cit.*).

Raconter un fait, créer un événement passait par la mise en scène de la bourgeoisie dans la vitrine.

1.2.3 Zola et *Au Bonheur des dames*

Zola visite *Le Bon Marché* le 31 mars 1882 puis a l'idée d'écrire un roman sur les grands magasins ; une année plus tard, il publie *Au bonheur des dames* (1883). Il a baptisé cette découverte « la cathédrale du commerce pour un peuple de clients » (Burckhardt, 2012 : 13). Ce roman naturaliste, de caractère rationaliste, est structuré comme l'architecture, bien encadré, typique d'un roman expérimental du XIX^e siècle. Zola, en cartographiant le grand magasin, « expose », met en évidence, d'une façon textuelle, l'exposition de la marchandise dans les vitrines des magasins (Voisin-Fougère, 1999 : 27-31). Il y a passé plus de huit heures par jour pendant des semaines. Il veut analyser comme un enquêteur, aller sur le terrain, en prenant des notes.

Pour Zola, les grands magasins représentent l'idée de modernité instaurée par la Révolution industrielle, l'urbanisation des villes, l'exploitation des ressources humaines et matérielles, le début de la société de consommation. Aristide Boucicaut a recréé la structure familière des passages couverts avec leurs petites boutiques, mais à une grande échelle. Henri Mitterand, le biographe et spécialiste d'Émilie Zola, dit que *Au Bonheur des dames* vise à « faire le poème de l'activité moderne ». « En un mot, aller avec le siècle d'action et de conquête, d'effort dans tous les sens. » (Aitken, Le Goff, 2011).

1.3 Critiques de la modernité

1.3.1 Charles Baudelaire et Walter Benjamin

Il est impossible d'évoquer la modernité sans penser à Charles Baudelaire comme son représentant. Dans son œuvre *Les Fleurs du mal* (1857), Baudelaire traduit en poésie

les effets considérables de l'urbanisation, de la consommation, de la modernité, de la foule, des passages, de la flânerie, de la mélancolie, des rues, des personnages comme la figure du dandy⁷, de l'homme sandwich⁸ et de la prostituée. Considéré comme un antimoderne par Antoine Compagnon⁹, auteur de *Antimodernes de Joseph de Maistre à Roland Barthes* (2005), *Charles Baudelaire devant l'innombrable* (2003) et *Baudelaire l'irréductible* (2014), Baudelaire voit encore dans la ville médiévale son aspect d'attachement à travers les travailleurs (Hazan, 2014 : 67-70) en opposition à la modernité bourgeoise (Bataille, 1957 : 45). Pour lui, l'exposition universelle de 1855 est un sacrifice imposé à plusieurs générations de la rénovation-déportation, « fanal obscur », « cette lanterne moderne qui jette des ténèbres sur tous les objets de la connaissance » (Compagnon, 117). Il s'identifie aux figures invisibles touchées par l'urbanisation parisienne réalisée par Haussmann et par l'effacement de toute une mémoire architecturale, patrimoniale imposée par l'urbanisation, conséquence de l'exposition universelle de 1855 (*Ibid*).

Admirateur de la peinture, *Constantin Guys, le peintre de la vie moderne* (1863), admirateur de Delacroix ¹⁰ (Huyghe, 1961 : 207-224), de la photo (ses

⁷ Baudelaire se lie d'amitié avec le photographe Nadar qui, à plusieurs reprises, le prend en photo. L'une des plus connues est celle où Baudelaire apparaît comme un poète-dandy.

⁸ Les hommes-sandwiches, étaient des personnes qui se promenaient avec des affiches, des placards publicitaires contre leurs corps pour promouvoir des magasins. Au XXI^e siècle, l'homme-sandwich est adapté au dispositif électronique : l'homme-*pixman* dans une perspective biocybernétique (Sanches, 2007 : 135-143) « d'élargir les réalités parallèles ou numériques » (Sanches, 2007 : 143) de la disparition du corps humain au profit d'un médium numérique (*Ibid*).

⁹ En 2011-2012, Compagnon a donné des cours sur Baudelaire : *Baudelaire, moderne et l'antimoderne* au Collège de France.

¹⁰ Le poème baudelairien inspiré par les peintures de Delacroix : *La chevelure* (Baudelaire, 1857 : 37) : « La langoureuse Asie et la brûlante Afrique, Tout un monde lointain, absent, presque défunt, vit dans tes profondeurs, forêt aromatique ! » (*Ibid*).

correspondances avec Nadar (Baudelaire, 1859 : 331-335)), des daguerréotypes, de la caricature de Daumier (Baudelaire, 1857 : 179), traducteur d'Edgard Allan Poe, Baudelaire fait de son œuvre une ode à la ville et à toute sa complexité urbaine qui lui est apportée par la figure du flâneur (Benjamin, 1935 : 846). Le flâneur n'est qu'un homme des foules comme le narrateur de Poe. Le flâneur est celui qui échappe aux véhicules qui ne supportent pas les piétons. Il voit surtout dans la solitude des passages son refuge (*Ibid* : 969-970).

Dès 1927, Walter Benjamin, écrivain allemand et traducteur des œuvres de Baudelaire, a fait tout le parcours dans Paris, *Paris capitale du XIX^e siècle* (1927-1929), surtout dans les passages parisiens, à la suite de la lecture du *Paysan de Paris* (1926), écrit par Aragon. Pour Benjamin, Baudelaire représente un « observateur du marché » qui déchiffre les visages (Benjamin, 1927-1929 : 447) de la modernité envoûtés par un « pathos de la révolte » (Palmier, 2014 : 143).

1.3.2 Guy Debord et Jacques Tati

Les changements qui ont été entrepris par les urbanisations des grandes villes ont poussé plusieurs artistes à penser la ville comme un laboratoire. Guy Debord et les situationnistes, qui faisaient de la dérive, du détournement et de la psychogéographie¹¹ (BnF, 2013), se situaient dans la ville comme dans un terrain de

¹¹ L'origine du mot situationniste vient du latin *situatio* et signifie « le fait d'être placé quelque part ». Chez Guy Debord, les mots écologie, loisirs, jeu, et les situations sont employés dans ses écrits. Il fut fortement influencé par la lecture de Johan Huizinga, spécialiste en langue sanskrite et médiéviste, auteur de l'œuvre *Homo Ludens* (Paquot, 2015 : 11). Pour Debord, le loisir, le jeu devrait être priorisé à la place du travail (Paquot, 2015 : 119). Aussi influencé par Marcel Mauss *Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques* (1923-1924), par l'économie et le caractère ludique du don, de l'économie du symbolique, du *potlatch* d'influence anthropologique, la théorie de la dérive serait une influence de Huizinga sur Debord. Le loisir, le jeu serait une « économie du don », et pas un lien capitaliste, de valeur marchande. (*Ibid*. 119-120). En faisant de la dérive et de la psychogéographie (la description et analyse des acteurs urbains) contestataire, les situationnistes affirment que la réduction du temps de travail et les options de loisir comme activité existentielle de jeu et de créativité constituent l'opposition du temps et de l'espace réglementaire de travail. Pour Debord, à travers sa phrase phare : « Ne travaillez jamais », voulait critiquer la société bourgeoise où

jeu au milieu des enjeux industriels (le capitalisme affluent) et sociaux (les habitants, l'exode social, l'embourgeoisement, les habitations et les travailleurs d'un quartier) (Jurkowicz, 2013). *La société du spectacle* (1967), un essai publié par Guy Debord, est une farouche critique du mode de vie bourgeois et de la condition de vie à laquelle la société post-industrielle, libérale et capitaliste prenait forme après la Seconde Guerre mondiale.

Dans son livre, Debord parle du spectacle comme un comportement du « faire voir » à travers des médiations qui poussent au simulacre, de la représentation de quelque chose (Debord, 1967 : 23). Cette idée a pris force avec l'urbanisation des villes et l'idée de la société de loisir. Diffusée au départ dans les expositions universelles pour attirer les individus à voir les spectacles en ville (les spectacles de fantasmagorie par exemple), la société du spectacle a pris forme quand le capitalisme s'en est emparé et a fructifié l'offre.

Dans *Playtime* (1967) et *Mon Oncle* (1958), Jacques Tati observe, analyse et fait lui aussi son laboratoire de la ville et du mode de vie bourgeois d'après-guerre¹²

la marchandisation et l'emploi du temps étaient des souverains au sens libéral du terme (*Ibid.* 11-13). Écologistes avant l'heure, les situationnistes sont passés inaperçus chez les gauchistes dans les 70 et 80 qui critiquaient les bétonneurs (les entreprises de la construction et les entrepreneurs) qui voulaient des habitations populaires en dehors de toute originalité (*Op. cit.* 126) et du partage multi-trans-inter-culturel. Les situationnistes émettaient une critique radicale de l'urbanisme fonctionnel idéalisé par Le Corbusier. Ils critiquaient le fonctionnement de l'espace urbain fortement transformé par la privatisation faite dans le but de l'occupation de l'espace par les bourgeois à la suite des rénovations-déportations. Un autre adepte de la mouvance situationniste, Patrick Straram, est venu s'exiler au Canada en raison de la guerre d'Algérie. En faisant de Montréal sa ville d'accueil, il s'installe dans « l'*underground* montréalais » (*Op. cit.* 126), où il pratique la dérive situationniste, peint, filme, publie *Cahier pour un paysage à inventer* (1960), avec l'introduction de Gilles Ivain *Formulaire pour un urbanisme nouveau* (1960). Straram aussi collabore aussi à Radio Canada, cartographiant des quartiers montréalais en compagnie d'Alain Resnais, par exemple, en 1962 (*Op. cit.* 126).

¹² Le plan *Marshall*, constitue l'intervention des États-Unis dans la reconstruction de l'après-guerre européen (Martouzet, Denis, Laffont, Georges-Henry, 2010).

(Martouzet, Denis, Georges-Henry, Laffont, 2010). Pour lui, les transformations de la ville méritent un regard sur la modernité imposée par des changements effectués par la société de consommation. En dialoguant avec des univers hiérarchiques dans la société française des années 1950 et 1960, les élites, les milieux artistiques, la société traditionnelle soit-elle parisienne ou provinciale, les classes ouvrières et prolétaires (*Ibid*), mais aussi celui du « flâneur » qu'est le personnage de Tati, monsieur Hulot, gardien de la mémoire de l'habitat ancien, il s'oppose à l'idée de la modernité, comme objet de réussite de classes comme, signe d'automatisation de la vie quotidienne (*Op. cit.*).

Dans *Mon Oncle* (1958), Tati aussi nous envoie un signe prémonitoire en exposant la question de la discipline et de la technique sur l'art de la « présurveillance » : dans la maison moderne, une image de deux yeux, localisés dans une fenêtre, qui surveillent (Martouzet, Denis, Georges-Henry, Laffont, 2010). Par ailleurs, *Playtime* (1967) est une allusion au treizième arrondissement, quartier parisien, où est située la Bibliothèque nationale de France (BnF). Comme dans la ville futuriste de *Playtime*, pleine de vitres, la modernité des bâtiments avec des « bureaux cubiques » et des « voies et circulations » (*Ibid*) tiennent la vitre comme un matériau fonctionnel au milieu de la foule qui vit cette transformation d'une façon individualisante. Ces dispositifs, qui symbolisent la technique et l'automatisation, deviennent des acteurs majeurs de la ville (*Op. cit.*).

1.3.3 Baudrillard

Difficile d'imaginer la société du spectacle sans penser à Baudrillard et sa critique de la société de consommation. En partant des connexions entre l'urbanisation des villes, la concentration urbaine à grande échelle, la construction des magasins et le commerce de détail, Baudrillard (1970 : 87) analyse le discours de la société de consommation basée sur l'offre des services, l'exploitation, l'abondance de la marchandise avec l'aide de productions publicitaires qui ciblent les goûts des

individus et attirent des consommateurs. À travers une communication de masse, la publicité va mettre en mode spectaculaire des biens de consommation, créer une histoire, façonner un événement pour séduire les individus afin qu'ils puissent ressentir un « vertige de la réalité ». « Consommer, c'est être dans une praxis de sphère transcendante, autonome et abstraite (du politique, du social et du culturel) » (*Ibid.* 77), c'est-à-dire le fameux : « travail, loisir, famille et relations » (*Op. cit.*). Pour la société de consommation, il faut vendre de l'hédonisme pour supporter la vie quotidienne ordinaire. Consommer, selon Baudrillard, c'est être dans une sphère de simulations faite de profits économiques et de privilèges sociaux en créant la ségrégation à grande échelle (*Op. cit.* 18-86).

Pour Baudrillard, une « éthique productiviste et puritaine » (*Op. cit.* 105) a alimenté l'ère industrielle. Lors de la Révolution industrielle, les grands bénéficiaires étaient les bourgeois qui avaient les moyens d'obtenir une main-d'œuvre peu chère, d'être propriétaires fonciers, de financer l'urbanisation des villes et de créer tout un réseau de production-vente publicitaire. La marchandise trouvait preneur parce que consommer est un acte collectif de jouissance, d'affectation sociale du désir (*Op. cit.* 109). Dans ce sens, la consommation porte en elle un jeu de significations « comme le système de parenté en société primitive » (*Op. cit.* 110). Tous les acteurs sont impliqués et liés par la production, la diffusion publicitaire et un système de codes, d'objets et de signes qui traduit en langage, un système d'opérations entre les individus et les marchandises. Consommer, c'est avoir le droit d'exister par un long processus de dressage et de contrôle social à travers du crédit et du travail salarié (*Op. cit.* 110-114). Il faut travailler, épargner, avoir un compte bancaire pour être crédible dans une hiérarchie de consommation.

1.4 De la vitre à la vitrine

1.4.1 La *glasarchitektur* ou la maison de verre

Vivre dans une maison de verre est, par excellence, une vertu révolutionnaire. Cela est aussi une ivresse, un exhibitionnisme moral dont nous avons grand besoin. La discrétion sur ses affaires privées, jadis vertu aristocratique, est devenue de plus en plus le fait de petits-bourgeois arrivés.

Benjamin, 1927 :118

La Révolution industrielle a rendu possible la création de nouveaux outils, de nouvelles machines, de nouveaux métiers et de nouvelles technologies pour l'époque. Au cœur de la révolution des matériaux se trouvent le fer et la vitre. Les premières constructions métalliques comme les gares affichent de grandes verrières lumineuses, aérées et spacieuses pour les foules qui prennent le train. Or, cette révolution du fer et de la vitre va au-delà de la seule esthétique : elle aussi un outil « hygiénique ». Il faut rendre la ville propre, ouverte, avec une circulation dynamique, rapide, efficace. Le mariage entre la vitre et le fer s'avère à cette fin un besoin essentiel (Benjamin, 1927-1929 : 172-189).

Le nom *glasarchitektur*, en allemand, signifie l'architecture de verre. Cette signification du verre en langue germanique vient à l'esprit des Lumières. Le verre était un important signe dans la société allemande, dont sa source d'inspiration esthétique est puisée de la colonisation au XIX^e siècle de l'Afrique, dans l'orientalisme, dans l'influence du Maghreb, du Moyen-Orient et de l'art du verre syrien (Taut, 1917).

La vitre a été la grande révolution au XIX^e siècle. Une expérience radicale, mise en œuvre en architecture pour sortir du cadre resserré et étouffant de l'habitat bourgeois

et de l'habitat aristocratique de l'Ancien Régime. La vitre impose une expérience que Walter Benjamin évoque dans son fameux texte *Expérience et pauvreté* (1933), un texte inspiré de l'œuvre *L'architecture du verre* (1914) de l'écrivain et poète allemand Paul Sheerbart.

Benjamin parle de cette tendance esthétique dans l'architecture moderne. Une nouvelle sorte de barbarie « positive » opposée au classique, au rococo, à l'architecture du XIX^e siècle où tout est imprégné de possession et de pouvoir (Benjamin, 1933 : 366). La technique, la machine et la rapidité engagent les humains dans une culture de la pauvreté (*Ibid*), c'est-à-dire un concept minimaliste et transparent où la vitre et les espaces où la vitre se fait présente facilitent les interactions entre le dedans et le dehors.

Benjamin a aussi lu le livre de Bruno Taut, *Une couronne pour la ville* (1917), œuvre importante, voire fondatrice, de l'urbanisme moderne, qui a inspiré Le Corbusier, l'école du Bauhaus, Walter Gropius, Mies van der Rohe¹³, Oscar Niemeyer, entre

¹³ Le brutalisme est un type d'architecture des années 1940-1950, utilisant le béton comme matière première, très courant en Amérique du Nord et typique des bâtiments où la protection, la fonctionnalité et la sécurité sont privilégiés. Ceci fut influencé par des architectes allemands exilés comme Walter Gropius et Ludwig Mies van der Rohe, dans la foulée de l'époque nazie. Gropius dirige le M.I.T (Massachusetts Institute of Technology) et Mies van der Rohe est à la tête du I.I.T. (Illinois Institute of Technology) à Chicago (Encyclopaedia Universalis, 1988 : 382). Les deux architectes sont inspirés par les idées progressistes et expérimentales du Bauhaus, une école allemande qui enseignait le « constructivisme », située à Dessau (*Ibid* : 374), et qui a été fermée par Hitler qui trouvait ses propositions trop modernes, dégénérées et d'avant-garde. C'est dans l'Europe d'après-guerre que le brutalisme prend forme, pour ensuite se développer en Amérique du Nord. Moins « décorative », plus fonctionnelle, adaptée à l'homme et à la femme modernes, cette architecture reprend la formule du Bauhaus, en restructurant l'Europe, sur fond de plan Marshall et d'économie keynésienne. Après la Seconde Guerre mondiale, il fallait tout reconstruire avec l'aide des États-Unis. « Le béton était considéré comme le matériau du pauvre, peu de fer, beaucoup de cailloux et encore plus de main-d'œuvre » (*Ibid* : 380). Comme il fallait reconstruire rapidement l'Europe, il était nécessaire d'employer la population pour éviter le chômage et l'impact de la crise. Les ouvriers, qui n'avaient pas de grande formation (*Op. Cit*), trouvaient dans le béton une matière facile à travailler, à grande échelle, sans finesse ni touche artisanale. Une autre caractéristique du béton était qu'il laissait la possibilité de

autres. L'architecte Bruno Taut réalise à Cologne, en 1914, son pavillon de verre pour le *Deutscher Werkbund*, traduit comme *Union de l'œuvre allemande*, une association d'artistes et architectes qui voulait innover par la façon de voir la nouvelle architecture. Inspiré de cette exposition et par Taut, Sheerbart parle dans son œuvre d'une nouvelle façon de vivre, loin de l'habitat obscur et rempli de souvenirs où l'idée d'accumulation est un signe de richesse et de pouvoir (Jankovic, 2015).

La *Glasarchitektur*, l'architecture de verre, propose au contraire un nouvel avenir, une politique de la transparence, d'un avant-gardisme radical. On doit, selon Sheerbart, effacer toutes les traces du passé et se tourner vers un avenir prometteur, vers la puissance du verre, accommodé dans une coquille transparente. La proposition du verre fait de la perte de la valeur du capital, sa principale opération économique en s'opposant à la « culture du paraître », à la base de l'économie bourgeoise (Jankovic, 2015 : 23). Cette pauvreté est apparue pour créer une nouvelle façon de composer l'espace urbain où « le moins », le minimalisme esthétique, moins chargé de détails, transparent, deviendrait « le plus » laissant la lumière du jour – au contraire de la brique, du bois ou de la pierre. Héritée de l'architecture expressionniste (*Ibid* : 19), la vitre traduit cette expérience en proposant une nouvelle sensibilité avec un monde architectural où tout est calculé et planifié dans le but de profiter de l'espace, d'en faire une nouvelle proposition plus organique du vivre-ensemble dans l'espace public (Taut, 1917).

Au départ, la vitre proposait le progrès de la modernité, la connexion de l'humain avec son environnement ; un lien depuis longtemps perdu par manque d'harmonisation entre l'habitat et son entourage (*Ibid*). Est opposée la culture de la

la lumière, dans l'association avec la vitre, pour améliorer l'éclairage. Ce fut l'apport, par exemple, de Le Corbusier, architecte français (*Ibid*).

transparence, où tout est visible, la culture du caché, du sombre, du secret représenté par le mode de vie bourgeois. (Benjamin, 1927 : 369-372).

1.4.2 Le Palais de Cristal

Le verre fut un outil essentiel pour montrer la technologie de l'époque lors des rivalités entre Paris et Londres. Inauguré lors de l'exposition universelle de 1851, le Palais de Cristal, situé à Hyde Park au centre de Londres et construit par Joseph Paxton, architecte paysagiste, symbolise la connaissance de l'ingénierie britannique. Inspiré du Jardin botanique de Paris, de l'architecte Charles Rohault de Fleury en 1832, le Palais de Cristal présentait une solution architecturale qui faisait l'union entre le fer et la vitre comme technique d'assemblage rapide. Originaire des serres, cette structure avait comme priorité la protection contre le froid et les intempéries climatiques comme le vent, la pluie et la neige en laissant rentrer la lumière en permanence (Allain, 2010 : 188-120). Un autre apport de la vitre, en format de serre, était de protéger son contenu à l'intérieur avec l'aide du chauffage (*Ibid*). Ce jardin de vitres servait également de salon de thé, de salle de lecture et de galerie d'art (Panek, 2008 : 53) et était érigé dans le but de magnifier le pouvoir technologique de Paris et Londres, qui se faisaient la compétition à travers les expositions et nouvelles formes d'assemblages architecturaux de l'époque.

Les exhibitions du genre expositions de meubles, d'outils mécaniques, des curiosités de design de l'époque se déroulaient dans le Palais de Cristal. D'innombrables citoyens venaient admirer les curiosités, les spectacles et les expositions (*Ibid*). Le cosmopolitisme des expositions universelles définissait le luxe de la vitre (Sloterdijk, 2005 : 244). Victor Hugo, émerveillé par ce genre d'édification, exprima ce commentaire sur le Palais de Cristal : « C'était une immense cage de fer, à deux nefs en croix, grande comme quatre ou cinq cathédrales, et revêtue d'une vitrine » (Allain, 2010 : 119). Le Palais de Cristal a malheureusement brûlé en 1936, conséquence d'années de négligence (Encyclopaedia Universalis, 1988 : 340-341). À Paris, le

Grand Palais et le Petit Palais ont été construits pour l'exposition universelle de 1900 (Allain, 2010 : 120).

1.4.3 La transparence

À l'époque des grandes expositions universelles, le verre et la transparence étaient utilisés pour créer une atmosphère de rêve (la fantasmagorie) auprès de la foule (Benjamin, 1927-1929). La fantasmagorie est née dans les expositions universelles, avec la création du Palais de Cristal à Londres. Des prototypes de maisons de verre en Allemagne, les passages à Paris et le design viennois transforment la vitre en puissant facteur économique (*Ibid.*). Le verre qui, au début, était apparu pour « déboucher » l'espace clos, sombre et chargé du monde bourgeois (Somaini, 2011), sera transformé en outil d'attraction (on dira plus tard « marketing ») pour le consommateur.

La vitre est un élément essentiel dans l'avènement de la vitrine, parce qu'elle représente une innovation capitale pour l'urbanisme et l'architecture ; elle est à l'origine de nouveaux types d'espaces, d'une nouvelle communauté et de nouveaux codes d'utilisation de la vitrine pour communiquer. En réfléchissant aux perspectives et aux conséquences de l'architecture moderne, sur ses rapports avec la circulation de l'information, avec le sens, la philosophie, la matérialité et la symbolique des objets, Walter Benjamin considérait que la vitre inaugurerait un nouveau vecteur de changement qui avait des implications sociales et politiques importantes (Somaini, 2011). Ce qui pouvait être une révolution exaltante dans l'habitat moderne pouvait aussi potentiellement devenir un poison. La vitre peut être considérée en ce sens comme un *pharmakon*.

Le *pharmakon* (d'origine grecque) est le remède qui apporte à la fois la cure et la destruction. Sa puissance est dans l'ambivalence. « Cette douloureuse jouissance, liée à la maladie tout autant qu'à son apaisement, est un *pharmakon* en soi. Le *pharmakon*, participe à la fois du bien et du mal, de l'agréable et du désagréable. Ou plutôt c'est

dans sa masse que se dessinent ces oppositions » (Derrida, 1972 : 123). Remède et poison à la fois, la transparence peut être moderne (dispositifs discursifs et physiques), mais en même temps, « territoire de la surveillance » ; elle représente une menace pour la sécurité individuelle, étant donné qu'elle viole l'intimité et la liberté (Buydens, 2004). Ce qui est connu sous le nom de « société de contrôle » (*Ibid*) ne trouve-t-il pas sa lointaine origine dans l'avènement du verre comme élément capital de l'architecture et de l'urbanisme modernes ? Cette réflexion semble se confirmer au fil du temps, par exemple dans les télérealités et tous les dispositifs qui renforcent le lien entre capitalisme et surveillance dans la société du spectacle (*Op. cit.*). Pour Derrida, le concept de *pharmakon* appliqué à la vitre et à l'évolution de l'architecture est donc à la fois positif et négatif.

D'un point de vue positif, les gratte-ciels des villes modernes américaines comme Chicago ou New York sont héritiers de la culture du verre, mais aussi symboles du passage d'une culture européenne à une culture américaine. Chicago, par exemple, dont les premiers gratte-ciels sont antérieurs au triomphe du verre et du métal, mais où a ensuite explosé l'architecture du verre, est l'héritière du Bauhaus. Le Bauhaus, une école de design et de l'architecture en Allemagne dans la République de Weimar, était une grande révolution sur le plan des matériaux utilisés (verre, fer et béton).

Normalisation et préfabrication, utilisation systématique de produits industriels, mécanisation du chantier sont les thèmes incessants de leur réflexion ; il s'agit avant tout de concevoir l'outil de production d'une société machiniste, de dessiner, par la composition modulaire, les formes les plus appropriées à une exécution mécanique et à la reproduction d'éléments semblables, le tout avec une modénature très simplifiée et l'emploi surabondant des matériaux (verre, fer et béton). (*Les grands atlas de l'architecture mondiale*, 1988 : 374)

À l'aube de la modernité architecturale, on ambitionnait de construire le nouvel habitat moderne du XX^e siècle, ce qui signifiait une approche plus minimaliste, une architecture et un design simples. Cela se traduisait par un espace du « vivre

ensemble » entre différentes générations, de classes sociales, etc. Tels étaient les idéaux de l'école du Bauhaus qui, plus tard, a été fermée par Hitler, lui-même hostile à toute idée d'avant-garde dans les arts. Après la fermeture du Bauhaus, plusieurs de ses enseignants chercheurs ont trouvé refuge aux États-Unis et ont apporté avec eux les idéaux de cette école (*Les grands atlas de l'architecture mondiale*, 1988 : 376). Comme pour le Bauhaus, la proposition architecturale de Chicago dans son développement des gratte-ciels au XX^e siècle est aussi une proposition démocratique : la démocratisation du savoir-faire par sa généralisation (*Ibid.* p. 376).

Or, d'un point de vue négatif, l'immobilier comme capitalisation devient le lieu d'une concentration des inégalités, du pouvoir et de la gentrification, l'immobilier comme capitalisation. Le verre perd alors sa symbolique positive de modernité, parce qu'il devient le symbole du pouvoir des grandes entreprises capitalistes. La nouvelle architecture du verre a aussi pour effet de mettre en scène la marchandise et le commerce dans la vie moderne, ce qui peut s'avérer une nouvelle aliénation au lieu d'être une libération (*Op. cit.* 1988 : 374)¹⁴.

L'idée du partage social, coopératif, de communion dans le « vivre-ensemble », idée contenue dans l'architecture du verre (telle que la voulaient et telle que la voyaient ses premiers artisans), s'est alors métamorphosée : la vitre, la civilisation du verre et de la transparence ont été mises à profit pour générer des gains et des bénéfices en faveur des grands capitalistes et des entrepreneurs de la construction (*Op. cit.* p 374).

C'est le retour « négatif » du *pharmakon* quand il est utilisé dans une perspective où le capital et l'économie néolibérale finissent par enfermer les habitants des mégalo-poles dans un espace urbain. Cet espace s'avère transparent, mais surtout

¹⁴ Le triomphe du modernisme (*Les grands atlas de l'architecture mondiale* : 1988 : 374, 375).

utilitaire, isolé des pratiques collectives traditionnelles. Un espace toujours plus cher et de moins en moins accessible aux classes moyennes et populaires qui n'ont pas le moyen de s'acheter ou même de louer un logement dans un tel cadre (Somaini, 2011).

1.4.4 Les vitrines

Tel que présenté précédemment, l'architecture au XIX^e siècle a connu une évolution, passant de la pierre au bois, avec des ouvertures ou des fenêtres inexistantes, voire minimalistes, un cloisonnement dense propice au secret et à la dissimulation, à des conceptions et des matériaux nouveaux, faisant place à la transparence, aux grands espaces (Scheerbart, 1914), tout particulièrement avec la généralisation de l'usage du verre et des structures métalliques. Les premières expositions universelles de Londres et de Paris puis les grands magasins du XIX^e siècle (Benjamin, 1927-1929) s'empareront de ces matériaux modernes pour exposer les objets¹⁵.

¹⁵ La figure du mannequin est une chose récurrente dans le commerce de détail. Dans les mises en scène des vitrines, on ajoute parfois des mannequins. Bien que les mannequins soient construits pour évoquer une sorte de simulacre de la vie quotidienne dans un espace resserré qu'est la vitrine. Cette stratégie de marketing est apparue lors dès l'avènement publicitaires dans les grands magasins pour promouvoir le changement des saisons par exemple (Demory, 2009). Cela dans le but d'établir une histoire pour attirer les clients-spectateurs dans les magasins. Selon l'écrivain Francis Ambrière, les vitrines des magasins « sont de véritables comédies muettes ». (*Ibid.* 118). Les mannequins correspondent aussi à une structuration d'une typique situation d'articulation esthétique et l'usage du marketing dans une vitrine. Pour cela il faut respecter les cinq principes du design : l'équilibre, la focalisation, la proportion, et le rythme (Gaulin, 2007 : 201). L'équilibre signifie une égalité des forces entre les éléments qui naturellement s'opposent : poids, force et qualité. La focalisation, c'est une sorte de punctum, un point de repère où le regard du client-spectateur va s'arrêter dans la vitrine. L'harmonie des lignes avec l'éclairage et les accessoires, avec l'utilisation de la proportion, la division des marchandises dans l'espace en forme de pyramide, d'escalier, d'ondulation ou de répétition. Le rythme visuel va guider le regard du client-spectateur comme la répétition des formes, la progression des formats, la ligne continue et l'éclatement (*Ibid.* 201-206). Avec cette recette d'agencement dans une vitrine, on a comme exemple Le Bon Marché qui pour célébrer ses 160 ans, en 2012, a engagé Marjane Sartrapi qui a conçu les vitrines en dessinant Catherine Deneuve sur les vitrines (Burckhardt, 2012 : 73).

La vitrine, à travers le verre, apparaît comme un dispositif de « médiation » entre l'extérieur et l'intérieur du magasin. La médiation physique de la vitrine se structure autour de quatre dénominateurs : la séparation, le croisement, l'annulation et l'invasion des espaces spécifiques (Alves de Oliveira, 1996). Selon Alves de Oliveira, dans une perspective d'opération de « démontage » ou de décodification, la façon de voir la fonctionnalité tout en analysant les vitrines « nous conduit à identifier dans leurs "montages", les modes spécifiques de leur organisation » (Alves de Oliveira, 1996 : 3).

Dans son cadre resserré, l'espace de la vitrine exploite des connecteurs visuels qui jouent avec la médiation et la visualisation de la marchandise (dedans, dehors), avec les aspects sensoriels et les opérateurs dimensionnels (le regard, l'odorat et le goût) qui collaborent entre eux pour former une sorte de langage, un codage visuel. Cette connexion entre le dedans et le dehors propose un dialogue entre l'intérieur du magasin et l'extérieur de la rue à travers la médiation de la vitre, de la transparence. Par l'observation de « son public à travers la vitre panoramique, la vitrine anticipe pour les autres piétons leurs actions futures » (*Ibid.* p. 5, 14, 15). En effet, elle assure la projection de l'action future par le désir de l'achat, le besoin de prendre possession de l'objet.

Or les mêmes principes architecturaux, visuels, médiateurs s'appliquent quand la vitrine migre vers le numérique. « L'écran est à la fois chose, médium et dispositif. La relation à l'écran combine la concentration et l'hypnose, l'optique, l'haptique, l'iconicité et l'indicialité » (Château, 2016 : 203). Dans cette perspective, la vitrine devient numérique et s'hybride dans des dispositifs comme les téléphones intelligents, les tablettes, les écrans tactiles et les capteurs sensoriels (Château, 2016 : 199-205).

Il y a eu une franche évolution dans la conception des vitrines, parce qu'acheter est devenu action de loisir (Cuito, 2005) et aussi un acte de possession de l'objet désiré

(Aitken et Le Goff, 2011). Dans le « dispositif vitrine », cette évolution a été captée dans ses prolongements techniques, les codes de *merchandising* (Portas, 1999) et leurs stratégies jusqu'à leur évolution numérique. Aujourd'hui, la vitrine est tactile et interactive, elle est devenue une sorte d'écran (Mazeau, 2016) et la nouvelle interface dans plusieurs dispositifs de la société numérique (La Rocca, 2013).

1.5 De la transparence de la vitre à la surveillance des citoyens

1.5.1 La vitre et la transparence dans l'église, la prison et l'usine

Le verre était connu dans la Grèce ancienne, époque à laquelle les icônes de verre coloré étaient déjà utilisées (Bock, 2005 : 187). Plus tardivement, au Proche-Orient, dans « l'Antiquité tardive », expression consacrée à peu près équivalente à « Haut Moyen-Âge » entre le IV^e et le X^e siècles environ, se développe la culture du verre (Scheerbart, 1914 : 50). À ce moment, une fusion va s'opérer entre les utilisations orientales et occidentales du verre. Les représentations ornementales et calligraphiques apparues dans la vitre sont déjà présentes dans les mosquées et les synagogues. Les églises gothiques (*Ibid* : 90) sont inspirées, selon Scheerbart, par l'architecture du verre, qui se manifeste dans ses vitraux où la lumière entrait avec une certaine porosité translucide plutôt que transparente. Le but était d'« éclairer la pensée », comme le voulaient les concepteurs et les constructeurs de l'époque. Ce qui explique plus tard, au XX^e siècle en Allemagne, le nom de Bauhaus qui vient de *Bauhütte* du Moyen-Âge, « [...] le projet d'édifice qui serait comme le temple socioculturel de l'avenir » (Ballangé, Marrey, 2004 : 16-17).

En péninsule ibérique, la présence arabe a été très forte par l'invasion des Maures pendant les Croisades. Ils sont venus et se sont installés pendant près de huit siècles au Portugal et en Espagne. L'invasion en France a été stoppée par Charlemagne qui a érigé une barrière invincible, empêchant la culture arabe de s'installer. Il en résulte

qu'au Portugal et en Espagne, l'art du verre est plus présent qu'en France. Comme exemple tardif (mais qui représente tout un imaginaire), la *Sagrada Familia* d'Antoni Gaudi, œuvre naturaliste-moderniste, symbole majestueux de l'architecture, et qui reste jusqu'à ce jour (2021) en construction. Cette présence architecturale laisse entrer la lumière de la vitre comme option pour les espaces publics et les communautés spirituelles. De tels espaces représentent toute une culture du mélange, conséquence des interventions et invasions qui ont marqué l'Europe. Enfin, on peut souligner que le romantisme allemand, empreint de mysticisme, se distingue du romantisme ibérique, français et latino-américain. Il charge l'architecture d'une élévation spirituelle, à travers les vitraux, qui permet l'union entre l'humain et la « lumière » philosophique (*Ibid* : 19).

Pour Scheerbart qui considérait l'Europe vieille et fatiguée, l'Amérique pouvait apporter un signe d'espoir architectural, un signe d'avenir, tout en évoquant les anciennes églises gothiques. Il cite des exemples comme Tiffany, les expositions universelles aux États-Unis, où la culture du verre était très présente. « Il y a donc quelque espoir que l'Amérique mette également en chantier le plus grand ouvrage architectural du monde. Espérons qu'il sera à base de fer et de verre multicolore. L'Europe est trop conservatrice et trop lente » (Scheerbart, 1914 : 108).

Les anciennes constructions de briques sont stigmatisées par Scheerbart, tout comme la présence du bois – ces deux composants de l'ancienne architecture, isolants par excellence dans les cas de températures extrêmes. La brique et le bois cachent et changent l'atmosphère, polluent le regard et doivent donc être remplacés par la vitre où tout est lisse et sans secret (*Op. cit.*). Des maisons de verre « mobiles », avec leur caractère nomade et élargies spatialement, donnent un sens plus collectif et ouvert.

Dans une société industrielle, avec son organisation sociale, c'est aux avancées technologiques, mais aussi aux contradictions qu'elles induisent que s'intéressent les

bourgeois, spéculateurs urbains, propriétaires d'usines, qui demandent à l'Église de soutenir ses fidèles en tant que communauté, mais aussi au gouvernement de redéfinir le système pénal. Ainsi en va-t-il du rôle du verre au XIX^e siècle. Le verre en tant que matériel dans les églises, dans les usines et les prisons, présente une triple fonction : il isole l'objet du reste du monde, permet de le présenter et de le rendre visible et, finalement, il « protège » en tant que dispositif (Payot, 1995 : 95).

En effet, la vitre a été d'une grande influence dans les espaces architecturaux des églises, des prisons et des usines. Ces espaces avaient besoin d'abriter des individus et il fallait que la vitre compose avec l'espace, mais aussi avec le temps discipliné du citoyen qui doit se rendre à l'usine pour vendre sa force de travail ainsi qu'à l'église, pour montrer sa foi et en donner témoignage hebdomadaire (Panek, 2008 : 46-53). Dans la prison, le temps est organisé, divisé en quarts de travail. Le corps du prisonnier ne lui appartient pas, car son corps est au service du système pénal (Foucault : 1975).

À travers ces trois exemples, l'église, la prison et l'usine, la vitre est utilisée comme dispositif pour optimiser les espaces et aussi le temps. Il y a aussi l'horloge et la montre qui utilisent le matériel vitre et vont participer à l'optimisation du travail, du culte et de la prison (Panek, 2008 : 46-53) dans le corps et le mental du citoyen.

1.5.2 La ville vitre-écran

Si la vitre participe au contrôle des citoyens à travers l'architecture, devenue écran, elle est la nouvelle interface dans les dispositifs de la société numérique qui simulent ainsi la transparence pour dissimuler tout l'ordre dicté par le marketing caché sous l'écran (La Rocca, 2013).

Dans l'intensification sensorielle et émotive de la métropole contemporaine, se met en pratique une transformation des caractéristiques

de l'acte de regarder ce qui nous entoure. Il est symptomatique, par exemple, dans la mobilité urbaine, que le regard du paysage urbain s'effectue depuis l'intérieur : c'est-à-dire derrière les vitres du métro, du bus, du tramway, de la voiture et même par les surexpositions dans les vitres des cafés et des restaurants. La vitre dans ce sens devient un *medium*, un écran s'interposant entre nous et la matérialité urbaine. Du fait de cette intermédiation symbolique de la vitre-écran, nous devenons des spectateurs du déroulement de la quotidienne urbaine. [...] Une image, aussi, comme effet de contour d'un lieu, qui tend à schématiser la cartographie d'une ville en utilisant le support du mobilier urbain comme dispositif. (*Ibid.* p. 203 et 214)

On passe ainsi de la culture du verre à celle de la vitre-écran (*Ibid.*) puisque l'écran de la télévision ou de l'ordinateur est composé matériellement de verre, du moins jusqu'à très récemment (*Op. cit.*). Le verre est toujours présent dans notre vie quotidienne et représente symboliquement un « regard mental ». Ce regard est construit par la vue et les consciences à partir de l'objet convoité, désiré (Taut, 1919), exposé dans la vitrine.

Par la ville « vitre-écran », que ce soit à New York (Times Square), Tokyo (Ginza), Londres (Piccadilly Circus), Hong Kong (Kowloon), Paris (les galeries Lafayette, Le Bon Marché) ou Montréal (les vitrines de la rue Sainte-Catherine avec, par exemple, la fabuleuse vitrine de Noël du magasin Ogilvy ou celles de la rue Sherbrooke du magasin Holt Renfrew), le monde publicitaire fusionne avec la technologie (La Rocca, 2013). Le monde publicitaire met en scène la marchandise dans la vitrine du magasin, mais aussi dans l'espace numérique. Cela définit un lieu où la transparence des écrans s'accomplit par un jeu de reflets à travers plusieurs dispositifs : cabines téléphoniques, fenêtres et portes du métro, mobilier urbain, mais aussi iPods, téléphones intelligents, tablettes, écrans d'ordinateur, de télévision, appareils photo, caméras et vitrines des boutiques (*Ibid.*).

Times Square, à New York, avec ses vitrines lumineuses, apparaît comme un quartier qui fusionne le dispositif vitrine avec l'aspect visuel urbain (*Ibid.*) et offre « tout un

patchwork de styles et de signes, où cohabitent diverses modalités visuelles » (*Op. Cit* : 208). Cette mosaïque chaotique d'images de vitrines numériques intègre Times Square dans un seul dispositif urbain. Il est unique dans la ville et est défini comme le quartier des médias qui intègre des stimulations intensives de l'image (La Rocca, 2013 : 210).

Or les vitrines numériques comme Times Square utilisent aussi la surveillance, le « panoptique » (La Rocca, 2013 : 220). Des phrases telles que « Souriez ! Vous êtes filmés ! » « deviennent la logique de cette banalisation au quotidien de notre existence dans les lieux publics » (*Ibid.*), mais aussi dans les réseaux sociaux à l'ère de la gouvernamentalité¹⁶ numérique. En effet, À Times Square, pour la gestion du quartier avec ses immenses vitrines numériques qui attirent des touristes du monde entier, on a voulu aménager un espace sécuritaire dans les années 1990. Comme à Londres où les caméras de surveillance sont omniprésentes, New York veut sécuriser son territoire (Kaminer, 2010). Pour cela, la police et les gouvernants ont sécurisé la ville en mettant en avant l'aspect ludique par des vitrines numériques, en alliant le divertissement, le contrôle et la surveillance des populations par des dispositifs tels que des caméras, les téléphones intelligents reliés aux réseaux connectés, toute une panoplie d'appareils de surveillance qui se servent de la vitre comme composant essentiel (La Rocca, 2013). Ce faisant, l'utilisateur fournit aux algorithmes des outils de gestion (Christl, Spiekermann, 2016) et de prévision du crime.

¹⁶ Il s'agit d'un certain type de contrôle (ou rationalité) d'un pouvoir gouvernemental sur la population : par exemple, la légitimité de l'État qu'utilisent les institutions qui encadrent la population, pour la contrôler, par des lois, des décrets et toute une forme de pouvoir latent pour gérer les populations. Ce concept foucaldien est repris plus tard dans un article d'Antoinette Rouvroy et Thomas Berns (2013) à propos de la question des algorithmes.

En effet, au XX^e siècle, des réaménagements des grandes mégapoles comme New York, amènent certaines formes de « nettoyage », pour rendre la ville sécuritaire. En matière de prévention du crime, l'opération nommée « Tolérance zéro », par le maire de New York Rudolph Giuliani, a concentré ses efforts sur la prévention et la punition en masse de la petite délinquance. En misant sur la prévision du crime, à travers des dispositifs de surveillance, la police opère alors tout un nettoyage qui met en relief l'efficacité de la surveillance et de la prévision dans la prévention du crime. Ce nettoyage urbain favorise un nouvel embourgeoisement, les mendiants n'ayant par exemple plus le droit de dormir sur les bancs publics ni sur les bancs du métro. Les boissons alcoolisées doivent être dissimulées dans des sacs en papier (Gibiat, 2018). Giuliani s'est inspiré de la théorie de la vitre brisée, *Broken Window Theory*, basée sur un article de Wilson et Kelling, qui prescrit que si une vitrine est brisée, elle doit être immédiatement remplacée afin de ne pas encourager d'autres bris. Pour éviter le cercle vicieux de la vitre cassée, la tolérance zéro doit casser la structure de la criminalité (Facal : 2012).

La prévision du crime dans les villes comme Chicago est devenue une norme. Le corps policier utilise toutes sortes de dispositifs¹⁷ pour prévoir et prévenir les crimes

¹⁷ La nécessité de contrôler les révoltes a commencé avec l'organisation des contrôles de la production du grain. Le monarque en voyant l'offre et l'approvisionnement du marché des grains se voyait impliqué dans le contrôle des populations pour éviter des émeutes de la faim. En effet, les émeutes suivaient les pertes liées aux mauvaises récoltes, à la suite de maladies rendant la culture des grains difficile. Devant cela, les souverains ont décidé de réguler l'accès aux céréales par le contrôle de la population. En encadrant les populations, les gouvernements ont pu vérifier que cette stratégie économique de contrôle disciplinaire était rendue plus effective et fournissait une production plus efficace (Foucault, 1977-1978 : 71,72). Naît le contrôle du territoire, coordonné avec le contrôle de la population. À cette fin, la sécurité territoriale s'avère importante (*Ibid*). Plus tard, au XIX^e siècle, avec l'émergence des villes modernes, la croissance des classes économiques amène les bourgeois, qui ont pris les marchés industriels et financiers, à favoriser un contrôle territorial, sécuritaire et sanitaire (*Op. cit*).

et émeutes, notamment celles de la population noire soulevées contre le « racisme systémique » (Sandburg, 2016). La police de Chicago a choisi la prévention du crime en utilisant les réseaux sociaux, des dispositifs de localisation présents dans les cellulaires des citoyens (BBC, 2017). Dans la ville vitre-écran, l'architecture numérique de l'information a rendu possible, pour des corps comme la police, l'organisation, la planification, la gestion et le suivi de la surveillance des individus définis comme « suspects » (*Ibid*).

1.5.3 La surveillance

Par le verre, la surveillance connaît une apogée, au cœur d'une société où l'acte d'acheter entraîne une surveillance numérique sans précédent (Cardon, 2019). Tous les écrans (et pas seulement ceux faits de vitre), de même que les dispositifs techniques tels que les applications de nos téléphones intelligents, participent à cette évolution. L'objet « écran » est détourné de son usage original, qui était l'exhibition et la protection de la marchandise (Panek, 2008). Un objet (l'écran) se trouve soudain entouré de nouveaux symboles et se met à avoir d'autres significations, nouvelles, qui changent la fonction et les potentialités de cet objet (De Oliveira, 1996). Les formes de disciplines sont élaborées en fonction des méthodes scientifiques, de registres et de normalisation discursives qui rendent les individus dépendants de ces fonctionnalités que proposent les objets (Galic, Timan, Koops, 2015 : 17). Les corps dociles auxquels se réfère Foucault, et plus tard Deleuze, sont un moyen d'attirer non seulement le client/spectateur, mais aussi de le surveiller à travers des dispositifs, soit des machines qui amusent et qui surveillent (*Ibid* : 20).

Les écrans de nos téléviseurs, de nos cellulaires, ordinateurs et tablettes sont des « vitrines » (La Rocca, 2013) à travers lesquelles le monde peut s'exhiber, où tout le monde peut se renseigner, surveiller, voire espionner le reste du monde (Freitag, 2003). Ces écrans numériques ont eu des antécédents historiques, sociologiques et

communicationnels dans les fenêtres, les vitrines matérielles et plus généralement le matériau physique du verre. Ils s'inscrivent dans une continuité historique et produisent des quantités énormes de données (Christl, 2016). En Grande-Bretagne, ce sont en moyenne 21 pétaoctets de données numériques qui sont collectés quotidiennement (Leroy, 2014 : 85).

Tout cela se passe à travers l'architecture transparente des écrans numériques (Christl, 2016), les nouveaux *Panopticons* centrés sur la surveillance et la collecte de données tout en monitorant les espaces publics et privés – et ce, en amusant les individus (Galic, Timan, Koops, 2015 : 33). Les deux régimes de surveillance et de spectacle¹⁸ proposent des moyens d'observation et de subjectivation aux individus avec des buts « institutionnels, scientifiques et comportementaux » dans les sociétés industrielles de la fin du XVIII^e et du XIX^e siècle (Crary, 1994 : 42-43). Les appareils optiques du XIX^e siècle comme le *Panopticon* utilisaient le corps comme un dispositif de normalisation inséré dans la gestion de technique, de quadrillage¹⁹ et de gouvernance de la population (*Ibid*).

¹⁸ Crary nous parle des mécanismes de pouvoir *diffus* implantés par « des impératifs de normalisation ». Ceux-ci sont structurés dans les « couches de l'activité sociale », liés à la consommation et à la culture de masse au XIX^e siècle. Ils seront transférés vers la télévision et, plus tard, vers les ordinateurs, les tablettes et les cellulaires sous une forme d'architecture de réseaux où « l'acte de regarder des images » invite à une individualisation sédentaire avec une fausse illusion « d'interactivité » (Cittou, 2014 : 53-54).

¹⁹ Selon Michel de Certeau, les pratiques quotidiennes font partie des opérations ritualisées « microbiennes » foucaaldiennes ; des opérations dans le but de donner et d'obéir à des ordres dans une sphère hiérarchique de pouvoir. Ces opérations sont bien structurées par des règles : « les conditions de fonctionnement », « les techniques », « les procédés », « les mécanismes », « les principes » et « les éléments » bien encadrés dans une « microphysique du pouvoir » dans le discours de la société de surveillance et de la société de consommation (Certeau, 1990 : 50, 71-81).

1.5.4 La surveillance informatique de masse

Après les attentats du 11 septembre à New York, le Canada et les États-Unis ont instauré un système de coopération mutuelle dans l'éventualité de futures attaques terroristes (Bennett, Haggerty, Lyon, Steeves, 2014 : 20). Sous le prétexte de protéger les citoyens, ces deux pays ont mis sur pied un traitement des données qui centralise leurs efforts, en ayant pour principale fonction d'obtenir des informations personnelles sur les citoyens. L'intention est d'influencer, de gérer, d'autoriser ou de contrôler les informations collectées à propos des utilisateurs (*Ibid.* p. 6) grâce à des outils de captation, de traitement et d'analyse des données.

Aujourd'hui, toutes nos activités en ligne sont minutieusement scrutées. Surveiller ce que nous faisons au quotidien est devenu une mine d'or pour les grandes entreprises, mais aussi pour le gouvernement. À travers des plateformes gratuites comme Facebook, des moteurs de recherche comme Google ou des sites d'achat en ligne comme Amazon, ce qui est devenu une commodité, publier la photo d'un souvenir pour exprimer son humeur dans la journée ou faire un achat, constitue désormais une source de surveillance quotidienne : plus nous utilisons ce genre de plateformes numériques, plus nous produisons de données, plus nous sommes surveillés par le gouvernement ou par les entreprises (Roux et Gicquel, 2018).

La technologie utilisée est constituée, entre autres, des caméras vidéo, des drones, des tests de dépistage de drogue, des lecteurs automatisés de plaque d'immatriculation, de GPS dans les téléphones intelligents et de la biométrie. Cette dernière méthode utilise des technologies d'identification de nature biologique : les exemples les plus connus sont les empreintes digitales, l'ADN, la reconnaissance faciale, la géométrie de la main, de la voix et des yeux, la rétine et l'iris compris (Bennett, Haggerty, Lyon, Steeves, 2014 : 24, 25).

Lors d'un achat ou d'un simple *like* sur des réseaux sociaux, l'individu se voit pris en charge par les algorithmes. Les algorithmes vont calculer, quantifier l'activité des individus et éventuellement prévoir leur avenir. Plus l'utilisateur utilise ses données, plus il va offrir d'informations à des machines aux algorithmes toujours plus puissants. (Christl, Spiekermann, 2016).

Les cartes de fidélité utilisées lors d'un achat fournissent pour leur part des informations sur les habitudes des consommateurs en adaptant la vitrine à leurs goûts, c'est-à-dire en faisant apparaître sur l'écran des consommateurs des publicités sous forme de recommandations d'achat. Par ailleurs, avec toutes ces informations en leur possession, les entreprises peuvent développer des produits ciblés en fixant les prix et en identifiant les succursales potentielles (*Ibid.* p. 29).

En effet, avec les informations collectées par les divers dispositifs de captation, apparaît l'apprentissage machine (*machine learning*) et le profilage algorithmique à travers cette collecte de données personnelles. L'apprentissage profond (*deep learning*) est constitué d'algorithmes qui ont plusieurs couches de représentations et d'abstraction. Le *machine learning* utilise le *deep learning* en modifiant sa structure interne pour faciliter l'entrée-sortie des données intégrées en intelligence artificielle²⁰ (LeCun, Bengio, Hinton, 2015). À travers le *deep learning*, des machines peuvent faire des traitements de reconnaissance visuelle, vocale, de localisation des objets, favoriser des améliorations dans le traitement de certaines maladies (LeCun, Bengio, Hinton, 2015) ainsi que « lire les adresses de courriels, trier les spams » (Cardon, 2019 : 395). Elles peuvent aussi faire de la traduction automatique, conduire automatiquement des voitures, donner plus d'autonomie à la machine, mais elles sont

²⁰ Julio Pinto : *I love her*. Article sur le film de Spike Jonze (2013) sur l'intelligence artificielle, les relations logiques-sémiotiques dans la relation humain-machine.

restreintes aux résolutions de tâches plus complexes comme émettre un commentaire ou une évaluation sur un produit (*Ibid* : 396).

Les informations collectées seront utilisées pour anticiper des comportements et les rendre « naturels » et dépouillés de toute action politique et idéologique (Boisvert, 2015). Les informations transformées en *data* serviront à prévoir des actions en tenant compte des informations captées et stockées par les différents dispositifs d'usage comme Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft (les GAFAM) (Han, 2018). La progression des GAFAM est la conséquence d'une réorganisation de l'espace numérique. C'est la loi des rendements croissants : plus de clients, plus de services adaptés aux besoins de la clientèle sans compromettre les prix (Cardon, 2019 : 296). Les « effets de réseaux » combinés à ces rendements croissants constituent le « principal levier stratégique des acteurs numériques : une activité bénéficie d'un effet de réseau quand l'utilité ou la valeur du produit ou du service qu'elle offre croît avec le nombre d'utilisateurs » (*Op. cit.* : 296). Finalement, la dernière des lois de l'économie numérique est la réduction des coûts de transaction. En rendant plus simple la recherche de l'information comme l'authentification des vendeurs et des clients, il se développe une facilité sans intermédiaire dans le marché numérique, ce qui simplifie l'archivage des transactions (*Op. cit.* : 296). Cela explique le monopole des GAFAM sur le marché numérique (*Op. cit.* : 297).

Comme conséquence, des dispositifs de surveillance envahissent notre environnement spatial et social dans les villes (La Rocca, 2013 : 221), mais aussi dans la vie intime par les écrans de nos téléphones cellulaires, ce qui brouille les frontières entre l'espace privée et l'espace public (Rouvroy et Berns, 2013 : 168, 180).

1.6 Questions de recherche

Dans le cadre de ce mémoire, nous visons à étudier la manière dont la transparence apparaît dans l'évolution de l'architecture – les grands magasins, les vitrines physiques – et dans la cartographie urbaine des XIX^e et XX^e siècle. Par la suite, nous voulons analyser la stratégie par laquelle des dispositifs physiques, les vitrines, « migrent » vers le numérique : à partir du film *Minority Report*, qui a lieu en 2054, nous voulons étudier la manière dont les consommateurs/spectateurs sont entraînés dans un système de surveillance qui produit des données sans leur consentement. Nous utiliserons la fiction comme vecteur de réflexion sur ces enjeux contemporains liant la vitrine, l'écran et la surveillance. Dans le film *Minority Report* (Spielberg, 2002), tiré du livre de Philip K. Dick (1956), la police de Washington crée le dispositif de surveillance dans les vitrines numériques qui encadrent la population et accumulent des données servant à contrôler et à anticiper ses actions.

En effet, dans ce film, l'environnement fonctionne comme une technique pour pouvoir « fabriquer » un être anesthésié par une atmosphère qui génère continuellement de l'utilité, de l'efficacité, de la discipline (Foucault, 1975 : 212). Dans un tel environnement, la transparence donne une impression de liberté, mais elle a un revers qui, paradoxalement, la rend opaque : la transparence cache le fait qu'elle est au service d'une surveillance permanente. Tout se passe d'une façon informelle : la structure, le diagramme, le fonctionnement abstrait sont les éléments qui rendent efficace la surveillance tout en passant inaperçu (*Ibid*). Selon Giorgio Agamben, « le dispositif est toujours inscrit dans un jeu de pouvoir lié à des stratégies de rapports de force supportant des types de savoir, et supporté par eux » (2007 : 9, 10).

Comme dans le film *Minority Report*, dans toutes les institutions, les rapports symboliques de pouvoir sont liés par une sorte d'architecture de réseaux qui nous conduisent à des fabrications, à des vérités et des réalités « construites ». Ces rapports

s'actualisent au sein d'une sorte de diagramme, une architecture basée sur un ordre du langage cartographique. C'est subtil et invisible : une architecture de la transparence, où les dispositifs et les appareils sont des véhicules idéologiques qui imposent une réalité selon leur intérêt politique (Foucault, 1975 : 239-243).

Comme dans le roman, ce film parle d'une société qui, avec des outils technologiques analysant le comportement, arrive à « prévoir » le crime, à cibler, systématiser et traiter les comportements des citoyens à travers une forme de diagramme (Deleuze, 1986 : 42). Dans une architecture transparente, faite de verre, les éléments de surveillance apparaissent comme des outils pour gérer, ordonner, classer et juger les citoyens. La structure « panoptique » du film et ses représentations de l'encadrement et du dressage de la population sont autant d'éléments majeurs que nous ferons ressortir dans notre mémoire. Sur la base de cette problématique et de ce choix de film (que nous détaillerons dans la section portant sur méthodologie), nous posons la question de recherche suivante :

Que nous dit le film *Minority Report* de l'évolution des vitrines physiques vers le numérique à l'ère de la « société de surveillance » ?

La question principale se divise en deux sous-questions :

- 1) Dans le film *Minority Report*, comment interpréter, à travers la théorie de Michel Foucault, les médiations et techniques de contrôle des vitrines physiques lors de leur transformation en vitrines numériques ?
- 2) Comment, dans ce film, le système du *Big Data*, incorporé dans les vitrines, collecte-t-il les données sur chaque individu, dresse-t-il et change-t-il les comportements individuels et collectifs ?

Pour étudier cette hybridation et le nomadisme des liens physiques des vitrines vers le numérique, nous utiliserons certains apports théoriques de Foucault et des auteurs qui se sont inspirés des concepts comme le biopouvoir, le dispositif, la gouvernementalité, le panoptisme, la discipline ainsi que le discours. Ainsi, nous analyserons le film *Minority Report* à la lumière de la pensée foucaldienne.

CHAPITRE II

CADRE THÉORIQUE

2.1 Principaux concepts foucaldiens

Dans le cadre de cette recherche, nous nous concentrerons sur l'aspect discursif de la vitrine, en rapport avec la pensée du philosophe Michel Foucault. Foucault s'est attaché à redéfinir certains concepts fondamentaux en lien avec les nouvelles pratiques politiques, entre autres dans *Les mots et les choses* (1966) et *L'archéologie du savoir* (1969) (Gros, 1996). Il étudie alors comment les pratiques discursives sont construites et données comme des « jeux de vérités » déterminés (Foucault, 1969 : 784).

Le philosophe analyse aussi, dans son œuvre *Surveiller et punir* (1975), l'organisation de la surveillance, du pouvoir et du contrôle qui traverse la structure architecturale des prisons, écoles, usines et hôpitaux. Le terme « contrôle » implique des mécanismes de surveillance dans le but de corriger et de prévenir. Le contrôle social passe ainsi par des instances comme la justice, les institutions psychologiques, psychiatriques, criminologiques, médicales, pédagogiques, etc. Cette économie du pouvoir et du contrôle gère la population par des modèles normatifs intégrés alignés sur l'État centralisé (Revel, 2009 : 25-26).

Selon Foucault, la répartition des techniques de contrôle est faite selon quatre grands axes qui représentent la raison pratique : 1. Les techniques de production qui peuvent

produire, transformer et manipuler les divers objets. 2. Les techniques du système des signes qui permettent l'utilisation des sens, des symboles et même de la signification. 3. Les techniques de pouvoir qui déterminent la conduite des individus en les soumettant à certaines fins. 4. Les techniques de soi, permettant aux individus de rendre effectives un certain nombre d'opérations sur leur corps et leurs comportements, seul ou en groupe. Ces quatre types de techniques entretiennent une interaction entre elles (Foucault, 1969 : 785).

Ces descriptions des quatre grands axes techniques servent à distinguer la forme traditionnelle du pouvoir d'une forme plus moderne, exercée sur la vie comme sur la mort, marquant une importante césure dans l'histoire des techniques par lesquelles la conduite des humains est dirigée (Buydens, 2004). Le terme « contrôle » devient nettement plus ambigu dans *L'Histoire de la sexualité* (Foucault, 1976-1984). « Le contrôle du comportement sexuel a une forme tout autre que la forme disciplinaire » (Krissis, 1984). L'intériorisation de la norme qui gère la sexualité place le pouvoir dans un mode de subjectivation (*Ibid.*, 2009 : 27), ce qui indique que les comportements sexuels sont induits plutôt qu'imposés.

Partant de cette définition du contrôle social, six concepts foucaaldiens seront présentés afin de nous appuyer lors de l'analyse du film *Minority Report* : la gouvernementalité, la biopolitique, le dispositif, le panoptique, la discipline ainsi que le discours.

2.1.1 La gouvernementalité

Pour Foucault, la gouvernementalité est l'exercice d'un pouvoir politique organisé par un État ou une nation. Celui-ci sert à modeler, organiser et encadrer la conduite des humains (Foucault, 1977-1978). Dans son cours au Collège de France en 1978, le philosophe situe une rupture à la fin du XVI^e siècle et identifie un changement dans l'art de gouverner : passant de celui du Moyen Âge (où l'on valorisait les vertus

morales traditionnelles telles que la sagesse, la justice, le respect de Dieu et un idéal de mesure, de prudence et de réflexion) vers un art de gouverner fondé sur la rationalité. Cette nouvelle gouvernamentalité se manifeste au début du XVII^e siècle dans le cadre d'un État dirigé par la raison, un État administratif qui est devenu « gouvernementalisé » (Foucault, 1977-1978).

L'ensemble constitué par les institutions, les procédures, analyses et réflexions, les calculs et les tactiques qui permettent d'exercer cette forme bien spécifique, bien que complexe, de pouvoir, qui a pour cible principale la population, pour forme majeure de savoir l'économie politique, pour instrument technique essentiel les dispositifs de sécurité. (Revel, 2009 : 63-64)

La gouvernamentalité nouvelle est l'établissement « d'un gouvernement *sur* des sujets, et *avec l'aide* de savoirs » (Foucault, 1977-1978). Le sujet et le savoir seront de plus en plus élaborés et articulés (*Ibid* : 84) en accord avec la discipline, soit un ensemble de techniques d'encadrement par la société punitive (Foucault, 1975 : 159-199).

Le libéralisme a été inventé par la gouvernamentalité moderne : l'État libéral gouverne en usant d'un contrôle policier, tout en préservant la concurrence structurée par la mise en valeur des activités économiques menées par ce type d'État (Foucault, 1977-1978). L'État libéral en est un de liberté du marché, mais également un État policier qui utilise des moyens de contrôle et des interdictions et qui impose aux citoyens des obligations.

2.1.2 La biopolitique

Dans son œuvre, Michel Foucault définit la biopolitique ou le biopouvoir en tant que « processus de civilisation pour désigner les technologies employées par l'État au niveau des individus comme à celui des populations » (Bossy et Briatte, 2011 : 7). Pour le philosophe, la biopolitique est une transformation de la gouvernance des États,

survenue vers la fin du XVIII^e siècle et le début du XIX^e siècle : ces États ont alors pour but de gouverner par des mesures disciplinaires telles que la gestion de la santé et de l'hygiène. L'urbanisation de Paris, faite par Haussmann, était une opération pensée dans le but de rendre la ville « hygiénique », en plus d'ordonner et d'encadrer la cité et les citoyens (Foucault, 1978-1979). Au fil des décennies, la biopolitique est aussi entrée dans les sphères de gestion de la santé, l'alimentation, la sexualité, la natalité et la force de travail. Cette transformation correspond à la naissance de la doctrine néolibérale, fondée sur le modèle de la production industrielle ainsi que sur la maximalisation des bénéfices (*Ibid*, 1978-1979).

Foucault tente ainsi de comprendre comment le gouvernement raffine ses pratiques à la lumière du libéralisme, par l'entremise de l'État qui s'appuie sur la question de la vérité en prenant la population comme objet (Gros, 1996). La population est ici définie comme un ensemble d'individus vivants en coexistence et qui présentent des traits biologiques et pathologiques communs. La vie même est susceptible d'être contrôlée pour assurer une force de travail mieux encadrée et plus malléable. C'est la découverte de l'individu et du corps « dressables » par des « dispositifs » biopolitiques (Foucault, 1978-1979).

Pour Foucault, la biopolitique issue du libéralisme et du néolibéralisme est initiée par la gouvernementalité moderne, c'est-à-dire que le libéralisme pur se place en opposition face à l'État social-démocrate. Cette rupture inaugure une gouvernance qui s'appuie sur la surveillance et le contrôle. Ces activités vont reposer sur la mise en valeur de richesses par des activités structurées par l'autorité politique (Jacomino, 2014 : 20).

Ce nouveau mode de gouvernance est rendu possible grâce à l'exploration de la biologie, à travers l'observation de la nature et l'apparition de nouvelles techniques agricoles, le tout dans une perspective de lutte pour la survie des populations face aux

ravages de la faim, des épidémies, etc. En apprenant à les contrôler et à modifier le vivant par ses connaissances, ses stratégies de contrôle et la notion de biopouvoir, l'humain occidental est parvenu à une maîtrise de son environnement dans un ensemble de situations variées. Selon Foucault, « pour la première fois sans doute dans l'histoire, le biologique se réfléchit dans le politique » (1976 : 187).

Par la coercition liée aux pratiques disciplinaires et normatives du biopolitique, l'État réussit à gouverner avec une structuration du sens et un réaménagement du vrai et du faux, créant ainsi un nouveau « régime de vérité » : « un certain domaine de connaissances et de techniques qui vivent et partagent ensemble le pouvoir », ce que Foucault appelle le « savoir-pouvoir » (1980 : 342). Citons à nouveau en exemple l'urbanisation de Paris dont les promoteurs, pour justifier les importants changements, se sont servis d'un discours sur l'hygiène afin d'expulser la population locale et de rendre l'espace plus accessible à la nouvelle classe sociale des bourgeois (Robin, 2014).

2.1.3 Le dispositif

Le terme « dispositif » apparaît dans les ouvrages de Foucault à partir des années 1970, notamment dans *Surveiller et punir* (1975). Il signifie, au départ, des « opérateurs matériels du pouvoir » (Agamben, 2007 : 10). Ce sont des techniques, des stratégies et des formes mises en place par le pouvoir qui s'actualisent dans divers domaines, comme le savoir, la discipline ou la sexualité (Foucault, 1975).

Le dispositif est « un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales philanthropiques, bref : du dit aussi bien que du non-dit » (Foucault, 1977 : 299). Il est théorisé par Foucault, mais est repris plus tard par

Giorgio Agamben, qui parle d'une société régie par les « dispositifs ». Agamben résume en trois points de la notion du dispositif :

1. Il s'agit d'un ensemble hétérogène qui inclut virtuellement chaque chose, qu'elle soit discursive ou non : discours, institutions, édifices, lois, mesures de police, propositions philosophiques. Le dispositif pris en lui-même est le réseau qui s'établit entre ces éléments.
2. Le dispositif a toujours une fonction stratégique concrète et s'inscrit toujours dans une relation de pouvoir.
3. Comme tel, il résulte du croisement des relations de pouvoir et de savoir. (Agamben, 2007 : 11,12)

L'ensemble des machines, de leur mécanique, les dispositions architecturales ainsi que la structuration du discours comme forme de normalisation et de légitimation du pouvoir forment, entre autres, ce que Foucault appelle le dispositif. Les quatre caractères de la discipline sur laquelle se base le dispositif sont les suivants : « cellulaire (par le jeu de la répartition spatiale), organique (par le codage des activités), génétique (par le cumul de temps) et combinatoire (par la composition des forces) » (Foucault, 1975 : 196). Ils forment de cette manière la composition politique et stratégique du dispositif.

2.1.4 Le panoptique

Michel Foucault, dans *Surveiller et punir* (1975), analyse la naissance de la prison. Il passe en revue les formes de punition, de l'époque royale jusqu'au XVIII^e siècle, qui étaient des spectacles ouverts à tous et se donnaient comme exemple de contrôle de la population. Vers la fin du XVIII^e siècle, Jeremy Bentham, observant les pratiques de l'époque, produit un dispositif de verre, voué à la surveillance, à l'observation et à l'isolement, dans lequel les peines et le châtiment ont été occultés du spectacle public (Foucault, 1975). Les punitions ont été ensuite enfermées dans un projet architectural

de verre, nommé *Panopticon*, où l'individu est isolé dans un endroit qui est à la fois fermé et transparent (Panek, 2008 : 74). « Cette maison de pénitence serait appelée *panoptique*, pour exprimer d'un seul mot son avantage essentiel, *la faculté de voir d'un coup d'œil tout ce qui s'y passe* » (Bentham, 1791 : 13).

Le panoptique de Bentham est un dispositif dans lequel le principe constitutif consiste à « voir sans être vu », selon la lecture qu'en fait Michel Foucault. Dans cet espace, une tour est placée au centre de la prison et donne l'impression que les policiers sont constamment présents. Cette stratégie d'agencement induit une organisation mentale et disciplinaire dans la psyché du prisonnier qui a la sensation d'être surveillé en permanence.

Le panoptique peut se définir comme une doctrine sociale et politique propre aux nouvelles sociétés capitalistes, lesquelles supposent, pour leur régulation normative, que la libre circulation et le libre-échange soient accompagnés de dispositifs de surveillance de tous par tous. Le pouvoir panoptique est un principe de transparence générale. Chacun doit être vu par tous, chacun doit être sous la surveillance d'autrui. (Laval, 2012 : 16)

La discipline émerge comme résultat de la « pratique panoptique ». Plus les individus sont surveillés, plus ils seront disciplinés et auront des « corps dociles », adaptés à une réalité qui fusionne avec la surveillance panoptique (Foucault, 1975). D'un point de vue sémiotique, la force du panoptique repose sur le principe de la « coopération interprétative », à savoir la coopération interprétative du prisonnier avec le pouvoir en place. En fait, face au dispositif panoptique, le prisonnier « se surveillera lui-même », car le dispositif ne lui dit jamais quand il peut être effectivement surveillé ; il lui dit simplement qu'il peut l'être à tout moment. En fait, le dispositif fait partie de la mémoire du prisonnier et de sa vie quotidienne ; il est inscrit dans son univers personnel, en tant que « scénario » intériorisé (Bentham, 1791 ; Foucault, 1975).

C'est l'effet « performatif » du dispositif énonciatif du panoptique : à la manière de la fonction conative du langage, sa configuration communique au prisonnier la nécessité d'agir sur lui-même en se surveillant : « on trouve dans le programme du *Panopticon* le souci analogue de l'observation individualisante, de la caractérisation et du classement, de l'aménagement analytique de l'espace » (Foucault, 1975 : 237). Naît donc ainsi une culture du voir, de la virtualité de l'objet, directement insérée dans l'architecture du verre, en lui rendant, pendant son exposition, par la transparence, son espace fonctionnel (*Ibid.*, 205). Le panoptique « dresse » les corps en faisant en sorte qu'ils se rendent eux-mêmes dociles (*Op. cit.*).

Quant à la vitre, elle passe par une transformation liée à son caractère de « dispositif de surveillance », avec le panoptique de Jeremy Bentham. Le panoptique fait disparaître les condamnations et exécutions publiques, pratiquées jusqu'au XVIII^e siècle, faisant évoluer l'état de prisonnier qui accède par ce procédé à l'ère de la « société de contrôle » (Foucault, 1975). La vitre et le panoptique s'unissent dans l'avènement d'une nouvelle technologie vouée à la transparence, au contrôle, à travers la prolifération des écrans électroniques (La Rocca, 2013).

2.1.5 La discipline

À travers des moyens de répartition et d'organisation visant à mieux ordonner le temps et l'espace (architectural), les dispositifs de surveillance et de normalisation du discours effectuent une liaison entre la discipline et le panoptique (Foucault, 1975).

[...] quelques-unes des techniques essentielles qui se sont, de l'une à l'autre, généralisées le plus facilement. Techniques minutieuses toujours, souvent infirmes, mais qui ont leur importance : puisqu'elles définissent un certain mode d'investissement politique et détaillée du corps, une nouvelle « microphysique » du pouvoir ; et puisqu'elles n'ont pas cessé, depuis le XVII^e siècle, de gagner des domaines de plus en plus larges, comme si elles tendaient à couvrir le corps social tout entier. Petites ruses dotées d'un grand pouvoir de diffusion, aménagements subtils,

d'apparence innocente, d'inavouables économies, ou qui ont porté la mutation du régime punitif, au seuil de l'époque contemporaine. La discipline est une anatomie politique du détail. (Foucault, 1975 : 163)

C'est le principe même de la discipline : on « gère », à travers une normalisation, des situations quotidiennes. Cette normalisation impose un style, la définition du corps. « La discipline fabrique ainsi des corps soumis et exercés, des corps dociles » (*Ibid.* p. 162). Comme il a été dit précédemment, les quatre types de corps individualisés sont fabriqués par la discipline : cellulaires, organiques, génétiques et combinatoires. Ces quatre corps sont composés, définis et proposés comme un ensemble soutenu par un aménagement tactique fait de tableaux, des graphiques bien ordonnés et disciplinaires (*Ibid.* p. 196).

Ce parallèle avec le corps nous permet de saisir clairement que le principe de l'architecture de la transparence est analogue à plusieurs égards à celui du panoptique : il impose un modèle simulé (c'est-à-dire un modèle dont la représentation est sans précédent dans ce qu'il est convenu d'appeler le réel) à un spectateur, lequel modèle s'exprime, en lui, sous la forme d'automatismes intériorisés. La discipline va intégrer les effets de ce pouvoir dans le corps social en l'insérant au cœur des nouveaux mécanismes et dispositifs de la production, en constante évolution dans le capitalisme (Gros, 1996 : 75).

Il s'agit d'établir des présences et les absences, de savoir où et comment retrouver les individus, d'instaurer les communications utiles, d'interrompre les autres, de pouvoir à chaque instant surveiller la conduite de chacun, l'apprécier, la sanctionner, mesurer les qualités ou les mérites. Procédure donc, pour connaître, pour maîtriser et pour utiliser. La discipline organise un espace analytique. (Foucault, 1975 : 168)

Le regard disciplinaire répond alors à deux exigences : 1. Être suffisamment développé et performant pour former un réseau sans aucune faille grâce à la répartition des moyens de contrôle sur toute l'étendue sur laquelle le contrôle doit être

exercé. 2. Être discret, passer inaperçu, afin de valider la coopération avec la surveillance ; celle-ci doit s'intégrer au dispositif pour être fonctionnelle (Foucault, 1975 : 205).

2.1.6 Le discours

Toujours selon Foucault, le discours est un ensemble d'énoncés qui sont liés à des champs différents, mais qui obéissent à des règles communes. Or, ces règles ne sont pas nécessairement linguistiques, mais ont une fonction normative qui met en ordre certains mécanismes à travers la production du savoir, des stratégies et des pratiques (Revel, 2009 : 36). Dans *L'archéologie du savoir* (1969), Foucault analyse les systèmes du discours. Ce système est construit par des énoncés complémentaires aux formes complexes qui fonctionnent comme des règles normatives, institutionnalisées qui forment le discours des pratiques institutionnelles comme la médecine, la politique, la biologie, etc. (Foucault, 1969 : 35).

Dans sa leçon inaugurale au *Collège de France*, en 1971, Foucault met en évidence la connexion entre discours et parole, là où le discours devient un écho linguistique de l'articulation entre savoir et pouvoir (Foucault, 1976 : 21). Pour le philosophe, le savoir est un pouvoir, les deux étant amalgamés. La parole occupe un espace de résistance à l'objectivation discursive (Revel, 2009 : 37-38). Nous tenons ainsi une sorte de triade comme équation de l'ordre du discours : Savoir + Pouvoir = Parole (Foucault, 1971 : 45, 46).

Je me placerai d'abord à l'époque de la sophistique et son début avec Socrate ou du moins avec la philosophie platonicienne, pour voir comment le discours efficace, le discours rituel, le discours chargé de pouvoirs et de périls s'est ordonné peu à peu à un partage entre discours vrai et discours faux. Je me placerai ensuite au tournant du XVI^e siècle, à l'époque où apparaît, en Angleterre surtout une science du regard, de l'observation, du constat, une certaine philosophie naturelle inséparable sans doute de la mise en place de nouvelles structures politiques, inséparable aussi de l'idéologie religieuse : nouvelle forme à coup sûr de

la volonté de savoir. Enfin le troisième point de repère sera le début du XIX^e, avec les grands actes fondateurs de la science moderne, la formation d'une société industrielle et l'idéologie positiviste qui l'accompagne. Trois coupes dans la morphologie de notre volonté de savoir ; trois étapes de notre philistinisme (Foucault, 1971 : 64).

Dans *L'ordre du discours* (1971), Foucault cherche à identifier le « régime » de vérité au sein duquel nous évoluons et la manière dont le discours est constitué, répété, déplacé et renouvelé sans cesse. Ce discours apparaît dans toutes les disciplines, sciences et systèmes (le système pénal par exemple) (Foucault, 1971 : 64-65).

Le philosophe soutient que les « discours » surgissent selon un ensemble vaste et complexe de relations discursives, institutionnalisées, définies à la fois par des ruptures et des thèmes unifiés, et non selon des visions du monde communes et inarticulées. Pour Foucault, un « discours » est une « façon de parler ». Ainsi, sa méthode étudie uniquement l'ensemble des « choses dites » dans leurs relations et transformations, sans aucune spéculation sur la signification collective générale de ces déclarations.

Foucault insiste sur l'étude du discours lui-même, jusqu'à l'unité la plus élémentaire : la déclaration (ou l'énoncé). Il soutient cependant que les énoncés sont les règles qui véhiculent une expression discursivement significative, c'est-à-dire une phrase, une proposition ou un acte de langage (*Ibid.* p. 54-58). Les systèmes de formation qui, selon Foucault, ne sont pas constitués par un « étage terminal de discours » sont définis par leur vocabulaire, leur syntaxe, leur structure logique ou leur organisation rhétorique (*Op.cit.* p.104). Derrière la façade discursive qui semble désordonnée, ce sont les systèmes, leurs relations multiples et leurs variantes qui donnent une régularité et un sens aux propositions. Ces relations actualisent les niveaux du discours comme pratique singulière (*Op.cit.* p. 102 - 106). Cette approche foucauldienne des discours nous aidera à construire notre méthodologie de recherche.

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE

3.1 Approche qualitative de type inductif

Afin de répondre à notre question de recherche, nous avons choisi une approche qualitative de type inductif. L'approche qualitative a été élaborée dans les années 1920 par des sociologues et des anthropologues et est fondée sur l'étude de l'humain. Elle explore l'existence des phénomènes sociaux en essayant de comprendre leur contexte et leur signification. En formulant des questions de recherche plutôt que des hypothèses, cette approche vise à étudier les sujets dans leur environnement d'une façon inductive.

Nous analyserons le film *Minority Report* en utilisant les fondements de la pensée foucauldienne exposée dans le cadre théorique, avec des concepts tels que la biopolitique, le dispositif, la gouvernementalité, le panoptique, la discipline et le discours. Nous étudierons quelques scènes tirées du film pour élaborer un corpus détaillé. Pour cela, des grilles d'observation et d'analyse du film apporteront des éléments de réponse additionnels aux questions de recherche posées au chapitre 1.

3.2 Méthodologie foucauldienne : approche générale du discours

Non seulement notre cadre théorique est-il basé sur des concepts foucaldiens, mais nous nous sommes également appuyée sur une méthodologie foucauldienne comme

instrument d'analyse communicationnelle. Michel Foucault, par l'analyse du discours, a travaillé sur divers aspects de la connaissance et inspiré de nouvelles pratiques politiques qui peuvent nous aider à formuler notre méthodologie de travail.

Dans ses œuvres, il a montré comment sont construites les pratiques discursives présentées comme une sorte de « vérité » à travers la normalisation du discours et l'idéologie qui touchent à tous les domaines sociaux : les médias, les institutions de la santé, l'éducation, le système judiciaire, la publicité, la consommation, le commerce, etc. L'étude du discours et, plus précisément, l'étude de la construction du discours à partir de ce qui est considéré comme « vrai » constitue une part importante du travail de Foucault sur laquelle a été élaborée notre méthodologie de recherche. L'idée générale de notre approche méthodologique est d'appliquer les règles d'interprétation foucauldienne sur des scènes sélectionnées d'un film nous permettant de mieux comprendre l'évolution des vitrines physiques vers le numérique à l'ère de la « société de surveillance ».

3.3 Sélection du cas à l'étude

3.3.1 Critères de sélection

Tel que spécifié dans le premier chapitre, nous avons choisi le film *Minority Report* (Spielberg, 2002), car il met explicitement en scène la question de la surveillance des citoyens et celle de la prévention du crime dans les espaces de la ville. Dans le film, la police a le pouvoir de décider ce qui est bon ou non pour le citoyen et impose des modèles de comportement fondés sur des normes et des mesures disciplinaires. En surveillant la population, en prévoyant les actes des individus criminels, la police effectue de la prévention au moyen de sa base de données biométriques et de sa base de données personnelles sur des citoyens. Abordant ainsi les thématiques associées à la société disciplinaire, au gouvernement des vivants, au biopouvoir, à la transparence,

aux vitrines et au « panoptique », le film s'est avéré un cas idéal afin de répondre à notre question de recherche.

Par ailleurs, nous avons également choisi ce film pour sa riche iconographie – où le verre, les miroirs, les écrans, les fenêtres abondent – et son scénario qui, malgré les poncifs de film américain, propose une véritable réflexion sur la surveillance numérique des individus.

3.3.2 Présentation du cas sélectionné

Informations factuelles sur le film *Minority Report*

Réalisateur : Steven Spielberg.

Acteurs : Tom Cruise, Collin Farrel, Samantha Morton, Max Von Sydow.

Année de production : 2002

Maison de production : DreamWorks Home Entertainment.

Le film, tiré du livre éponyme de Philip K. Dick, traite de prévention criminelle par des dispositifs de surveillance du département de la police de Washington, capitale politique et lieu de pouvoir. Dans ce monde sous haute surveillance, ont lieu des invasions domiciliaires par des policiers brutaux, sans médiation ou sans que les habitants les aient appelés. Le climat en est un de tension perpétuelle, où le gouvernement impose des mesures de protection contre le crime et des lois en rendant « normales » ces pratiques arbitraires.

Une organisation, *Précrime*, fondée 30 ans avant le début de l'histoire, est au cœur de l'intrigue. Elle condamne et emprisonne des individus pour des meurtres qu'ils auraient commis si on les avait laissés en liberté. En effet, les meurtres peuvent désormais être prédits à l'aide de mutants doués de « précognition », les « précogs ». La précognition est entendue ici comme une action de l'inconscient, comme

l'interprétation des traces ou d'un ensemble de signes perçus par des voyants. Ces signes et cette sensibilité uniques sont déterminés par le vécu des sujets observés. Cette méthode a remplacé le système traditionnel de la découverte de crimes, du procès et de l'administration de la preuve, qui statuait sur des actes réalisés, passés, établis et prouvés matériellement. Comme le dit l'un des personnages dans l'introduction de l'histoire, « la punition n'a jamais constitué un moyen de dissuasion et n'apporte qu'un mince réconfort à une victime déjà morte ».

Or des paradoxes et des réalités conditionnelles commencent à émaner de ces précogs. Par exemple, le chef de la police, John Anderton, reçoit une précognition, révélant qu'il tuera prochainement un homme qu'il ne connaît pas, ce qui bouleverse complètement son univers et en fait un criminel à emprisonner. Ainsi, dans cet environnement extrême de discipline et de surveillance à la fine pointe de la technologie, John Anderton a 36 heures pour découvrir qui l'a incriminé. Dans ce monde kafkaïen, le personnage va à la recherche de sa vérité, en s'opposant à « la » vérité qui lui a été imposée. Il faut savoir que son fils a été enlevé quelques années auparavant et que cette perte est un des moteurs narratifs du personnage.

En fuyant ses propres collègues policiers, il rend visite à la créatrice de *Précrime* qui est une spécialiste de réseaux et de systèmes ainsi qu'une herboriste. « Qu'est-ce que ce "rapport minoritaire" fait état ? » lui demande-t-il. Elle explique que, quand la triade des précogs ne peut se mettre d'accord, ou si l'un voit l'avenir différemment des autres, son rapport « minoritaire » est détruit, car, pour fonctionner, l'organisation *Précrime* doit passer pour infaillible. Dans cette réponse terrifiante, la créatrice de *Précrime* pose à son tour une question : « Qui veut d'une justice laissant place au doute ? ». John Anderton veut savoir qui, d'entre les trois précogs, a fait sur lui le rapport minoritaire. Elle lui répond que c'est la femme, Agatha.

Après une chirurgie clandestine pour changer sa paire d'yeux (qui sont ce par quoi les citoyens sont identifiés par tous les dispositifs de surveillance) afin de se dérober à la police, Anderton arrive à pénétrer dans l'enceinte de *Précrime* pour kidnapper Agatha, la femme précog. Il va essayer, avec elle, d'élucider le crime. Après de nombreuses péripéties, ils découvrent que le grand patron manipule les rapports afin de garder le pouvoir. Celui-ci finit par se suicider au terme d'une réception où le rapport minoritaire est rendu public. Finalement, les précogs sont sauvés et placés dans un lieu sûr ; les pré-criminels sont libérés ; *Précrime* est démantelé ; et le héros retrouve sa femme avec qui, finalement, il aura un autre enfant.

3.4 Corpus

3.4.1 Critères de sélection

Sur la base de la sélection de ce film, nous avons étudié avec minutie quelques scènes d'une durée de deux à trois minutes. La sélection a été faite sous forme de découpage des scènes pertinentes à notre question et nos sous-questions de recherche. Ces scènes sélectionnées ont fait l'objet d'analyses iconographiques et discursives à la lumière du cadre théorique proposé.

Nous avons sélectionné ces scènes décrites ici-bas parce qu'elles abordent, de manière iconique ou narrative, les concepts identifiés pour notre recherche, à savoir le biopouvoir, le dispositif, la gouvernementalité, le panoptisme, la discipline ainsi que le discours de la surveillance. Nous allons d'abord décrire le contenu de ces scènes au nombre de 11 (de A à K, voir 3.4.2) pour ensuite présenter brièvement la grille d'observation et d'analyse (voir tableaux au point 3.5).

3.4.2 Présentation du corpus

Corpus A

Scène 1) Prévention du crime (plage : 02 : 06)

Deux balles avec des noms – ceux des présumés victimes et assassin, Sarah Marks et Donald Dubin, (victimes) et Howard Marks (l’assassin) sont éjectées par une machine. John Anderton, le héros, arrive au département de *Précrime* . L’architecture de l’espace est vitrée, encerclée par la transparence. Tout en manipulant les balles, John Anderton demande la permission d’intervenir par téléconférence à ses co-témoins : la D^{re} Katherine James et le Juge Pollard. Il y a deux dispositifs : a) une vitre qui sépare/fait la médiation avec les co-témoins et John Anderton. Anderton demande s’ils acceptent de visionner et de valider le document et l’intervention numérotée à 1108. b) Un écran téléconférence. Après l’autorisation des témoins, John Anderton sort un minidisque et l’introduit dans ce dispositif de verre.

Scène 2) Le crime (plage : 13 :00-14 :00)

John Anderton arrive au domicile où se déroulera le crime présumé. Il rentre en courant, monte les escaliers, crie le nom de Howard Marks et l’empêche de passer à l’acte en prenant sa main et en la frappant contre une fenêtre qui se casse. Les collègues de John Anderton arrivent par un puits de lumière en le cassant. John dit à Howard : « Je vous arrête pour le meurtre futur de Sarah Marks et Donald Dublin, aujourd’hui, le 22 avril, 08h04 ». Howard Marks est arrêté, les policiers lui mettent un dispositif : le halo, symbole de son arrestation et prison.

Corpus B

Scène 1) Données algorithmiques (plage : 03 :14 - 04 :18)

John Anderton introduit un disque dans le lecteur. Il manipule un grand écran muni de gants technologiques. Sur cet écran sont montrées des informations, soit l'anticipation des scènes du crime qu'il faut interpréter, pour que John Anderton et ses collègues de *Précrime* puissent intervenir.

Scène 2) Maison intelligente (plage 17 :17-17 :50).

John Anderton arrive chez lui dans sa voiture qui le dépose à la porte de son appartement. En entrant, il donne des instructions à un dispositif qui gère la maison : « Je suis rentré » ; « Allumer le plafonnier ». Il va dans ses archives personnelles pour voir des vidéos, notamment celle de son fils disparu (on verra plus tard comment) et de son ex-femme, projetés en transparence dans son appartement, à la façon d'hologrammes.

Corpus C

Scène 1) Interprétation de données (plage 06:00-06:15).

John Anderton manipule l'écran et, en même temps que son assistant, voit défiler les informations cryptées. Il peut voir combien d'individus portent le nom d'Howard Marks, leur origine, leur âge, leur permis de conduire, leur adresse. Une plaque en verre est introduite dans le grand écran. John Anderton fait une analyse faciale en comparant les visages d'autres individus au nom d'Howard Marks.

Corpus D

Scène 1) « Installe un dispositif » (plage : 06 : 10 - 06 :19)

John Anderton donne des ordres tout en analysant des données. Il ordonne à ses collègues d'envoyer une voiture, de préparer les outils d'intervention. Est présenté tout l'appareillage technique du corps policier, prêt pour l'action de prévention.

Scène 2) La fuite (plage 47 : 46)

John Anderton sort du métro : il fuit ses ex-collègues policiers de *Précrime* qui essayent de le capturer. Les policiers utilisent un autre dispositif coercitif : les vomitriques électriques, espèces de bâtons qui, en touchant le corps de l'accusé, le font vomir instantanément. L'agent fédéral, Danny Witwer, essaie de capturer et d'incriminer John Anderton. Il utilise des armes à propulsion, entre autres dispositifs. En vain...

Scène 3) La serre (plage 54 : 59 - 1 : 03 : 20)

Précrime est un dispositif créé par une herboriste et spécialiste de systèmes, la D^{re} Iris Hineman, retraitée et installée à la campagne. Elle décrit tout le fonctionnellement et la structure de *Précrime* à John Anderton, qui s'est introduit chez elle. Voir aussi le Corpus H : Systèmes.

Scène 4) « Prêts à thermo scanner tout le secteur North Powell » (plage : 1 : 17 : 15)

Les policiers utilisent des écrans munis d'algorithmes sur les résidents d'un édifice où se cache Anderton. Un des habitants de l'édifice, une mère, dit à l'un de ses

enfants de ne pas s'affoler devant les robots-araignées qui envahissent l'immeuble pour le thermo scanner : « Elles vont te scanner. Ne bouge pas, ouvre les yeux ».

Scène 5) Réalité virtuelle (page : 1 : 28)

Danny Witwer, l'agent fédéral à la poursuite d'Anderton veut savoir qui est Rufus T. Riley, l'inventeur du dispositif de réalité virtuelle, un dispositif utilisé par *Précrime*, qui fait de la lecture sensorielle. John Anderton demande à Riley de pirater la mémoire de la précog, Agatha, pour visionner les images de son avenir avec un dispositif similaire à celui qu'utilise *Précrime* pour prévoir les crimes. Rufus enregistre les données d'Agatha. Les prévisions sont montrées sur quatre écrans et un écran géant. Une scène révélatrice est récurrente du passé impliquant Agatha, où l'on peut voir Anne Lively, un personnage central de l'intrigue, mais dont Anderton ne comprend pas encore le rôle.

Corpus E

Scène 1) Publicité ciblée (page 13 : 00 – 14 : 00)

« Imaginez un monde sans meurtre. » C'est avec ce slogan que le programme de *Précrime* essaye de convaincre la population de l'importance de la prévention du crime dans la ville de Washington. Selon *Précrime*, le taux de meurtre a diminué de 90%. Cette publicité affiche le témoignage de plusieurs individus issus de divers milieux culturels.

Lamar Burgess, le grand directeur et inventeur de *Précrime*, justifie l'importance du dispositif auprès de la population. Sur les murs de la ville il y a partout des projections de la publicité de *Précrime* vantant son infailibilité. Le système de *Précrime* repose sur le sentiment de sécurité de la population et lui garantit des libertés individuelles. Le slogan : « *Précrime* : Ça marche ! » se répercute comme un

écho. La publicité se termine par : « Le 22 avril, il y aura un référendum national pour décider si *Précrime* doit continuer ses activités ».

Corpus F

Scène 1) Données biométriques (plage : 21 : 27 - 21 : 31) (Voir Corpus A – Prévention du crime).

Une machine placée à l'entrée de l'édifice où est situé *Précrime* fait la reconnaissance de l'iris de tous les travailleurs et visiteurs.

Scène 2) Autres données biométriques (plage 1 : 16 : 57)

Les policiers font une fouille dans un bloc-appartement où ils pensent que John Anderton s'est réfugié. Ils utilisent des robots-araignées qui font de la reconnaissance d'identité par la lecture de l'iris.

Corpus G

Scène 1) La tour panoptique (plage 30 : 42 - 30 : 31)

La prison est structurée comme une tour classique de prison benthamienne. Les prisonniers sont isolés dans des tours individuelles. Devant le visage de chaque prisonnier, des images sont projetées dans l'écran.

Corpus H

Scène 1) Systèmes (plage – 54 : 59 – 1 : 03 : 20)

La D^{re} Iris Hineman, créatrice de *Précrime*, chez elle, dans une serre. Elle décrit le mode opérationnel et la structure de *Précrime* à John Anderton.

Corpus I

Scène 1) Interprétations de données (plage 1 : 39 - 1 : 49)

Agatha, la précog, dit à Anderton qu'il peut choisir, malgré ce que lui montre l'avenir. Or Anderton argumente : « Je dois savoir ce qui est arrivé à ma vie ». Dans la chambre d'hôtel, en voyant des photos d'enfants sur le lit, Agatha répète : « Tu as encore le choix. Les autres (criminels) n'ont jamais vu leur avenir. Tu as le choix ! ».

Scène 2) « C'est une mise en scène » (plage 1 : 49 : 01)

Danny Witwer, le policier, se rend compte qu'ils se font mener en bateau. La faille du dispositif : le système de *Précrime* ne marche pas, car il n'est pas infallible à 100%.

Corpus J

Scène 1) Vitrites de magasins (plage 1 : 28 : 54 - 1 : 29 : 34)

« Bonjour Mr Yakamoto ! Content de vous revoir chez Gap ! » John Anderton a subi une chirurgie des yeux pour changer ses données biométriques. Quand il entre dans un magasin *Gap*, après la lecture optique de ses iris, l'hôtesse numérique le salue avec sa nouvelle identité : Mr. Yakamoto.

Scène 2) Écran mensonger (plage 1 : 50 – 1 : 54 : 53)

Danny Witwer rencontre Lamar Burgess et lui demande d'analyser les données retirées de la mémoire d'Agatha. Danny Witwer analyse les données et dit que les

images sont fausses. En réalité, Lamar Burgess a lui-même truqué ces images pour cacher son propre crime, la noyade d'Anne Lively, et pour forger une autre preuve du même crime. Danny Witwer confronte l'image tirée de la tour panoptique avec celles de la mémoire d'Agatha. Lamar Burgess tue alors Danny Witwer.

Corpus K

Scène 1) Passages numériques (plage 46 :11 à 46 :45)

Les publicités virtuelles de la voiture *Lexus*, de la montre *BLV-Bvlgari*, *Nokia*, *Century 21*, *Sushi One Night Stand*, *Guinness*, *American Express*.

Anderton en fuite passe par un passage. En faisant référence à la structure architecturale des anciens passages parisiens, ce passage incorpore des éléments numériques en suggérant, à travers des traçages des données des citoyens, les produits des marques.

Scène 2) Vitrines physiques et numériques (plage 1 : 35 : 38)

Au centre d'achat, alors qu'Anderton et Agatha fuient la police, les vitrines physiques de magasins fonctionnent comme une étape migratoire vers les vitrines numériques. On voit d'ailleurs dans une vitrine numérique s'afficher la phrase : « *See what others don't* ». (Voyez ce que les autres ne voient pas). La publicité dans cette vitrine numérique montre des mannequins habillés en costumes futuristes de couleur blanche. Une personne avec des lunettes et du rouge à lèvres traverse la foule et arrive au premier plan. Il voit ce que les autres ne sont pas capables de voir. Les policiers sont à côté de cette vitrine numérique pendant qu'ils cherchent John et Agatha. Cette dernière dit à Anderton ce qu'il doit faire en traversant le centre d'achat afin d'échapper à la police. En passant, elle donne le conseil à une inconnue de ne pas rentrer chez elle.

Scène 3) Affiche (plage 1 : 38 – 1 : 39)

Un panneau publicitaire montrant un homme, lunettes de soleil, veste beige et chemise noire, qui est en train de se faire hisser sur l'édifice de l'hôtel où Anderton et Agatha rencontreront l'inconnu qu'Anderton est sensé tuer. Il s'agit de « la quatrième personne » dont Anderton avait vu auparavant l'image, dans les projections de *Précrime*, avant son accusation et sa fuite.

3.5 Grilles d'observation et d'analyse

Les grilles présentent des éléments observés et analysés dans le film au fil de la recherche, avec l'appui du cadre théorique. L'objectif est ici d'expliquer notre manière de travailler en montrant comment les grilles ont structuré la collecte de données (éléments observés) et ont organisé l'analyse à partir des concepts retenus dans le cadre théorique fondé sur la pensée foucaldienne (gouvernementalité, biopolitique, dispositif, panoptique, discipline et discours). Nous avons pris les éléments des scènes sélectionnées et les avons divisés en deux grilles : l'une d'observation (voir annexe 1), avec des notes personnelles et les minutes correspondant à l'observation, l'autre (voir annexe 2), plus détaillée, avec les observations types, les fonctions de la vitre, le rôle des personnages selon les concepts foucaldiens et finalement l'analyse de chaque élément correspondant au corpus.

3.6 Limites de la recherche

Comme toute recherche qualitative de type inductif, nous avons conscience de toute forme de partialité dans les choix qui ont été posés à toutes les étapes de la recherche, à commencer par le choix du film, la sélection des scènes, l'identification des éléments observés et les concepts retenus pour l'analyse. Notre subjectivité est

sûrement intervenue également dans les interprétations qui ont été faites des scènes étudiées. Or ces interprétations peuvent être convaincantes par l'accumulation des exemples et preuves pour appuyer nos analyses (comme ce sera le cas dans le chapitre suivant). Par ailleurs, n'ayant qu'un film à l'étude et ne cherchant aucunement l'exhaustivité dans les types de représentation de la vitrine à l'ère de la surveillance, aucune généralisation n'a été possible. Notre étude vise plutôt à présenter une analyse possible du film tout en élaborant une réflexion critique sur le passage de la vitrine du grand magasin du XIX^e siècle vers les multiples écrans numériques dans une société de surveillance.

Nous limiterons notre sujet de recherche à l'analyse du film *Minority Report* en tenant compte de la question principale et des sous-questions. Notre étude est aussi limitée chronologiquement, des vitrines au XIX^e siècle, aux vitrines numériques au XXI^e siècle. Nous avons analysé, observé, travaillé sur des archives d'époque, à partir d'une littérature consulté sur place à la Bibliothèque nationale de France, à Paris, concernant les vitrines physiques des grands magasins au XIX^e siècle dans cette ville. Ce lieu principal d'étude de la vitrine est également une limite géographique.

CHAPITRE IV

ANALYSE

FONCTIONS DE LA VITRE/VITRINE

Dans ce chapitre, nous nous concentrerons sur la dynamique foucauldienne des diverses fonctions de la vitre/vitrine afin de mieux comprendre son rôle dans le film *Minority Report*. La vitre agit ici comme médiatrice essentielle : elle permet la visibilité, la protection, l'exhibition, la communication, la flânerie, le passage, la parade, la médiation et la séparation/distinction (privé/public). Toutefois, la vitre a aussi une fonction d'intégration technologique par son passage du physique au numérique. Par exemple, le concept de « surveillance » est examiné dans son rapport avec celui de « panoptique ». Le panoptique de Jeremy Bentham et de Michel Foucault permet la surveillance constante et intégrée de l'individu par les autorités (et finalement par lui-même), ainsi que le développement subséquent de cette surveillance en tant que système. Le système de la « société de surveillance » veut former, ou modeler, des citoyens « dociles, disciplinés ».

Nous verrons, avec la présentation et l'analyse de nos résultats, comment ces fonctions sont développées dans la narration de *Minority Report* et nous tenterons de répondre à notre question de recherche sur la façon dont est représentée la dynamique foucauldienne par la transformation des vitrines physiques en vitrines numériques, en tenant compte des dispositifs de pouvoir et de normalisation sur les citoyens du film.

4.1 Fonction de visibilité

La première fonction de la vitre, la plus évidente, est de permettre la visibilité en laissant voir ce qu'elle sépare. Dans le contexte de la ville, les vitrines des magasins effectuent un effet de transparence, qui expose l'objet au regard du client. La vitre est, par excellence, le moyen de rendre perceptible l'objet à vendre. En se tenant devant l'objet exposé, exhibé, la vitre établit une relation directe avec le client, le promeneur ou l'individu qui voit à travers celle-ci l'objet ou une situation (Alves de Oliveira, 1996).

En présentant l'objet exhibé dans un dispositif vitre/vitrine, le lecteur/spectateur se voit offrir la possibilité de contempler le produit en exhibition. Mieux l'objet est exposé, avec des mises en scène mettant en valeur cette exposition, mieux il sera visualisé par le client. Cette approche sous-entend une collaboration entre le client/spectateur et la marchandise exposée. Si la marchandise est en exhibition, le client/spectateur participe à la visibilité de l'objet exposé, selon ses codes de vie, ses lectures d'interprétation et son expérience (*Ibid*).

Un exemple de visibilité de la vitre dans le film est la maison des Marks où le verre est omniprésent. Avec son matériel, la vitre encadre et protège la maison en laissant entrer l'éclairage naturel du jour, faisant place aux interactions entre les personnages. L'éclairage fourni par la vitre accentue le moment de tension des scènes et de suspense dans l'environnement de la maison. En arrière-scène, comme dans un effet de théâtralité, la vitre expose, rend visible la situation des personnages. La vitre raconte une histoire bien ficelée quand, en interaction entre les personnages, elle fournit les codes de visualisation et d'interprétation lors de l'acheminement des scènes et ce, dans la mesure où tous les personnages sont intégrés au décor. Dans leurs jeux de rôle, les personnages interagissent dans la maison. À ce moment, la vitre capte et sert d'élément de coopération de suspense à la mesure que la scène

d'intervention de *Précrime* est en train d'être préparée. Ce moment de capture de l'image par la vitre fournit une perspective d'anticipation lors de l'intervention de *Précrime*. Au cours de leur intervention, les policiers de *Précrime* cassent le toit vitré, la coquille qui protège la maison, pour arrêter le crime que Marks est censé commettre contre l'épouse et son amant.

Un autre exemple de la fonction de visibilité de la vitre dans le film est le département de *Précrime* où les fenêtres et les vitres se trouvent partout : élément paradoxal lorsque l'on travaille sur des opérations policières qui, normalement, exigent le secret de la préparation et de l'exécution. *Précrime* veut faire de la visibilité de son département une idée de marketing. En faisant de la vitre un phénomène de transparence, *Précrime* permet de cibler et de mettre en scène la potentialité du combat au crime parmi la population. Pour cette raison, *Précrime* travaille sur la visibilité et applique le principe de la transparence architecturale. La lutte contre le crime doit être visible et transparente, pour que le citoyen n'ait aucun doute sur le caractère noble et justifié des interventions policières : le bon citoyen n'a rien à cacher et collabore avec la surveillance.

4.2 Fonction de protection

Les vitrines ont pour fonction la visualisation de l'objet, mais aussi la protection de ce même objet. Si les vitrines exposent, font la médiation à travers la vitre, elles permettent aussi que l'objet exposé soit séparé, isolé du quotidien des individus (Panek, 2008 : 96). Les objets sont isolés par une vitre, protégés du contact physique avec les mains. Cette protection est nécessaire à l'exposition des objets, en les rendant visibles, mais intouchables. La vitre va de cette façon entourer l'objet, le laisser visible, mais sans possibilité de le posséder. Exposée dans la vitrine, la marchandise acquiert une valeur symbolique souvent tournée en fétiche (Aitken et Le Goff, 2011).

Un bon exemple de cette exhibition des objets visibles, mais intouchables est le cabinet de curiosités. Très présent dans les XVI^e et XVII^e siècles, cité par Foucault dans *Les Mots et les Choses*, le « cabinet de curiosités » présentait en exhibition des objets qui étaient des excentricités d'origine minérale, animale et végétale. Des objets variés étaient exposés dans la cour royale française pour montrer aux visiteurs des curiosités scientifiques ou des objets hors normes (Mauriès, 2011).

Plus tard, les grands magasins et les centres commerciaux ont eu l'idée de protéger des articles plus chers dans les vitrines-armoires. La force des vitrines-armoires est dans le symbole de « la boîte » qui ramène à l'idée du cabinet de curiosités. La vitrine fait ici un clin d'œil au cabinet de curiosités en exhibant l'objet pour retenir l'attention du consommateur avec une stratégie de présentation d'un objet rare, fétiche ou mythique.

Plusieurs exemples dans le film relèvent de cette fonction de protection. Les vitrines-armoires du centre commercial se situent au milieu du magasin. Elles sont fermées et exhibent la marchandise pendant qu'un personnage regarde le matériel exposé. Comme dans le cabinet de curiosités, ils ne peuvent pas toucher la marchandise exposée. De la même manière, les vitrines chez Lamar sont posées directement devant son bureau. Elles sont aussi hermétiquement fermées et bien placées dans l'espace du bureau. Les vitrines-armoires exhibent des objets de collection.

Dans les fenêtres du département de *Précrime*, la transparence de la vitre marque et découpe l'environnement de travail des policiers. Les fenêtres du département de *Précrime* ont elles-mêmes recours à la transparence comme renforcement du dispositif de sécurité. L'architecture du département est comme une boîte en béton, « garnie de vitres ».

Les fenêtres et les miroirs de l'appartement d'Anderton et Lara Clarke disposent de cette fonction de protection. Anderton et Lara regardent la pluie à travers les fenêtres. Il y a des édifices faisant voir les reflets des personnes à leurs fenêtres.

Anderton, Agatha et Leo Crow sont dans la chambre 1006 où le mur est vitré et transparent. Comme les fenêtres sont larges, on peut voir le voisinage et la lumière du jour à travers les fenêtres. Les fenêtres servent de médium pour montrer la mort de Crow, prendre les voisins à témoins, mais elles sont aussi utiles à l'investigation faite par Witwer, après la mort de Crow, sur les fausses preuves disposées dans le lit et laissées dans la chambre. Crow casse les vitres au moment de sa mort, les vitres perdent leur utilité comme mur de protection de la chambre.

4.3 Fonction d'exposition

Une troisième fonction de la vitre est l'« exposition ». Tirant son origine des expositions universelles, « exposer », tout comme les mots « exhiber » et « visibilité », ont émergé de façon déterminante au XIX^e siècle. Lors des expositions universelles qui se sont tenues en France, en Angleterre et aux États-Unis, une foule de curieux, de toutes origines sociales, allait voir les expositions dans les pavillons de chaque pays. Ces pavillons mettant de l'avant les dernières innovations technologiques traduisaient tout le savoir-faire technique et culturel de l'époque. Chaque pavillon présentait des curiosités, des innovations technologiques sur la mode, l'architecture industrielle, le design et la culture du pays exposé.

La première grande exposition s'est tenue à Londres en 1851, sous le thème « l'industrie de toutes les nations ». Son attrait principal était le Palais de Cristal (Schroeder-Gudehus, 2008 : 15-24). Stimulé par l'architecture dérivée de la Révolution industrielle, avec ses formes innovatrices pour l'époque, le Palais de Cristal innove dans les matériaux utilisés. la vitre et des éléments faciles à assembler.

Ce fut l'occasion d'une grande promotion de la vitre comme matériau architectural principal, avec une charpente de métal, élément nécessaire pour faciliter la préfabrication, l'assemblage et le démontage rapides des sites d'expositions. La vitre comme matériau léger et facile à manipuler a permis d'avoir pour la première fois des espaces qui étaient à la fois clos et lumineux, permettant plus d'ouverture, un élargissement des espaces et une meilleure visualisation des objets à exposer (*Ibid*, 2008).

Dans les scènes du film, la maison des Marks est entièrement vitrée. La salle de séjour constitue une véritable petite réplique de l'architecture construite autour de la vitre comme matériau principal. Le toit est vitré, rappelant l'idée des serres qui ressemblent à la structure du Palais de Cristal et à celles des passages parisiens. L'exposition est faite de la vie quotidienne du couple avec leur enfant et toute la dynamique familiale. À mesure que l'histoire du couple dans le film se développe, sont exhibés les espaces de la maison avec ses répartitions et ses utilisations en affichant la vitre comme matériel d'exposition de la vie quotidienne : la salle de séjour, la cuisine, la salle de bain, les couloirs, la salle de bains et la chambre. Cette exposition sert à *Précrime* pour visualiser, cartographier et préparer son intervention.

Un autre exemple dans le film, qui ressemble aussi à un jardin botanique, avec une architecture arrondie comme celle du Palais de Cristal, concerne les serres de la Dr^e Hineman, spécialiste des systèmes et créatrice de *Précrime*. Elle passe ses journées de retraitée dans cet espace vitré transparent qui abrite des plantes qu'elle étudie et analyse. La Dr^e Hineman explique la structure du fonctionnement de *Précrime*, son architecture en la comparant aux systèmes biologiques et mathématiques. En tant que système, *Précrime* fonctionne grâce à une connexion de réseaux et de dispositifs. En insistant sur la rationalité de l'espace des serres, la focale est mise sur l'importance scientifique, au XIX^e siècle, du calcul et de la mesure de chaque espace de verre dans le but de rentabiliser le nouveau matériel, la vitre.

En effet, au XIX^e siècle, un siècle de transformations, d'expérimentations sociales et scientifiques, des chercheurs et des penseurs ont trouvé dans la biologie et dans les mathématiques une façon de rationaliser, d'encadrer la pensée et l'espace d'une façon logique et scientifique, par la méthodologie positiviste. Pour rendre le monde plus rationnel et ordonné, il faut calculer, mesurer, quantifier l'espace et montrer son résultat : l'exhibition.

4.4 Fonction d'exhibition

Comme nous l'avons vu précédemment, la fonction d'exhibition de l'objet dans la vitrine est apparue au cours de la Révolution industrielle, de l'urbanisation des villes, des expositions universelles et de l'apparition des grands magasins. Dans cette séquence historique, au-delà des passages parisiens, la vitrine prend forme dans un contexte d'exhibition toujours plus présente et soignée de la marchandise.

Pour Walter Benjamin, Paris était la ville des miroirs (Panek, 2008 : 61). Paris avait tellement fait usage du matériau « vitre » que l'acte d'exhibition était presque une seconde nature. La plupart des photos prises par Eugène Atget montrent abondamment une ville où la vitre omniprésente a une fonction d'exhibition. Dans ses photographies des vitrines, des images de la ville apparaissent, se mélangeant avec des mannequins, ce qui donne un effet surréel à nombre de ces images (*Ibid* : 65-66), un effet fantasmagorique.

L'autre aspect à souligner porte sur la « spectacularisation » de la vitrine. La mise en scène comporte ici une forme de théâtralité pour mettre en valeur la marchandise. Lors de l'exhibition de la marchandise dans la vitrine, l'objet se fait unique et doit attirer le regard pour façonner les sensations de ceux qui le regardent. Pour cela, les aspects cartographiques, géographiques, architecturaux du concept singulier de cette

vitrine sont fondamentaux pour que le spectacle fonctionne. Dans un film ou une pièce de théâtre, les images doivent parfois être irréelles pour capter l'attention.

Dans le fameux centre commercial du film *Minority Report*, la vitrine qui proclame le slogan publicitaire « *See what others don't* » est disposée au deuxième étage. Elle est un composite de vitrines physiques et de vitrines numériques, à la fois une vitrine et l'exhibition d'une image en mouvement. L'image fixe de la photo sort du cadre, sorte de théâtre et de jeu de miroirs, typique de la fantasmagorie. Les images dans cette vitrine nous suggèrent que l'exhibition est une forme de capture qui met l'accent sur la phrase publicitaire et sur l'action physique montrée par l'image. La phrase « *See what others don't* » nous mène à l'acte d'exhibition dans la vitre/vitrine, au jeu d'image et de réflexion dans la vitre qui provoque ainsi, par l'image, un « flash », un moment de fulgurance instantanée.

Minority Report nous fait voir le centre commercial, qui contient des magasins de toutes tailles : petite, moyenne et grande. Chacun possède sa vitrine liée à une thématique. La vitrine des plantes, *Hydroplant*, expose par exemple de grandes, moyennes et petites plantes dans sa vitrine – un clin d'œil aux serres où a commencé l'idée des grandes expositions universelles, au Jardin botanique de Paris et au Palais de Cristal de Londres.

Les vitrines ont un effet de reflet, de miroir, et les individus qui se promènent et flânent dans le centre commercial voient constamment leur image reflétée dans les vitrines. Les vitrines dans le film offrent véritablement aux passants, flâneurs et clients un véritable spectacle en elles-mêmes. Ceux-ci s'arrêtent pour contempler l'objet exposé dans la vitrine ainsi que leur propre reflet dans le verre, tel une exhibition.

4.5 Fonction de communication

L'acte communicationnel pousse le client/spectateur à lire et à « décoder » l'objet affiché dans la vitrine. Celui qui voit à travers la vitre l'objet affiché traduit selon ses propres codes ce qu'est, mais surtout, ce que représente l'objet en question. L'objet a son propre code qui peut ne pas correspondre exactement à l'interprétation du client/spectateur. Ce jeu d'interprétation entre le passant et l'objet affiché dans la vitrine est induit par la médiation, l'exhibition, l'exposition, la visibilité de l'objet qui sont tous des actes communicationnels (Oliveira, 1996).

Cet acte communicationnel de l'objet à travers la vitrine est évoqué dans la poésie de Charles Baudelaire (*Les Fleurs du mal*, 1857) et aussi par Walter Benjamin dans *Paris Capitale du XIX^e siècle* (1939). Seul le passant, pratiquant la flânerie, accède à cette possibilité de communiquer de l'objet, car les voitures ne donnent pas accès à cette thématique urbaine (Clark Peres, Ana Maria, 2016 : 66-68). La vitrine permet ainsi de développer toute une communication, un langage et des codes qui correspondent à une situation commerciale, économique et sociale nouvelle. En utilisant son propre matériel, la vitre actionne une situation de mise en scène pour capter l'attention des passants qui vont lire et interpréter l'objet mis en évidence dans la vitrine. Avec l'exposition de l'objet dans la vitrine, elle se voit attribuer la fonction de communiquer un discours portant sur la représentation de valeur sociale, économique, communautaire, identitaire et générationnelle dans une situation de consommation. La visualisation et la prise de contact avec l'objet exposé crée un repère physique et psychique face à cet objet, une information qui induit l'essai, le tri et éventuellement l'achat de cet objet (Oliveira, 1996 : 29).

Dans le film *Minority Report*, les vitrines de magasins et les affiches publicitaires du centre commercial illustrent cet acte communicationnel avec les passants, les flâneurs, les promeneurs et, dans ce cas spécifique, avec Anderton et les autres personnages qui

l'entourent. Les personnages en font des lectures, des interprétations, et leur interaction avec cet environnement est capitale dans le déroulement du film. Ici, les personnages regardent les objets disposés dans les vitrines, auxquels correspondent toute une série de publicités qui sont très présentes dans le film. Les vitrines communiquent un système d'images ciblées à Anderton et à des personnages grâce au traitement de leurs données personnelles et à la suite de l'identification de leurs iris. En croisant les informations, ces machines qui recueillent leurs informations vont fournir des objets de consommation selon les profils récoltés et analysés. La collecte et le traitement des données à des fins commerciales en utilisant le marketing font partie des stratégies de l'acte communicationnel.

4.6 Fonction de flânerie

La vitrine joue le rôle d'un miroir dans lequel l'individu (et la *Société du spectacle*, pour reprendre le titre de l'ouvrage de Guy Debord publié en 1967) se regarde et à travers lequel son identité se construit. La vitrine devient le foyer de l'organisation de toutes les informations nécessaires à son propre fonctionnement, qu'elles touchent à la circulation financière et commerciale, aux institutions d'éducation ou aux comportements culturels (gestes, modes, fascinations, etc.). Un tel microcosme urbain révèle un important phénomène social : l'apparition d'un type d'individu spécifique nommé le *flâneur* ; celui qui se sent libre au milieu de la foule et au cœur de la mobilité urbaine (Benjamin 1938-1939).

Charles Baudelaire fut l'un des premiers à constater l'insertion de l'individu dans son contexte urbain ambiant et à voir la multiplicité des signes qui caractérise ce contexte. Il a observé le surgissement des vitrines et des galeries (ces dernières appelées « passages ») qui, de nos jours, se sont transformées en centres commerciaux. Vers le milieu du XIX^e siècle, la vitrine devient déjà un « thème » lié à celui de la *flânerie* (Demory, 2009). Celle-ci est évoquée dans la poésie, surtout chez Baudelaire qui

l'identifie à la ville en tant qu'incarnation de la modernité dans ses manifestations sociales, politiques, culturelles, économiques et financières (Benjamin, 1927-1929). L'urbanisation de Paris tient compte et même table sur ce phénomène pour offrir un espace de circulation à ses habitants (qu'ils se déplacent à pied ou en calèche). Il en va de même pour les galeries qui deviennent un lieu de divertissement avec leurs vitrines, à la fois objet de regard et objet de désir des passants (Demory, 2009).

Dans *Minority Report*, les vitrines physiques ou numériques jouent avec les codes de la théâtralité pour susciter la flânerie. Par exemple, la vitrine *Aquafina* et les vitrines du centre commercial font de la mise en scène et racontent une histoire pour tisser un lien avec le flâneur et le client potentiel. L'histoire est bien ficelée pour associer personnellement le passant au produit mis en scène. Chacun interprète ensuite le produit selon sa propre vision. Ainsi, Agatha va interpréter les images dans le centre commercial selon sa propre expérience de prémonition de *Précog*. Anderton fera aussi sa propre interprétation selon son vécu face aux images qu'il voit au moment où il entre dans le magasin *Gap* à la suite de la réception par une hôtesse dans une vitrine virtuelle.

Dans les vitrines des boutique *Hops* et *Hydroplant*, les clients voient la marchandise exposée, exhibée. Les citoyens consommateurs se promènent devant la vitrine, ils sont vus, épiés, toujours dans le but d'attirer de nouveaux consommateurs qui flânent. Un dernier exemple concerne la vitrine *Alphabet*, située au deuxième étage et qui apparaît au fond lors de l'intervention policière. Alphabet est le principal gestionnaire des comptes Google : un clin d'œil à la flânerie physique et virtuelle de l'internet.

4.7 Fonction de passage

La fonction de « passage » fait directement écho aux passages couverts parisiens qui ont vu le jour au cours des XVIII^e et XIX^e siècles. Les passages parisiens se sont

inspirés des souks orientaux, qui sont des passages couverts avec des boutiques de chaque côté. Ils sont très présents en Turquie, en Égypte, en Tunisie, en Syrie et dans la plupart des pays d'Orient. Les campagnes napoléoniennes en Égypte, qui avaient entre autres pour but de lutter contre le monopole commercial anglais en Méditerranée, ont permis la découverte de l'art et de la décoration orientaux. Cet art a été transposé en France par des architectes qui en ont incorporé des éléments dans l'architecture de l'époque. Pour exemple, le passage du Caire à Paris, construit en 1799 (*Op. Cit* : 37-39).

L'idée des passages dérivait d'une stratégie des commerçants de l'époque pour rendre les boutiques plus attirantes et plus accessibles à la bourgeoisie. Les passages constituaient un lieu sûr et tranquille. Une phrase ironique de Flaubert visualisant l'émergence des passages et de l'ensemble des éléments qui l'entourent, dans son *Dictionnaire des idées reçues* (1850), résume l'esprit du temps : « Vendre et acheter, le but de la vie » (Lambert, 2002).

L'éclairage public était l'un des attraits des passages, augmentant l'efficacité commerciale des vitrines. Que ce soit à la lumière du jour ou celle artificielle du soir, les commerçants en profitaient pour jongler avec le jeu de miroirs des boutiques qui offrait à la clientèle un effet féerique²¹. Ce jeu de l'intérieur et de l'extérieur de la vitrine, dans l'espace de verre qu'était le passage, contribuait à l'aspect spectaculaire de ce nouvel attrait aux yeux des clients et des flâneurs. Les passages permettaient aux passants de poursuivre leur chemin, selon leurs envies et à leur rythme. Les vitrines vont profiter de cette liberté conférée par le passage pour disséminer l'idée que la boutique et la vitrine sont ouvertes à tous et à toutes. Avec cette ambiance

²¹ D'inspiration du conte de fées, qui enchante, rend spectaculaire (Petit Robert, 2007 : 1023) .

particulière, la vitrine rend captif le regard du client ou du lecteur (Delorme, Dubois, 2014 : 23, 24)²².

Dans le film *Minority Report*, un exemple de cette fonction de la vitre est la fuite d'Anderton qui passe par une sorte de passage. Dans ce passage, lui et d'autres personnages sont attirés par les stratégies de marketing à mesure qu'ils avancent dans cet espace. En fait, les vitrines vont capter le regard des promeneurs, des flâneurs et des clients/spectateurs vers les publicités affichées dans les vitrines. Le rôle des vitrines dans les passages passe par le décodage des informations que les machines possèdent concernant le rythme de vie d'Anderton et sa position géographique. En connaissant ses goûts de consommateur, les *learning machines* vont, à travers la vitre, essayer de capter son attention par une sorte d'affinité selon sa localisation géographique. Les *learning machines* dans les passages s'adressent différemment à chacun des individus. Anderton, comme d'autres personnages, suit son chemin en regardant les publicités visuelles dans ce passage numérique.

4.8 Fonction de parade

Dans l'acte de la flânerie, le temps s'allonge. Ici, le dialogue que le promeneur effectue à travers la vitre est différent d'une promenade en voiture, à vélo, en autobus. Dans cet « arrêt » temporaire, la fonction emblématique de la vitre constitue en quelque sorte l'effet miroir. En même temps, lorsqu'elle communique avec le lecteur/spectateur, la vitre, dans cette interaction, va avoir un double effet du « voir et

²² Une grande tradition de lecture s'est développée dans les passages qui offraient, pour la plupart, des cabinets de lecture où les individus payaient pour lire des journaux, des livres et des revues (Delorme, Dubois, 2014 : 23, 24).

être vu » (Alves de Oliveira, 1996). Voir l'intérieur de l'espace visé par le regard au moment de l'acte de flâner, mais également être vu par celui qui se trouve à l'intérieur de cet espace (Panek, 2008). Il s'agit en quelque sorte de parader d'un côté de la vitre en s'assurant d'avoir l'attention de l'autre côté.

Dans le film, l'acte d'être vu de l'extérieur et celui de voir à l'extérieur sont en dialogue constant. Le fil tenu entre ces deux activités est interactif et dynamique. Ce fait dénote la fine marge entre le privé et le public. La vitre, tout en séparant les deux espaces physiquement, permet le contact visuel. Même si on n'accède pas à l'espace, il sera visible, encadré, divisé et organisé pour rendre possible la parade.

4.9 Fonction de séparation/distinction

La lumière venue des vitrines et des fenêtres sert de second rôle pour éclairer, rendre « une lumière du jour », établir un contact avec le monde extérieur en le séparant du monde intérieur. Dans le film, les fenêtres éclairent deux parties de la maison des Marks : la salle de séjour et la chambre. La salle de séjour, l'espace où l'on reçoit les visiteurs, a un aspect très convivial, chaleureux ; les fenêtres avec leurs vitres permettent la communication avec le monde extérieur. Elles favorisent également la communication semi-publique, un espace de dialogue entre deux sphères : le discours et l'architecture. Discours au sens de dialogue, du séjour des invités, avec comme arrière-plan la scène familiale des Marks dans la cuisine. Pendant que les personnages se trouvent dans la cuisine, la mère discute avec le père et l'enfant parle tout seul. Les lumières venues des fenêtres ont pour rôle d'éclairer la cuisine, de laisser entrer la « lumière du jour ».

On observe les détails de la maison de style géorgien, marqué par la forte présence de fenêtres. Ce type de maison naît lors du déclin du mode de vie rural et de l'apparition du mode de vie urbain, moderne, industriel et mondain. Les maisons que l'on voit

apparaître dans le film représentent un peu le mélange du style géorgien et de Bedford Park. Ces prototypes des « cités jardins » du XIX^e siècle ont été créés dans le but d'organiser l'espace fonctionnel de l'habitat individuel en tenant des « maison isolées ou mitoyennes, mais toujours avec un jardin » (*Encyclopaedia Universalis*, 1988 : 356, 357). Chaque pièce reçoit un abondant éclairage qui va de pair avec toute l'articulation architecturale de la maison (*Ibid*, 1988 : 357).

Les fenêtres en arcade de la maison des Marks séparent l'espace en deux sections. Pendant qu'une fonctionne comme salle de séjour, espace semi-privé ouvert aux invités de la maison, l'autre est située au deuxième étage, dans la chambre des Marks ; c'est l'espace réservé à l'intimité du couple. Dans cet espace, se déroule la scène de capture d'Howard Marks par Anderton et où *Précrime* va arriver. À l'instant de l'irruption de *Précrime*, les vitrines-arcades de la chambre sont fracassées par Anderton et ses collègues de *Précrime*. Le contact entre le monde privé et le monde public est saillant dans cette scène où la micro-économie de la vie privée se voit envahie par les dispositifs de surveillance et de prévention du crime, à travers des prévisions affichées dans l'écran de la salle de *Précrime*.

Un autre exemple de la fonction de séparation est le moment où Witwer rend visite à Lara pour l'interroger sur Anderton ; pendant qu'il la questionne, les fenêtres montrent la maison de l'intérieur. À travers d'anciennes fenêtres situées dans une maison centenaire, sont visibles les vitres des fenêtres. Les fenêtres montrent le dedans et le dehors de la maison. Le dedans est représenté lorsque Witwer suit Lara jusqu'à son laboratoire de photographie, tout en l'interrogeant. Le dehors, lorsque Lara reçoit Witwer et que celui-ci cherche ses photographies. Il veut trouver des indices, des preuves sur la présence d'Anderton dans la vie de Lara.

4.10 Fonction de médiation

La vitre et la vitrine possèdent aussi une fonction de médiation qui est le fait de relier, de mesurer, de porter une attention significative à deux univers et, en même temps, d'établir un dialogue, une communication entre ces deux parties. La vitre agit comme médiation entre deux mondes : le monde de l'exposition et le monde de l'intériorité. Dans le monde de l'« exposition » se présentent la scène, l'objet, les individus, le sujet : par exemple, la marchandise qui est exhibée. La vitrine établit cette médiation grâce à la visualisation de l'objet qui, en étant vu, sera objectivé et désiré selon celui qui voit l'autre côté (Alves de Oliveira, 1996). Dans le monde de l'intériorité a lieu la situation telle que vue par un personnage grâce à l'acte de voir et où la vitre se porte comme intermédiaire.

Dans le film *Minority Report*, cette médiation se donne le rôle d'intermédiaire entre le monde urbain et le client/spectateur. Le client/spectateur, au moment de regarder la marchandise grâce à l'objet affiché par la vitrine, « montre » son image projetée par l'exposition à travers la vitre. À l'inverse, pour s'adresser à leur intériorité, l'objet doit faire un appel visuel et discursif dans le but de convaincre les clients potentiels qui regardent les objets exhibés. Cette fusion du discours et de l'image fonctionne comme un amalgame dans le film. Le code visuel de la vitrine établit une médiation entre les codes de captation du regard et le désir chez les individus qui regardent la marchandise exposée.

Un autre exemple a lieu lorsqu'Anderton arrive avec Agatha chez Rufus T. Riley. Rufus gère un magasin où il vend des outils technologiques qui sont des composants du système de surveillance de *Précrime* : des dispositifs sensoriels permettant la lecture des désirs des clients qui viennent dans son magasin. Les clients arrivent avec leurs désirs, leurs fantasmes, leurs fétiches, qui seront « réalisés » numériquement chez Rufus. Il utilise la technologie pour lire l'inconscient des clients afin que cette

même clientèle puisse concrétiser numériquement ses rêves. Les vitrines font l'intermédiaire entre les rêves et les fantasmes exposés dans l'imaginaire des clients potentiels, qui peuvent alors projeter leurs propres désirs d'une façon fantasmagorique.

4.11 Fonction d'intégration technologique

Le modèle d'urbanisation de Paris par Haussmann au XIX^e siècle peut être considéré comme le premier essai d'utilisation d'une technologie de l'organisation de la ville avec des ambitions allant au-delà du strict urbanisme. Le XXI^e siècle encourage toujours cette intégration des technologies dans la modernisation des villes, principalement sous la forme d'une gigantesque collecte de données. En fait, l'évolution du numérique en ville, la « ville intelligente », rend possible, et même systématise l'intégration partout dans l'architecture et l'espace public de la surveillance de masse.

Les villes sont un « théâtre », tandis que les bâtiments, les dispositifs, les systèmes et réseaux sont la « mise en scène ». Les instruments de cette médiation technologique sont les panneaux numériques, les vitrines numériques, les façades interactives, les appareils portables, les GPS et les réseaux sans fil (Leite, 2014 : 328). Parmi ces dispositifs et ces instruments numériques, le téléphone intelligent pénètre totalement dans notre vie quotidienne et nos déplacements. La vitre est associée à tous ces dispositifs omniprésents en milieu urbain.

Lors de la course nocturne d'Anderton à travers la ville, on aperçoit la publicité de *Précrime* dans les espaces de la ville de Washington. Cette publicité utilise plusieurs témoignages de citoyens sur l'efficacité de *Précrime* comme système de prévision et de prévention du crime. « Imaginez un monde sans meurtre. » L'image publicitaire apparaît horizontalement jusqu'à son élargissement maximal. Le symbole du

département de *Précrime* ouvre la publicité pour ensuite transiter vers les témoignages.

Au départ, il y a trois témoignages, de trois personnes différentes : une dame, un jeune homme et une jeune femme. La couleur des images de l'écran est monochromatique. Des mots qui accompagnent leurs « témoignages » comme *fear* (craindre, avoir peur, être en danger) et *living in* (vivre dans) sont ajoutés à des phrases prononcées par les personnages : « J'ai perdu mon meilleur ami. », « J'ai perdu mon père. », « J'ai perdu ma femme. ». La composition de la vidéo est fragmentée, comme des morceaux de vitre. Après ces témoignages apparaît la carte des États-Unis divisée en deux, avec des points rouges signifiant les « possibles » éclosions de crime. On fait du renforcement avec des phrases comme : « Il y a six ans, le taux d'homicide national était en pleine expansion. » Tout de suite après cette phrase apparaît à nouveau la carte des États-Unis et les statistiques des crimes commis. D'autres phrases telles que : « Seul un miracle arrêterait le carnage » ou encore : « Au lieu d'un miracle, il y en a trois : les *Précognitifs*. »

Le « miracle » est ensuite associé à une lumière et à une sculpture qui semble représenter des *Précogs*. Les images de Lamar et de la Dr^e Hineman montrent une inauguration du siège social de *Précrime*. Derrière eux, le symbole du département de *Précrime*. À l'extrême gauche, comme à l'extrême droite de l'écran, des individus qui portent des complets, en train de les applaudir. Une phrase est ajoutée : « En un mois, grâce au programme de *Précrime*, le taux de meurtre dans D.C. a baissé de 90%. ». On voit des policiers de *Précrime* qui vont accomplir leur travail de prévention du crime. Des présumés condamnés de *Précrime*, à la suite de leur arrestation, sont exhibés avec les données sur leur présumé crime. Lamar dévoile des informations sur la baisse du taux de criminalité à Washington. À la suite de cette image, des couleurs plus chaudes, d'une tonalité jaune se dessinent, suivie des mots : *freedom, fear*. D'autres phrases suivent les couleurs chaudes : « Dans la voiture, me violer, me

poignarder. », « En un an, mettre fin aux meurtres dans notre capitale. ». Une explosion de lumière bleue apaisante à l'écran suggère le nettoyage de la ville. Cette carte géographique est affichée en bleu. « *Précrime* a mis fin au meurtre dans notre capitale. ». Lamar apparaît ensuite avec des couleurs chaudes : « Au cours des six années de notre petite expérience, il n'y a pas eu un seul crime. ». L'écran se divise en trois parties : l'une, le témoignage de Lamar, côté droit, le symbole de *Précrime*, en bas, le symbole du département de la Justice.

Pendant qu'Anderton fait son jogging, la publicité est projetée sur les bâtiments de la ville, contre les murs : « À présent, *Précrime* peut vous servir. », « Nous voulons nous assurer que chaque américain pourra miser sur notre sécurité, elle sera aussi garante de notre liberté. ». On voit des images d'une famille en sécurité avec le mot « Liberté ». Une femme annonce : « *Précrime* : ça marche ! » Son image est projetée contre le mur d'un bâtiment devant lequel passe Anderton pendant son jogging. Anderton traverse un tunnel. On voit aussi dans cette publicité l'importance du référendum du 22 avril : « Le 22 avril, votez oui au référendum national *Précrime*. ». Le mot « oui » est systématiquement répété par les individus qui apparaissent dans la publicité.

La publicité de *Précrime* occupe l'espace public et est intégrée dans divers dispositifs technologiques. *Précrime* projette sa publicité dans les lieux publics où les citoyens se promènent, lorsqu'ils se rendent au travail, effectuent leurs achats. Elle cible aussi les quartiers les plus pauvres, les endroits où Anderton navigue pendant la nuit, à la recherche de drogue. Elle utilise des témoins, en partageant leur expérience singulière de la façon dont la prévention des crimes a pu sauver des vies. Une autre scène se déroule à l'hôtel, après la chirurgie où Anderton a subi une opération aux yeux. Une publicité de chasse à l'homme est projetée contre le mur de la chambre, montrant le visage d'Anderton.

4.12 Fonction de passage des vitrines physiques au numérique

Les transformations des espaces urbains par les nouvelles technologies a modifié notre façon d'être connectés. Si auparavant les transactions commerciales se faisaient par téléphone ou en personne dans le commerce physique, aujourd'hui tout – ou presque – se conçoit à travers la connexion internet et les réseaux sociaux. Dans la « ville-écran », les individus vissés à leurs téléphones cellulaires utilisent toute une panoplie d'applications pour « gérer » leur vie quotidienne. Dans certains « hyper-lieux urbains », ville et *high-tech* se mélangent. Ainsi, à Times Square à New York, où tout un quartier se transforme avec d'immenses vitrines virtuelles, pleines de gadgets électroniques, assemblées pour donner l'impression d'un immense et continu spectacle connecté, à travers une panoplie d'appareils où l'écran numérique a remplacé la vitre (La Rocca, 2013 : 80-97).

Alors que les vitrines physiques apparaissent d'abord dans les boutiques des passages, les grands magasins, eux, sont d'une disposition plus traditionnelle, disons « analogue » par opposition à « numérique ». Elles sont physiques, touchables. Au moment où la ville se modernise avec de nouveaux matériaux technologiques, les vitrines physiques se développent vers le numérique par le biais des écrans. Dans le nouveau marketing qui en découle, l'approche individuelle directe par les interfaces numériques, les réseaux sociaux et les applications spécifiques, passe par des appareils qui ont la vitre comme matériel et l'écran numérique comme médium. Les géants du Web ont accéléré cette migration du physique vers le numérique et le virtuel. Ils ont créé des interfaces qui fonctionnent comme des vitrines virtuelles, à travers la vitre des appareils électroniques.

Dans *Minority Report*, les citoyens et Anderton circulent dans un passage saturé de vitrines numériques qui chantent les louanges de *Lexus*, *BLV-Bvlgari*, *Nokia*, *Century 21*, *Sushi One Night Stand*, *Guinness* et *American Express*. Ces vitrines numériques

sont complètement intégrées à ce nouvel espace ; elles sont ordonnées et ont un design qui permet l'interaction avec les individus, lors de leur traversée des passages. Ainsi, on constate une intégration technologique transparente permettant le passage des vitrines physiques au numérique.

CHAPITRE V

ANALYSE

FONCTIONS DE LA VITRE/ÉCRAN

Dans ce chapitre, l'analyse aura pour but d'établir les fonctions de la vitre/écran, entre autres à partir de la structuration du monitoring, de l'acte d'être suivi et surveillé lorsque ce monitoring passe par le corps des citoyens, à travers des machines réglées sur le « panoptique moderne ». Bien que la vie privée de chaque citoyen se passe à l'intérieur, le comportement collectif des citoyens surveillés est présenté comme si la vie quotidienne était structurée par des dispositifs de surveillance quotidiens (Reigeluth, 2014). La lecture optique et faciale, le stockage des données sur les citoyens, les applications ou les sites internet permettent de suivre à la trace les citoyens dans le but de faire des prévisions à partir de leurs comportements sur les réseaux numériques. Les fonctions écranique, de médiation des données, de marketing de surveillance, d'isolement, d'espionnage, de panoptique, d'organisation sociale et de dispositif de la vitre/écran seront donc abordées dans ce chapitre.

5.1 Fonction écranique

La vitre-écran est présente dans la ville et dans le quotidien des citoyens. Les technologies interactives inscrites dans la mobilité urbaine et dans les réseaux des appareils intelligents ont tous des écrans numériques. Les écrans servent comme

agencement entre la ville et le design de l'appareil. Ils sont des vitrines pour établir le lien entre l'usage de la technologie et la propre disposition de la technologie, captivant le regard de l'utilisateur. Les écrans, en plus d'afficher des contenus, accompagnent les usagers dans leur « promenade » numérique. Comme les situationnistes qui marchaient dans la ville pour repérer des espaces, l'utilisateur des sites Web, des plateformes, des applications ou des réseaux sociaux utilisera aussi l'écran comme mode de flânerie virtuelle ou cartographique (La Rocca, 2013 : 289-296).

Les écrans vont s'afficher sur tout le territoire. Grâce à son écran personnel et à ceux qu'il croise sur son chemin, l'utilisateur n'est jamais seul. Les nouveaux modes de communication comme les textos, les messages instantanés dans l'écran du portable, les liens qui invitent à avoir accès à des requêtes sur des chemins ou des trajets vont imposer un nouveau mode de flânerie et de reconnaissance du territoire. Avec les écrans se dessine une nouvelle cartographie à l'ère du numérique. Dans les siècles passés, l'utilisation des cartes géographiques était nécessaire pour s'orienter sur le terrain. À partir des écrans, on peut trouver notre chemin par une simple requête sur un moteur de recherche (La Rocca, 2013).

Sur les écrans, la saisie virtuelle se fait par la recherche des sites, des réseaux internet, des applications en tous genres ou sur des plateformes Web. Ces interconnexions vont activer le goût de se perdre dans l'espace virtuel en raison de la panoplie d'offres proposées sur les moteurs de recherche et principalement sur Google (*Ibid*). Le lien avec l'espace physique se fait grâce au GPS, un dispositif de localisation des adresses physiques territoriales. L'utilisateur trouve, au besoin, une adresse sur Google Maps ou sur Wazer grâce à des solutions hybrides de recherche, par la localisation et le repérage de l'adresse, pour des parcours physiques ou même des parcours numériques (*Op. Cit*).

Dans plusieurs scènes du film *Minority Report*, l'interaction et la manipulation des données à travers des écrans évoquent fortement la localisation des citoyens. Leurs actions et leurs déplacements sont épiés par la captation forcée de leurs données individuelles, leur vie quotidienne se voyant analysée à la loupe par les policiers de *Précrime*. Ces informations sont ensuite soumises à l'appréciation et au jugement des *Cotémoins* qui vont analyser les données et formuler des « pré-sentences », une étape nécessaire à l'intervention de *Précrime* auprès des « futurs coupables ».

5.2 Fonction de médiation des données

La vitre avec son matériel transparent effectue la médiation entre deux espaces, dans un contexte numérique ou physique. Le premier espace est celui où la recherche de données sur les citoyens, surtout d'Anderton en cavale et des personnages liés à sa fuite, est réalisée par celui qui a les dispositifs comme le téléphone intelligent, l'ordinateur, la tablette. Cette recherche trouve sa réponse à la suite de la requête. Pour le deuxième, l'aspect est physique, matérialisé dans les objets connectés de la vie quotidienne des citoyens. Dans ce processus, la vitre est la médiatrice des demandes acheminées aux moteurs de recherche, laissant des traces de leurs données et des connexions effectuées (Cardon, 2019). Lors d'une simple recherche, les êtres humains sont remplacés par des machines qui effectuent le travail. La production des données se fait à travers les clics d'un clavier ou d'une souris, en connexion avec l'écran (Cardon, 2019).

Dans le film, les écrans affichent continuellement une grande quantité de données produites par les citoyens dans leurs vies quotidiennes. Des données sont également recueillies grâce à des caméras connectées à des écrans. Un exemple a lieu lorsque Witwer fixe un rendez-vous à Lamar chez Anderton. Witwer veut montrer les deux vidéos qui traitent de la même scène du crime d'Anne Lively, mais sur des lignes d'interprétation différentes. Ces scènes seront projetées contre le mur à travers

l'ordinateur d'Anderton. L'une constitue une mise en scène de la mort d'Anne Lively et l'autre est la « version écho » des *Précogs*. Lamar avoue le crime avec l'arme d'Anderton en tue Witwer avec la même arme. Lamar sait comment le système opère et il peut utiliser ses failles pour y échapper. Cette scène nous présente l'idée de la médiation des données et de leur pouvoir de surveillance en opposition au personnage d'Anderton qui essaie de déjouer ces technologies pour prouver son innocence et de trouver une faille dans le système. Celui-ci est basé sur le rapport minoritaire représenté par Agatha, la précog prise en otage à la suite du meurtre de sa mère Anne Lively par Lamar. Lamar organise une mise en scène de la mort d'Anne Lively dans le but de soutenir son pouvoir dans l'institution et essayer de convaincre la population et les investisseurs de l'efficacité de prévision de *Précrime*.

5.3 Fonction de marketing de surveillance

Chaque fois qu'un utilisateur fait usage des réseaux numériques, qu'il actionne à travers ses clics, il laisse des traces lors de ses passages. Or, il faut ajouter des options de marketing pour que le citoyen surveillé s'amuse et n'ait pas la sensation d'être surveillé (Cardon, 2019). Il est alors pris dans une double spirale de surveillance et de divertissement que s'approprie le marketing en exploitant ses données et en surveillant ses activités quotidiennes. La machine produit de l'anticipation et prévoit les habitudes de l'utilisateur. En retenant ces informations basées dans ses données, la machine envoie des messages publicitaires ciblés à l'utilisateur en fonction de son profil numérique (Cardon, 2019).

Dans *Minority Report*, les scènes évoquant le marketing ciblé et la surveillance sont très nombreuses. Une vitrine numérique qui affiche des publicités est située dans un passage où les citoyens marchent pour aller vers leurs destinations habituelles. Ces citoyens regardent rapidement les publicités affichées numériquement. Cette scène commence avec une publicité de la voiture. Anderton, pendant sa cavale, passe par

une sorte de passage numérique « néo-benjaminien ». Dans ce passage, lui et d'autres personnages partagent l'espace physique et sont ciblés par des caméras de surveillance qui lisent leur iris, les identifient, contrôlent, surveillent et ciblent leurs déplacements.

Par exemple, *BLV Bvlgari* et *LVMH Moët Hennessy-Louis Vuitton*²³ apparaissent dans la vitrine numérique sous forme de publicité ciblée, annonçant un marketing très pointu, adressé à une communauté privilégiée. Ces produits ne sont pas à la portée de tous. Est aussi visible l'image publicitaire de la voiture *Lexus* avec le texte : « Une bifurcation dans le désert. *Lexus*. Votre route, John Anderton, est la route la moins fréquentée. Roulez en *Lexus*. » C'est un message personnalisé spécifiquement pour Anderton. Le dispositif numérique de la vitrine sait déjà qu'Anderton est en fuite, car le dispositif possède des données sur son historique et s'ajustera à son contexte individuel.

5.4 Fonction d'isolement

Le matériel vitre protège grâce à une séparation des espaces interne et externe jusqu'à produire un isolement. « Le verre ne sépare plus, il rend au contraire possible la prise de possession, en montrant un univers dense, clos, significatif. Il rend lisible un schéma de strates superposées » (Kahn, Robert, 2005, 91-93). Au moment où le verre qui est transparent sépare, il divise aussi, mais en soulignant que ses espaces bien démarqués sont également visibles. « [...] Exiler, quadriller, sont d'abord des fonctions d'extériorité, qui ne sont qu'effectuées, formalisées, organisées par les dispositifs d'enfermement » (Foucault : 1975 : 50). En isolant, la vitre sépare, mais

²³ *BLV* est un clin d'œil aux grandes marques de luxe comme LVMH (Louis Vuitton- Moët Hennessy) qui exploitent la marque *Bvlgari*.

connecte les espaces à travers son matériel transparent (Panek, 2008). On a la séparation des espaces, la démarcation, le quadrillage et l'agencement de l'objet ou de la personne qui est regardé des deux côtés : l'intérieur et l'extérieur de la vitre.

Dans le film, la vitre agit dans le cadre de la société de consommation et de surveillance : les vitres isolent l'objet du reste des personnages, permettent de le présenter, de le rendre visible. Elles sont un dispositif de protection, mais elles isolent aussi celui qui regarde à travers la vitre, comme dans la maison des Marks, chez Rufus, au centre commercial, etc.

Puis, dans la prison où Anderton est fait prisonnier avec d'autres condamnés, tous se trouvent enfermés dans un espace transparent, isolé, clos, mais visible de tous. Dans cet espace transparent, les prisonniers sont disposés verticalement et surveillés tout le temps, isolés par les murs de verre.

5.5 Fonction d'espionnage

Les manifestations, au XIX^e siècle, pour la revendication de meilleures conditions salariales et sécuritaires liées au travail, favorisent la mise en place d'une société de surveillance (Foucault, 1975), qui utilisera la vitre comme matériel privilégié et ce, aussi bien dans les usines, les écoles, les hôpitaux ou les prisons. La vitre devient l'élément par excellence du dispositif de surveillance dans une société disciplinaire. La surveillance devient alors espionnage : grâce à la transparence qu'elle permet sans pourtant perdre son caractère de barrière et de clôture, la vitre compose un dispositif d'observation puisqu'elle réserve, à celui qui observe, un espace privé d'où il peut voir sans être vu. Elle délimite ainsi concrètement la frontière entre un dedans (privé) et un dehors (public) (*Ibid*). Dans une culture de la transparence, le sujet sait qu'il est sous constante surveillance, au point de se surveiller lui-même sans relâche. La

transparence est d'une telle singularité que ce qui est surveillé est le dehors ; elle se trouve dans ce jeu identitaire du dedans/dehors.

Cette évolution est facilitée aujourd'hui, à l'ère numérique, par la circulation bilatérale des informations : aux besoins d'informations du citoyen qui utilise des applications dans ses transactions et ses recherches d'informations, répondent, par le biais des nouvelles technologies, la surveillance et le contrôle gouvernemental, voire l'espionnage. Ce contrôle d'un nouveau genre est apparu au début des années 2000, avec les avancées techniques qui ont pu faciliter une surveillance quotidienne sur la population (Cardon, 2019).

Dans le film, on peut observer sur le toit vitré de l'hôtel les deux policiers de *Précrime* qui lancent leurs « araignées » pour effectuer les lectures de l'iris. L'un des policiers fait appel aux habitants, à travers un microphone connecté aux réseaux de l'hôtel dans le but « d'informer » les résidents de la fouille qu'ils devront subir : « Habitants du 931, Powell. Ici l'agent Fletcher, de *Précrime*. Sous l'autorité de la section 6409 nous déployons des *spiders* dans votre immeuble. » Plusieurs habitants se laissent scanner leurs iris. Ils se voient ainsi obligés de rendre disponibles leurs données. Parmi eux, une mère et ses deux enfants montent les escaliers, lorsque l'un des deux enfants avoue à sa mère : « Maman, j'ai peur ! ». Elle lui répond : « Elles vont te scanner. Ne bouge pas, ouvre les yeux. » S'en suit une vue aérienne de cette intervention de surveillance visant à retrouver Anderton. Les araignées pénètrent dans les appartements, lisent les iris de chaque habitant, peu importe la situation dans laquelle ils se trouvent : un couple qui se dispute, un autre qui fait l'amour, une personne âgée aux toilettes. Dans cette scène, il y a des vitres cassées sur le toit qui permettent de voir les activités quotidiennes de tous les habitants de l'immeuble qui peuvent être espionnés à tout moment.

Par ailleurs, dans le film, les araignées électroniques sont utilisées comme dispositifs de surveillance, de discipline, de contrôle et de dressage des corps. Elles vont établir un parcours délimité par *Précrime*, encadrer le territoire, scruter à la loupe tout le périmètre de l'hôtel. Les habitants sont contraints d'obéir et de laisser leur corps à la lecture de leur iris par les araignées. On observe ici l'extrême contrôle exercé par *Précrime* sur la population. Ce contrôle sera physique, discursif et numérique. Physique par l'intervention policière de force en envahissant les espaces communs. Discursif à travers les appels aux habitants à accepter leurs interventions et en légitimant le discours de *Précrime* sur le contrôle et la surveillance au quotidien, sans dialogue possible. Numérique par le contrôle à travers des dispositifs qui lisent et enregistrent une quantité de données sur les habitants.

Un dernier exemple de cette fonction d'espionnage survient quand Anderton essaie de se cacher dans l'eau glacée, dont la baignoire est remplie. Il plonge dans l'espoir de se dissimuler et d'échapper aux lecteurs thermiques utilisés par *Précrime*. Finalement, Anderton est trahi par une bulle d'air produite dans l'eau. Il voit ensuite arriver les araignées qui lisent son iris et l'identifient, comme pour les autres résidents.

5.6 Fonction de panoptique

Le panoptique de Bentham est un dispositif dans lequel le principe constitutif est de « voir sans être vu », selon la lecture qu'en fait Michel Foucault dans *Surveiller et punir* (« pan-optique » = tout voir) (Deleuze, 1966 : 41). La force du panoptique repose également sur le principe de la coopération du prisonnier. Celui-ci se surveillera lui-même, car le dispositif ne l'informe jamais quand il peut être effectivement surveillé ; il laisse simplement comprendre qu'il peut l'être à tout moment. Le panoptique isole et utilise la méthode de « dressage des corps » en faisant en sorte que les individus se rendent eux-mêmes dociles à travers le dispositif vitré (Foucault, 1975).

Dans le film, tous les citoyens sont conscients de l'importance de *Précrime* dans la prévention du crime. Ils se retrouvent en quelque sorte dans un vaste « *panopticon* social ». Ils sont convaincus par la publicité qu'il vaut la peine de perdre leur liberté individuelle en échange de dispositifs qui vont rendre leur vie quotidienne confortable et sécuritaire grâce à des dispositifs de surveillance. Ces dispositifs comme les vitrines numériques dans les passages, amusent, mais en même temps surveillent et rappellent constamment aux citoyens qu'ils sont surveillés – et qui finissent par s'auto-surveiller. C'est le cas, notamment, avec la réaction de Rufus lors de la visite d'Anderton et d'Agatha à son magasin pour demander de l'aide afin de lire les mémoires dans le cerveau d'Agatha. Rufus, en identifiant Agatha comme *Précog*, a instinctivement une réaction d'auto-surveillance en s'excusant d'un fait commis dans son passé, en l'avouant.

Le panoptisme est aussi présent dans le métro. Les citoyens voient et sont vus à travers les portes et les fenêtres du métro. Leurs yeux sont scannés par des machines. Tous sont conscients de la lecture optique de leur iris : la docilité est inculquée et incrustée dans leurs corps lorsqu'ils laissent les machines scanner leur iris. Les citoyens se savent observés et se surveillent eux-mêmes au sein d'un panoptique social.

5.7 Fonction d'organisation sociale

Dans l'urbanisation de Paris, au XIX^e siècle, la disposition des bâtiments avec un seul niveau, les adresses systématisées pour mieux contrôler et surveiller, la bureaucratisation des services, ainsi que les lois créées pour étouffer les révoltes, sont les signes d'une société marquée par la révolution du marché, dirigée par une nouvelle classe économique, la bourgeoisie. Cette urbanisation vise à classer, organiser, discipliner les citoyens. La vitre joue un rôle important pour rendre la ville

propre, sécuritaire et efficace, tout en prévenant les manifestations ou les révoltes populaires.

Tel que nous l'avons abordé précédemment, cette urbanisation entraîne un changement radical dans les espaces privés et publics et dans leurs rapports. Les anciens habitants des quartiers centraux et populaires sont éloignés afin de reformuler ces périmètres pour les monétiser et donner à la bourgeoisie l'espace et les moyens pour qu'elle croisse économiquement. Deux types de population co-existent dans un contexte d'expropriation de l'espace : la population issue des quartiers populaires et les bourgeois qui aspirent à l'ascension économique grâce à l'exploitation du marché financier, immobilier et industriel (Clerval, 2013). Ces populations seront surveillées, encadrées par les premiers prototypes de « villes intelligentes ». Les dispositifs de surveillance, avec l'argument de « rendre la vie des citoyens plus agréable et plus efficace », font partie intégrante de cette « ville intelligente » (Gélinas, 2018). Ce type de ville est lié à des dispositifs de surveillance, en accord avec le système policier et l'embourgeoisement de la ville.

On peut voir dans *Minority Report* que la porte vitrée de l'hôtel est aussi le symbole d'une séparation entre deux mondes : le monde produit par l'embourgeoisement et celui des individus expulsés de cet univers, issus du milieu populaire qui, auparavant, habitaient les grands centres urbains. Cette porte fonctionne comme une sorte de passage, de séparation et d'étape entre deux mondes et organise l'espace social. Les policiers entrent dans l'hôtel, mais ces individus qui habitent cet espace sont invisibles aux yeux des policiers, car considérés comme des citoyens de seconde classe.

Dans le film, sont également visibles les quartiers chics bien intégrés avec des dispositifs de surveillance ainsi que des quartiers populaires ayant les mêmes dispositifs. Toutefois, à cette différence près que, dans les quartiers populaires, il n'y

a aucune politique d'intégration ou d'urbanisation à visage humain. Les interventions policières sont également révélatrices de l'organisation sociale. Dans une autre séquence du film, Anderton est persécuté par les policiers. En s'emparant d'une machine à voler apportée par l'un de ses collègues, ils cassent ensemble l'une des fenêtres des appartements dans un édifice où habitent des individus modestes. Les personnes qui habitent les appartements sont dans des situations typiques : tâches quotidiennes, préparation de repas, à table en famille ou jouant d'un instrument. Dans cette scène, les personnages sont vus, mais ils sont invisibles de l'extérieur parce qu'ils se trouvent dans cet espace quadrillé serré où ils partagent leur espace. Il y a un bouleversement des paradigmes lors de l'épisode de la casse des fenêtres, au moment de l'intervention policière. Ici, les fenêtres représentent un espace médiateur où le rêve du « vivre ensemble » dans un édifice se transforme plutôt en cauchemar, à cause de cette brutale intervention policière qui vient bousculer le quotidien des habitants organisé au sein de l'édifice.

5.8 Fonction de dispositif

Agamben (2006) dans sa lecture de Foucault sur la gouvernementalité définit le « dispositif » comme l'ensemble des discours, actes, lois, doctrines, règlements, actions juridiques ou administratives. Les dispositifs peuvent être physiques ou simplement discursifs. Une école, une prison, une usine, un hôpital, la police par exemple portent en eux des discours, des lois pour gérer les populations. Cette « gestion » se fait à travers une normalisation des actions pour les rendre naturelles auprès des citoyens. Les dispositifs font partie intégrante des actions régulatrices du pouvoir et du savoir (Foucault, 1975). Pour Foucault, le dispositif est toujours dans un jeu de pouvoir lié aux rapports de force, savoir et pouvoir étant intrinsèquement connectés.

Pour Foucault, la prison, par exemple, transforme la justice pénale en technique pénitentiaire. Cet « archipel » carcéral provoque « le transport de la technique de l'institution pénale au corps social tout entier » (Foucault, 1975 : 349). L'incarcération, avec ses mécanismes de surveillance et de punition, fonctionne dans un régime de continuité (*Ibid* : 350), avec des normes élargies, qui développent la surveillance par discrétion et coercition en s'appuyant sur le panoptique et en assurant une meilleure communication qualitative et quantitative des châtiments (*Op. cit.* : 350-352). À chacun, selon la règle qui encadre la prison, sera administré un châtiment selon sa condamnation, parce que le pouvoir de punir, le fait de punir, doivent apparaître comme légitimes et naturels (*Op. cit.* : 353).

Cette idée de Foucault, reprise par Deleuze (dans son livre *Foucault*, 1986), est liée à la question d'une urbanisation qui se base de façon explicite et officielle sur les idées de surveillance et de punition, fondements d'une « société disciplinaire ». Cette urbanisation est liée à la question cartographique : il s'agit de classer, d'organiser, de discipliner, de créer un langage avec les signes urbains, de suggérer ou d'imposer un conformisme à travers le dispositif (Deleuze, 1986 : 42).

Avec l'explosion démographique et le besoin de contrôler la population, il fallait appliquer un dispositif pouvant manipuler les groupes à grande échelle. Pour cela, la discipline appliquée par les dispositifs aide à normaliser les discours de sécurité dans la ville, à travers « la nécessaire prévention du crime ». Cette discipline, avec l'aide du dispositif, va fixer, immobiliser, imposer des règles dans la circulation des êtres humains ; répartir le temps et les espaces physiques pour mieux contrôler les populations (Foucault, 1975 : 254-255). Cette forme de pouvoir utilise le dispositif comme « un mixte de légalité et de nature, de prescription et de constitution, la norme » (Foucault, 1975 : 355). Selon Foucault, le dispositif tel qu'il est exercé est dénaturé et fonctionne de façon normative : il va normaliser et « naturaliser » ce qui n'est pas d'emblée accepté par les populations (Foucault, 1975 : 355-356).

Un exemple de dispositif contemporain est le *géomarketing* qui est un ensemble de techniques et de dispositifs qui aident à cartographier des « espaces », qu'ils soient physiques ou numériques (Cliquet, 2019). Ce dispositif fonctionne grâce à l'utilisation des *learning machines* qui font toutes sortes de calculs sur des distances, des probabilités, sur les déplacements des individus, à l'aide de statistiques basées sur les zones visitées, sur la fréquentation de la clientèle et le niveau d'achalandage, des taxes calculées sur des stockages de données pour optimiser l'approche entre le client potentiel et le produit (*Ibid*). Ceci contribue au principe de gestion, de mise à jour des localisations et des vérifications, comme des systèmes de notification sur des repérages de clients dans un périmètre défini (Wolfie, Spiekermann, 2016).

Dans le film, plusieurs scènes peuvent être comprises à l'aune du concept de dispositif. Le dispositif policier, tout d'abord, est partout. Il est présent à travers les machines de surveillance, à travers l'omniprésence des policiers et de leur matériel de haute technologie, les voitures qui transportent les officiers, les armes, les appareils volants, *vomitriques*, *halos*, qui sont commandés par des dispositifs qui ont la vitre comme support. Le dispositif policier vise l'encadrement et l'imposition de règles à la population dans le but de la discipliner.

L'autre exemple de dispositif dans le film est le dispositif médical. Il rend légitime la prise de contrôle du corps d'Anderton pour pratiquer une chirurgie. En effet, Anderton, en fuite après sa visite chez la Dr^e Hineman, a l'idée de recevoir une chirurgie dans un appartement situé dans un ancien hôtel. À son arrivée, il reconnaît le médecin qu'il a mis en prison, accusé de brûler ses patients pour réaliser une performance artistique. Anderton, après l'avoir reconnu, reçoit une piqûre d'anesthésie sans son autorisation.

Le pouvoir du dispositif médical agit aussi sur les *Précogs* qui se trouvent dans une « prison », une sorte d'aquarium où ils sont constamment drogués, isolés, dans le but

de produire des données au service de *Précrime*. En utilisant les dispositifs présents, *Précrime* va avoir accès à leurs données massives, retirées de leur prévision, appropriées par des machines dans le but de surveiller les citoyens.

Le dispositif juridique est présent aussi dans le film par les *Cotémoins* qui collaborent avec *Précrime* et apparaissent dans deux séquences du film. Une fois pour le « pré-jugement » d'Howards, l'autre pour visionner les scènes avant de juger les faits du présumé crime qu'Anderton est censé être sur le point de commettre. Dans les deux cas, Howards et Anderton, dans deux séquences différentes, apparaissent dans chacun des deux écrans et portent attention aux images partagées avec le grand écran de *Précrime*. Sans obtenir de consultation populaire ou s'appuyer sur les lois, les *Cotémoins* vont brièvement émettre leur avis, en quelques minutes, sans interrogatoire ni droit à la défense du pré-accusé. Les juges approuvent l'action d'intervention de *Précrime* en naturalisant leurs actions

Le dispositif carcéral apparaît à la prison verticale, où sont les prisonniers. On dispose les prisonniers verticalement pour les isoler, les séparer des autres « compagnons » pénitentiaires. Au-delà de cet encadrement physique, il y a l'encadrement numérique établi par l'identification de chacun des prisonniers, l'encadrement de l'uniforme, la tête rasée, etc. Toutes ces techniques permettent à la prison de posséder un seul gardien, Gédéon, qui gère seul tout cet espace physique et numérique.

Le dispositif architectural est également visible à travers quelques extraits du film. Par exemple, quand Anderton se retrouve seul dans l'appartement où auparavant il habitait avec Lara. Dans cet appartement, tous les composants de l'internet des objets sont présents. Anderton arrive avec sa voiture électrique *Lexus* connectée à des réseaux. Dès son arrivée chez lui, il dicte par sa voix des commandes à la maison intelligente munie des dispositifs qui vont exécuter les fonctions demandées, telles que jouer de la musique ou établir un éclairage adéquat dans l'appartement.

En fait, le dispositif cartographique qui apparaît dans *Minority Report* fait voir une société qui se base officiellement sur les idées de surveillance et de punition du crime, comme fondement d'une société disciplinaire, ordonnée et sécuritaire. La disposition des bâtiments, leur hauteur uniforme, les adresses strictement organisées et répertoriées dans une base de données de *Précrime*, ont pour but de contrôler totalement la population.

5.9 Conclusion

Suite à l'analyse de plusieurs scènes du film *Minority Report* dans les chapitres 4 et 5, nous sommes désormais en mesure de répondre à nos deux sous-questions de recherche qui, à titre de rappel, portent sur 1) la dynamique foucaldienne des médiations et des techniques de contrôle effectuées par les vitrines physiques lors de leur transformation en vitrines numériques, dans une perspective de rapports de pouvoir et de normalisation discursive intégrés par les dispositifs de surveillance auprès des citoyens; et 2) sur le système du *Big Data*, incorporé par les vitrines, qui collecte les données sur chaque individu dans une société panoptique de transparence au cœur des dispositifs et sur les écrans qui dressent la population et changent les comportements individuels et collectifs.

Ainsi, nous avons démontré que, dans la ville, toutes les nouvelles technologies se déploient dans un espace architectural du verre qui se combine à l'économie des corps disciplinés (Foucault, 1975 : 197). Les espaces sont maintenant nommés « ville intelligente », « maison intelligente », « voiture intelligente », « téléphone intelligent », « télévision intelligente », etc. Le « dispositif vitrine » favorise le « dressage » et la normalisation discursive, où la visibilité et la transparence absolue deviennent une norme de la vie quotidienne (Cardon, 2019). Le cadrage qu'offrent ces dispositifs de verre, le cadrage resserré de la vitre et de la vitrine renvoie à la mythologie des passages parisiens, qui donnaient aux bourgeois un lieu où se

déplacer en toute sécurité, loin des bandits et de la boue. Les passages étaient un espace où le temps s'arrêtait, où se donnait en spectacle une sorte de festival de vitres, et des nouveaux signes de la vie marchande, du plancher jusqu'au toit, en passant par les vitrines et leurs marchandises (Demory, 2009).

De nos jours, ces espaces vont se multiplier. Ils sont connectés avec les réseaux de la publicité et du divertissement : festivals saisonniers, vitrines numériques avec appel publicitaire, monitoring des déplacements des spectateurs lisant les publicités affichées dans ces vitrines numériques. Le lecteur/spectateur/flâneur/promeneur va lire toutes ces informations et coopérer avec elles. Cette lecture reste individuelle, mais sera connectée à des messages collectifs transmis par la vitrine numérique. En regardant l'objet derrière la vitrine numérique, le citoyen est pris dans un système qui fait qu'il est aussi surveillé par ce même objet exposé dans la vitrine.

C'est au nom de la sécurité que se met en place la structure de la société de surveillance insérée dans l'habitat, le travail, l'école, les milieux d'apprentissage : le cyberspace crée un environnement propice à une société menée par le spectacle, la consommation et le contrôle (La Rocca, 2013). La consommation de l'information va créer un être conforme aux règles disciplinaires d'efficacité et de surveillance. Au moment où, pour avoir l'accès à un certain service, les sites proposent aux utilisateurs des *cookies tiers* (traceurs numériques hébergés par le serveur d'un opérateur de site Web), les utilisateurs avides de continuer leur exploration sont contraints d'accepter de telles conditions d'utilisation. Cette permission accordée, les données personnelles de l'utilisateur seront espionnées et ses actions surveillées par d'autres sites (Cardon, 2015 : 37-38). Ce système sous-entend que l'utilisateur, d'une certaine façon, comprend les risques et est conscient d'être espionné, mais son besoin d'utiliser des dispositifs est plus fort que tout. Il sera alors repéré, traqué et coopérera avec tout un système d'exploitation du divertissement qui se double d'un système de surveillance,

visant à réguler, à rendre naturelle la surveillance quotidienne des citoyens-consommateurs.

Cette séquence illustre parfaitement l'application des dispositifs de surveillance et de « biopouvoir » tels que décrits par Foucault, c'est-à-dire qui utilisent des modèles opératoires biométriques qui vont mesurer, analyser les données sur les citoyens « coopératifs » produisant des données brutes servant à gérer une population et à la surveiller. Les GAFAM agissent comme des vitrines numériques. Elles attirent, amusent et espionnent les clients et spectateurs qui coopèrent en achetant ou simplement en « travaillant » gratuitement par des clics. La gratuité en ligne est en fait payée par celui qui l'utilise. Facebook, par exemple, fonctionne comme un dispositif de disciplinarisation, une vitrine des désirs où les utilisateurs publient leurs activités quotidiennes, sont épiés, évalués par leurs pairs. Ils produisent des données à chaque « *like* » et lors de chaque contenu publié sur leur page (Bonenfant, 2012 : 121-142).

Les GAFAM finissent par savoir ce que leurs clients font, comment ils gèrent leur vie, quelles sont leurs composantes identitaires (la consommation en ligne, les transactions bancaires, la gestion du temps personnel, etc.) afin de permettre le profilage, les ventes de données personnelles, la soumission au système des marchandises, etc. Tout cela pour cibler les clients à travers leurs goûts de consommateurs et leurs préférences individuelles, dans une économie de traçage numérique au service de l'exploitation néolibérale (Bonenfant, 2016). Ce système est centré sur la vente au meilleur prix d'une marchandise à produire à bon marché par un travail au rabais, humain ou robotique (*Ibid*, 2016).

Le monitoring des comportements et le traçage apparaît dans le film. Le métro, l'ancien hôtel où habitent des individus modestes, le magasin *GAP*, le passage avec des vitrines numériques, la voiture d'Anderton en cavale, tout est contrôlé à distance

par *Précrime*. La lecture de l'iris est pratiquée sur tous les citoyens pour les surveiller, localiser leurs déplacements, leurs actions, les discipliner.

Dans plusieurs scènes du film, les personnages sont en constant déplacement, souvent guidés par les voitures intelligentes ou par d'autres dispositifs comme l'hélicoptère de *Précrime*, qui transporte les policiers ; le métro avec lequel où les citoyens effectuent leurs trajets quotidiens, la voiture style ancien de Witwer et ses collègues, les voitures sur l'autoroute où Anderton perd le contrôle au profit des dispositifs de *Précrime*, ou encore l'action de marcher dans la ville, effectué par Anderton et des citoyens. Tous ces déplacements sont saisis par des machines qui sont munis de dispositifs intégrés qui peuvent lire, calculer, saisir les déplacements et les incorporer à leur modèle de fonctionnement et à leur capacité prédictive.

Dans le cas des passages numériques, les machines lectrices d'iris se trouvent dans un espace entouré de vitres, lesquelles sont essentielles à la surveillance. Les vitres du métro et celles de l'entrée du bâtiment de *Précrime* sont « collaboratives » et servent de médiation entre les espaces publics. Dans la salle des *Précogs*, où Anderton utilise son œil après la chirurgie pour accéder à cet espace, les vitres et les portes font partie intégrante du système de surveillance. Lara utilise l'ancien iris d'Anderton pour entrer dans la prison panoptique afin de le sauver. Dans cette prison, les yeux des prisonniers sont fermés, après avoir été scannés par les dispositifs à la suite du présumé crime. Ils sont placés à la verticale et chacun est enrobé dans une vitre qui porte un identifiant individuel.

CHAPITRE VI

DISCUSSION

Dans ce chapitre, nous rappellerons quelques concepts fondamentaux utilisés dans ce mémoire pour répondre à la question de recherche portant sur le passage des vitrines physiques vers le numérique, à partir de l'analyse du film, véritable critique sociale et dystopique de la société de surveillance à l'ère du *Big Data*. Nous nous baserons sur des concepts tels que la gouvernementalité, la discipline, le néolibéralisme, l'*Aufklärung*, la société de surveillance, la consommation, la prévisibilité, la biopolitique et la technologie de l'aveu.

En parallèle de ces concepts, une analyse est également esquissée pour comprendre les liens entre les matériaux anciens et nouveaux, le maintien de certains de ces matériaux (la vitre), entre le panoptique original et ses versions numériques postmodernes. L'objectif est de chercher à mettre en lumière la continuité, la constance, sous-jacente aux révolutions et aux nouveautés, en matière de technologie, de matériaux, de discours idéologiques à travers les vitrines. Constance et continuité – à travers les époques – de l'exploitation économique des pauvres et des faibles par les riches et les puissants, constance dans la recherche d'un travailleur idéal et conforme, produisant au meilleur coût, d'un consommateur idéal achetant ce qu'on veut lui vendre, dans la recherche et la modélisation d'un « citoyen modèle » qui accepte la société telle quelle, combat le Mal, coopère avec les autorités, etc. L'inculcation d'un conformisme social par le biais d'une « normalisation discursive » a un long historique qui se poursuit jusqu'à aujourd'hui.

6.1 Gouvernamentalité et discipline

6.1.1 Le néolibéralisme

Le néolibéralisme est un courant de pensée qui tient ses origines dans le libéralisme économique. Le libéralisme apparaît au XVIII^e siècle, entre autres au sein des écrits d'Adam Smith dans le monde anglosaxon. En Europe, il est inspiré par les idées de la Révolution française puis de la Révolution industrielle. Les bourgeois prennent alors le pouvoir et mettent de l'avant l'idée du libre marché et de la spéculation financière et immobilière (Lagueux, 2004). Le libéralisme à l'européenne est basé sur les changements politiques et technologiques liés à la modernisations de l'État. De son côté, le libéralisme à l'américaine est basé sur l'idée de la liberté individuelle en opposition au conservatisme qui tient au maintien de la situation économique et sociale telle qu'elle est. Le libéralisme américain pourra consentir à l'intervention de l'État dans l'économie et dans les plans de restructuration politico-sociaux (*Ibid*).

À partir des années 1980 se développent les applications du néolibéralisme économique comme choix administratifs de l'État. L'État providence, qui aide économiquement les démunis, est moins présent dans le néolibéralisme (*Op. Cit*). Le néolibéralisme favorise le libre-échange des marchés, l'activité boursière, le marché financier, la robotisation et la mécanisation de l'industrie – ce qui entraîne entre autres le chômage. Le régime néolibéral produit et se nourrit des différences sociales et économiques qui en structurent la base. Dans ses principes, il est basé sur la présence minimale de l'État à travers la privatisation des services et la fuite des capitaux sociaux au bénéfice des entreprises privées, généralement à un coût inférieur à sa valeur initiale. Ainsi, la population se voit privée des systèmes de base de santé, d'éducation et des meilleures conditions de travail et de salaire (Freitag, 2008).

Le développement des paradis fiscaux offre la possibilité aux grandes entreprises d'éviter de payer des impôts et de placer leurs revenus non déclarés dans leur pays d'origine. Le taux de tels placements a dépassé les 50 % après la crise financière de 2008 (Piketty, 2013 : 464-465). On a aussi vu des travailleurs être remplacés par des machines (Freitag, 2008). Ensuite, avec le flux d'Internet, du développement des réseaux et de l'intelligence artificielle, la place tenue par des grandes corporations comme les GAFAM a fortement augmenté dans le monde entier (Perrin, 2014).

Le néolibéralisme modèle la vie quotidienne du citoyen. En le rendant en principe « maître de lui-même et émancipé », il doit se sentir autonome dans sa propre vie. L'esprit d'entrepreneur est l'âme du néolibéralisme. Or le néolibéralisme signifie également la précarisation du travail. On constate à travers de nombreux exemples, comme *UBER*, que ces nouvelles sociétés utilisent la quantification liée à l'utilisation des algorithmes et exploitent la force de travail des citoyens en payant le minimum pour le travail humain proprement dit. Selon Chul-Han (2018), ce régime de domination s'approprie des technologies en faisant officiellement du citoyen « son propre patron », mais qui est en fait exploité par des grandes entreprises du web. Cette technique ne s'approprie pas les citoyens d'une façon directe, mais indirecte. Il y a dans cette évolution un mélange d'exploitation de l'individu et de domination maquillée par la liberté de temps et d'espace : les citoyens peuvent travailler sans avoir l'œil constant du patron qui les surveille et peuvent gérer leur horaire, mais avec de nouvelles contraintes par rapport aux applications qui les (sous-)emploient et leur font subir une nouvelle forme d'exploitation (Chul-Han, 2018 : 43-44).

Des marques du néolibéralisme sont visibles dans le film *Minority Report* comme le mode d'individualisation où chacun a son quota d'identification et son rôle dans la surveillance. En équipant la société de dispositifs d'achats menant à une satisfaction individuelle, cette société est construite sous le signe de la gestion, soit la gestion de crise, du crime, du personnel, du temps, du travail et du loisir. Or, dans une optique

néolibérale, la gestion structure le cœur du système de *Précrime*. Il faut être opérationnel, gestionnaire de son propre temps, auto-vigilant, consommateur et un bon et efficace citoyen collaboratif avec le système de *Précrime*.

Dans une des scènes du film, lors de la tentative de capture d'Anderton par ses collègues, la dispute se passe dans un bâtiment populaire, modeste, dans un quartier où les services essentiels sont laissés de côté, comme le ramassage des déchets. Les citoyens, exclus du système de richesse néolibérale et de la modernité de *Précrime* sont pris avec des emplois mal payés. Les employés des boutiques, le réceptionniste de l'hôtel tout comme les individus qui occupent des habitations modestes sont mis à l'écart du discours de la société de consommation. Ils occupent des petits emplois mal rémunérés, sans recours aux assurances médicales, au système de retraite, au droit d'être syndiqués, etc.

L'expulsion des pauvres des grands centres et l'urbanisation des villes ont pour but le nettoyage du crime et la création des ghettos économiques. La population habite dans les logements populaires sans avoir les ressources, ni le profit d'une politique de création des logements salubres et sécuritaires. La précarité du travail et la mise à l'écart de ceux qui, selon la logique de *Précrime*, ne fonctionnent pas comme des individus idéaux dans une optique néolibérale sont perçus comme des cobayes du système.

L'exemple de Leo Crow, qui s'assujettit à prendre une prime pour sa famille dans le cas de son décès, est révélateur : la mise en scène dans l'hôtel où il meurt pour rendre coupable Anderton nous montre la précarité dans laquelle les citoyens sont placés dans le système néolibéral où existe la spéculation immobilière. Un autre exemple est la mort de la mère d'Anne Lively, la mère d'Agatha. Ancienne toxicomane, Anne Lively voit sa fille, Agatha, être enlevée à cause de ses ennuis de santé. Lamar tue la mère en forgeant une fausse scène qui sera incluse dans les registres de *Précrime*. Pour

réaliser cette fausse vidéo sur l'assassinat d'Anne Lively, Lamar place un autre individu qui a le même statut que Crow, un statut de précarité d'employabilité, pour lui rendre service et effectuer un faux témoignage sur la mort d'Anne Lively.

Un autre personnage présenté dans le film est une sans-abri, une personne âgée qui, selon les prévisions d'Agatha, se trouve dans le chemin lors qu'Anderton prend sa fuite avec Agatha pour sortir du centre d'achats. Anderton lui jette alors de la monnaie que le sans-abri ramasse en se mettant à genoux. Dans les sociétés industrialisées, les personnes âgées ne sont pas toutes couvertes par un régime de retraite. Elles sont alors écartées et ont une fin de vie dépourvue du confort d'un système de retraite idéale dans un système social. La logique néolibérale, qui est basée sur l'économie des coûts, a pour tendance de couper sur les bénéfices sociaux des travailleurs ou des employés « non aptes » au travail. L'utilisation des individus dans le système de *Précrime* est basée selon leurs capacités à servir un système qui protège une minorité. Cette minorité issue de la bourgeoisie est dans l'hôtel où Lamar donne sa conférence avant d'être démasqué par Anderton. Ces privilégiés incarnent les individus politiques, des mécènes, des membres intéressés à exploiter les bénéfices de l'implantation de *Précrime* dans une ville chaque fois mieux nettoyée et capitalisée selon leurs intérêts.

6.1.2 L'État violence, l'état d'exception

Le concept d'*Ausnahmezustand*, ou d'état d'exception, a été formalisé entre les deux Guerres mondiales par Carl Schmitt, et peut être traduit en français par « état de nécessité » ; ces deux termes signifiant la création de législations qui sont actionnées et légitimées comme pouvoirs spéciaux en temps de crise (Goupy, 2016). Le gouvernement décide, à la place des consultations publiques, la façon dont il doit gérer la sécurité des citoyens. Le gouvernement, au nom de la sécurité nationale, veut à tout prix un État en constante surveillance, à laquelle s'ajoute aujourd'hui le rôle des grandes entreprises du Web (Deleuze, 1990 : 240-247).

Giorgio Agamben, dans *Homo Sacer* (1997), cite Hanna Arendt sur la question de la conception des droits humains dans l'État-nation. Dans le système d'État-nation, les droits humains, qui sont en principe inviolables, sont réduits lorsqu'il y a crise politique ou économique. Dans ce cas, ce sera l'état d'exception qui interviendra et retirera des droits légitimes et universels aux citoyens (Agamben, 1997 : 137-146). Le gouvernement modifie un statut normalement permanent, garanti par la constitution, qui doit être appliqué comme mesure d'exception pour rendre ce statut provisoire. Selon Agamben, « l'état d'exception se présente dans cette perspective comme un seuil d'indétermination entre démocratie et absolutisme » (2003 : 12). Dans l'absolutisme, les rois avaient le pouvoir sur le royaume et dictaient les règles. L'état d'exception rappelle cet aspect absolutiste, par exemple dans les systèmes de surveillance et d'espionnage (Agamben, 2003 : 11-14). En profitant de l'état d'exception, des dispositifs sont actionnés pour assurer la surveillance au quotidien auprès des citoyens.

Dans le film, l'État d'exception est appliqué dans la ville de Washington par *Précrime*. En justifiant le contrôle de la violence en milieu urbain, *Précrime* structure un état constant de surveillance au quotidien auprès des citoyens. En prétextant la prévention du crime, il impose aux citoyens des normes et des discours qui soutiennent l'entreprise de l'État dans ses interventions par des dispositifs de surveillance. L'État vise en fait à rendre permanent l'autorité et le droit de *Précrime* d'anticiper un jugement et de condamner les citoyens. En normalisant ces discours et actions au nom de la ville sécuritaire, *Précrime* systématise et rend permanente une situation qui auparavant aurait été jugée inacceptable. La persuasion de la publicité de *Précrime* au début du film nous démontre comment l'État d'exception est bien structuré, arrangé de façon à ce qu'il soit rendu « normal » d'être surveillé et condamné avant de passer à l'acte.

6.1.3 *Aufklärung*

Aufklärung est le terme allemand qui équivaut à la période des « Lumières » françaises. Il est utilisé par Emmanuel Kant dans son livre *Was ist Aufklärung ?*, « Qu'est-ce que les Lumières ? ». Ce texte est très important dans la pensée européenne occidentale moderne et demeure toujours actuel. Il est, selon Foucault, un facteur majeur qui nous explique le concept de modernité dans la pensée des Lumières²⁴. Pour Foucault, « le travail de la philosophie consiste à diagnostiquer le présent, c'est-à-dire à poser les questions de notre propre identité, et celle de notre temps » (Dekens, 2004 : 36).

Selon la lecture de Foucault faite du texte de Kant, l'*Aufklärung* nous aide à comprendre l'état de minorité, soit un état de notre volonté nous amenant à accepter l'autorité d'un autre qui nous conduit dans les usages de la raison (Foucault, 2004 : 860). Cette condition de minorité est signalée quand quelqu'un décide à notre place ce qui est bon pour nous. « L'*Aufklärung* est définie par la modification du rapport préexistant entre la volonté, l'autorité et l'usage de la raison » (*Ibid* : 861). Kant dit que les êtres humains peuvent décider et être les auteurs, sujets de leur propre histoire (*Op. cit.* : 861).

En même temps, pour Kant, l'humain doit dépendre de sa condition de minorité qui, selon lui, est liée « à la fois de façon spirituelle, institutionnelle, éthique et politique »

²⁴ Ce concept peut être appliqué au concept de modernité de Baudelaire dans le domaine de l'art (Dekens, 2004 : 37). Baudelaire instaure la modernité au XIX^e siècle comme un vertige senti par le *flâneur* sur tout ce qu'il pressent ou vit dans la ville. Pour Foucault, la modernité baudelairienne est « un exercice où l'extrême attention au réel est confrontée à la pratique d'une liberté qui tout à la fois respecte ce réel et le viole » (Foucault : 2004 : 870). Pour Foucault, le dandysme évoqué par Baudelaire quand le capitalisme libéral émerge, est un acte de résistance, pour « faire de son corps, de son comportement, de ses sentiments et de ses passions, de son existence une œuvre d'art » (*Ibid.* : 870).

(*Op. cit.* : 862). La phrase « Obéissez, ne raisonnez pas » est une « traduction » du pouvoir, de la discipline, qu'il soit militaire, politique, religieux (*Op. cit.* : 862), et signifie que toutes ces formes de pouvoir nous imposent des forces et des relations de pouvoir auxquelles nous nous soumettons. Pour Foucault, « il s'agit de la distinction entre l'usage privé et l'usage public de la raison » (*Op. cit.* : 863). Foucault, en élaborant sur la pensée de Kant, affirme que « la raison doit être libre dans son usage public et qu'elle doit être soumise dans son usage privé » : ce que l'on appelle la liberté de conscience (*Op. cit.* : 863). Selon Foucault, Kant ne veut pas dire que l'on doit être obéissant aveuglément, mais conscient de nos choix. « l'usage de la raison doit être libre et public » (*Op. cit.* : 864) : il s'agit de « l'art de se gouverner ».

« L'art de (se) gouverner » et la gouvernementalité constituent le sujet d'un séminaire que Foucault a donné au Collège de France : *Sécurité, territoire, population* (1977-1978). Il y mène des recherches et des analyses sur la vie pastorale ou ce qu'il est advenu des sociétés chrétiennes sur la question de la vérité. La vérité est en constante connexion avec l'art de gouverner les populations. La gouvernementalité est une technique de gouvernance qui met en rapport la vérité, le savoir et le pouvoir afin de contrôler les populations dans le but d'éviter certains événements (par exemple, la révolte des grains, ou « guerre des farines », survenue peu avant la Révolution française). Cette technique a été auparavant utilisée par le système pastoral et royal (*Ibid*, 1977-1979).

Par ailleurs, l'art de gouverner est aussi l'art de se gouverner soi-même et implique des jeux discursifs autour du pouvoir (Foucault, 1977-1978). Nous pouvons aussi le voir à travers les jeux de vérité et de pouvoir où le sujet lui-même devient objet de connaissance (Bonenfant : 2016 : 57). Le pouvoir s'inscrit aussi dans une forme de subjectivation : le sujet se reconnaît en relation aux autres en étant objectivé (Bonenfant : 2016 : 58). Selon Bonenfant, Foucault précise que le pouvoir va créer « des effets de vérité » et ces jeux de vérité vont se nourrir du discours du

pouvoir (*Ibid* : 58). Foucault explique que la procédure d'événementialisation s'exécute en utilisant des éléments coercitifs (qui exercent une contrainte) et des « contenus de connaissance » qui vont légitimer les rapports entre pouvoir et vérité, ce qui mène les citoyens à accepter tout un système fondé sur l'opération de certains mécanismes dans leur vie quotidienne (Bonenfant, 2016 : 66-67).

Dans plusieurs exemples du film, on peut voir comment le discours de vérité prend forme. Il est incorporé par *Précrime* qui, utilisant des machines, va pénétrer dans l'inconscient des citoyens pour extraire des contenus que les machines vont s'approprier. Les machines vont enregistrer, lire, stocker et archiver ces contenus. Les individus, même s'ils se savent surveillés, acceptent ces dispositifs dans leur vie quotidienne.

D'abord, dans le magasin de Rufus, les individus cherchent à travers la lecture de leur inconscient une certaine satisfaction. En fait, le dispositif inventé par Rufus est utilisé par *Précrime* dans les corps des *Précogs* afin d'extraire des informations concernant les citoyens. Anderton amène Agatha au magasin de Rufus pour qu'il effectue des lectures avec des machines ; le passé d'Agatha, mais aussi le futur d'Anderton. Les individus qui utilisent les machines chez Rufus subissent cette intervention sur leur corps, acceptent les conditions d'utilisation. Ces dispositifs sont en même temps connectés à l'idée de divertissement et de surveillance.

6.1.4 La technologie de l'aveu

Selon Foucault, dans *Histoire de la sexualité I*, l'aveu est une invention de la société occidentale. L'acte confessionnel de l'aveu est « devenu l'une des techniques les plus hautement valorisées pour produire le vrai » (Foucault, 1976 : 79). Selon Foucault, « le discours de vérité s'est inscrit au cours des procédures d'individualisation du pouvoir » (*Ibid* : 79). Pour Foucault, la société occidentale est une société avouant ; on va avouer dans plusieurs instances de pouvoir : dans la justice, dans la médecine,

dans la pédagogie, dans la famille, dans les relations amoureuses (*Op. cit.* : 79, 85). Même si on n'avoue pas, on est forcé de le faire par les dispositifs de pouvoir, dans la vie publique ou privée. Dans les sociétés où se pratiquait la torture, l'objectif était de forcer les prisonniers aux aveux (*Op. cit.* : 79), que les supplices et les pénitences soient imposés en public ou en privé. On « invitait » les accusés à avouer, ce qui pour Foucault se situe dans une politique de « volonté de savoir », administrée par des dispositifs de pouvoir, de savoir et de vérité (Foucault, 1976 : 97-98).

Le panoptique est par excellence le dispositif où les prisonniers « avouent » (Bonenfant, 2016 : 71). Le panoptique dans sa version moderne est issu d'une technologie liée à « la surveillance et aux technologies informatiques – dont les médias socionumériques, où il est devenu "normal" de faire des aveux publics » (*Ibid*). Sur Facebook et sur d'autres réseaux sociaux, la technologie de l'aveu sera exploitée par des machines qui, ensuite, en fonction de ce qu'ont déclaré les utilisateurs, vont procéder au profilage, cibler et vendre les données personnelles (*Op. cit.* : 71). C'est une forme de travail gratuit. Ce *digital labor* (Cardon, Casilli, 2015) sera effectué par ces mêmes usagers à travers l'utilisation des réseaux sociaux, des applications sur leurs téléphones intelligents ou de l'usage de l'internet, ce qui cache une stratégie du système néolibéral (Bonenfant, 2016 : 71). Les dispositifs socionumériques nous amènent à croire à l'idée de l'*empowerment* où l'utilisateur va exposer sa vie dans les réseaux sociaux (Bonenfant, Mondoux, Ménard, Ouellet, 2016 : 9). Cette stratégie de transparence a comme but de nous placer dans une spirale de discipline, d'un contrôle lié à la société de surveillance.

Dans *Minority Report*, la technologie de l'aveu se fait présente lors de la fuite de Anderton et d'Agatha. Ils font un arrêt au magasin de Rufus où ils usent de dispositifs propres au régime hyperindividualiste : ils se connectent à des machines pour se prêter à un jeu de confession et de régularisation discursive. En avouant leurs pensées, leurs désirs, ils sont pris dans une stratégie coopérative entre la machine et l'individu.

En s'exposant, ils sont placés dans une condition de surveillance, de société du spectacle, de production de données et de traitement de leur informations personnelles captées par les machines. Ils sont pris dans une dynamique de transparence tant physique que psychologique ; attitude parfaite pour *Précrime* qui en profite pour exploiter le système qui a été créé par Rufus, l'utiliser comme machine efficace auprès des citoyens et dans le corps des *Précogs*. Ce système rend le citoyen captif parce qu'il exploite un système de panoptique moderne. Tout le monde sait qu'il est surveillé, mais la fonction d'avouer est tellement structurée et mise en forme qu'il est difficile d'y échapper parce que cette forme de surveillance est occultée, travestie sous une forme de divertissement.

6.2 La société de surveillance

6.2.1 Espaces quadrillés ou la transformation numérique de l'espace public

Dans les villes dites « intelligentes », les espaces sont transformés et quadrillés dans le but de regrouper des informations sur les citoyens. Ces espaces sont disposés comme dans un diagramme en vue d'« un fonctionnement abstrait de tout obstacle ou frottement [...] et qu'on doit détacher de tout usage spécifique » (Deleuze, 1986 : 42). Pour Deleuze, le diagramme est la cartographie inclusive de tout le champ social. Une machine invisible, mais que l'on peut apercevoir à travers des normes et des discours (*Ibid* : 42). Ces espaces, qui longtemps étaient inactifs ou inoccupés, sont transformés à mesure que la surveillance prend forme dans la ville. Chaque fois, cet espace est réajusté avec des éléments clés comme le monitoring, le traçage des citoyens et de leurs données. Toutes ces transformations viennent avec la modification de la ville en un gigantesque espace publicitaire, comme au XX^e siècle à *Times Square*.

Jürgen Habermas, dans son ouvrage *L'espace public*, qualifie l'espace public de « sphère publique restreinte » au sens où cet espace rend visible la stratégie du

pouvoir, qui vise à propulser des élites lettrées dans la production de savoirs (Cardon, 2019 : 144). Jusqu'au XIX^e siècle, la presse est restreinte à un petit cercle lié au pouvoir politique ou aristocratique. À la suite de l'élargissement de la presse vers une production de masse utilisant les outils technologiques de l'époque, des nouvelles publications verront le jour pour élargir le public lecteur (*Ibid*).

Habermas réfléchit à la commercialisation de la presse écrite au XIX^e siècle et son utilisation du marketing qui a transformé la sphère publique de la presse, faisant des journaux précédemment considérés comme un service d'utilité publique (avec des publications de romans, de services de santé, de météorologie), un espace privé restreint ouvert à la publicité, ce qui, toujours selon Habermas, entraîne une lutte pour le monopole. Ce monopole s'affiche comme conséquence d'un marché à son apogée, de l'industrialisation et de la recherche d'une nouvelle clientèle : les bourgeois. Avec cette évolution de la presse, l'espace public aussi sera occupé à la création de nouveaux marchés et d'une clientèle propre à chaque entreprise (Habermas, 1962 : 197). Naît alors, en France, la publicité commerciale (les grands magasins, les expositions universelles), phénomène du capitalisme avancé et porteuse de l'économie de marché (*Ibid* : 198). La rue, jusqu'alors publique et accessible à tous, a été envahie par la publicité des journaux, des affiches, des voitures avec la distribution des catalogues, des hommes-sandwiches. En contrepartie, la maison demeure privée « parce qu'elle n'est pas ouverte au regard de tous » (Cardon, 2019 : 146).

Puis, la transformation de l'espace public en un espace numérique s'opère, entre autres, par la prise de parole issue du web participatif. Après la généralisation de l'internet vers la fin des années 90, arrive la production des pages *wiki*, des blogues ou des pages personnelles. L'individualisation et l'émancipation des comportements face aux médias traditionnels comme la presse écrite, radiophonique et audiovisuelle, fait voir une substitution par les réseaux socionumériques (Cardon, 2019 : 374). Sur

ces réseaux, les internautes vont s'abonner selon leurs affinités qui, selon Cardon (2019), vont poursuivre « un périmètre, une fenêtre, un écosystème informationnel ».

L'effet de relayer, de rendre virale, de partager, d'émettre des commentaires ou des *posts* sur les réseaux sociaux sera un précieux aliment pour les algorithmes. L'acte du *like* sur Facebook donne « une valeur de compteur d'article » (*Ibid* : 375). Cela se fait d'une façon « naturelle » parce que cette action est totalement fabriquée par les réseaux socionumériques (*Op. Cit* : 376). De cette manière se réalise la prédiction personnalisée : les algorithmes enregistrent les traces des utilisateurs pour ensuite produire des recommandations à partir du « filtrage collaboratif » ; ainsi, sur Amazon et sur Netflix. Le passé de l'utilisateur va prédire son futur (*Op. Cit* : 380). Tout est source de données utiles, voire monnayables : achats au supermarché, repas au restaurant, dispositif de monitoring sur le sommeil (*Op. Cit* : 381), quantité de calories perdues après un entraînement, sites de rencontres pour trouver l'âme sœur (Belton, 2018), etc. Toutes ces opérations vont générer des requêtes automatiques par des indicateurs quantitatifs de performance algorithmique (Bonenfant, Mondoux, Ménard, Ouellet, 2016 : 12), selon le profil de chaque utilisateur des réseaux sociaux ou des applications spécialisées.

Chacun publie et gère sur Internet sa propre page, son propre contenu. « La règle qui gouvernait l'espace public sera renversée [...], la prise de parole ne passe plus par des filtres éditoriaux » (Cardon, 2019 : 147). Les *gatekeepers* sont désormais les algorithmes du *web*, qui régulent la gestion des autorisations et des connexions, et les moteurs de recherche, qui choisissent quelle sorte d'information sera rendue accessible ou non. Les utilisateurs qui cliquent, citent, *retweetent* ou *likent* sur un sujet ou un contenu, vont envoyer un signal qui sera calculé par les algorithmes. Selon Cardon, « d'une certaine manière, on peut aussi dire que les internautes sont des *gatekeepers* de l'information numérique » (*Op. Cit* : 150) en produisant eux-mêmes les données traitées par les algorithmes. Autrement dit, ce public participe à

deux espaces : le public et le privé, auparavant réservés à une élite de professionnels. Par leurs actions, ils vont développer et donner aux algorithmes une typologie des réseaux sociaux (*Op. Cit* : 150) au sein d'une cartographie numérique.

Dans *Minority Report*, les espaces privés et publics où se déroule l'intrigue du film sont connectés à l'idée de la prévision du crime par *Précrime* dans le but de faire du dispositif de combat contre le crime sa marque, sa « vitrine » d'efficacité et de surveillance. L'espace public avec les centres d'achats, les magasins, les routes, le travail, les moyens de transport, les loisirs, les passages sont visiblement comblés par la publicité. La publicité sert à faire le lien entre ce qui est d'origine privée, les situations amoureuses, le deuil, la fuite, les relations de travail, de loisir, et les espaces publics transformés du physique vers le numérique suite à un quadrillage urbain.

Lorsque Anderton est contraint par le délai de prouver son innocence, il remet en comptage régressif sa montre *Bvlgari*. La montre, instrument pour mesurer le temps, se trouve comme intercepteur de temps et médiateur chronologique des espaces privés et publics. Spielberg a fait un clin d'œil à la montre intelligente qui mesure les informations des utilisateurs, en même temps qu'elle prend des informations comme les mesures de santé, le sommeil, les données liées à la pratique sportive, etc.

Dans la vitrine numérique de Pepsi, les policiers poursuivent Anderton et Agatha. On peut voir les couleurs – brun, bleu, rouge et blanc – en référence aux couleurs de la marque. Dans la mer de couleur brune, un personnage diaphane, qui évoque les personnages de la mythologie grecque ancienne, promet « la douce vie liquide » associée au goût sucré et à la texture de la boisson. Cette vitrine suggère un petit arrêt, une pause après les achats, dans le secteur alimentaire du centre commercial.

D'ailleurs, l'eau embouteillée *Aquafina (Purity guaranteed)* est un produit de la multinationale *PepsiCo*, qui utilise l'eau du robinet pour remplir ses bouteilles (Deglise, 2010). L'action de l'entreprise *PepsiCo* qui privatise les eaux publiques (Pelletier, 2019) est illustrée dans le film. Cette privatisation de l'espace public se fait au détriment de l'espace « oisif ». En saturant l'espace public avec des images publicitaires, on veut faire croire aux citoyens que l'espace est ainsi « embelli ».

6.2.2 La consommation et la prévisibilité

C'est au nom de la société de consommation que se met en place la structure de la société de la surveillance numérique. L'acte de surveiller les citoyens à travers des dispositifs – prendre leurs données, anticiper leurs actions au service de la surveillance – profite à un système politique qui a choisi l'économie néolibérale comme orientation économique (Piketty, 2013). Ainsi, l'habitat, le travail, l'espace public, comme aujourd'hui le cyberspace, vont créer tout un environnement propice à une société menée par le spectacle, la consommation et par le contrôle d'un système néolibéral (Bonenfant, Mondoux, Ménard, Ouellet, 2016). Cela se fait également au profit d'un État qui invoque la menace du terrorisme comme prétexte à l'état d'exception et qui utilise, avec la collaboration des GAFAM, des outils de surveillance sur les citoyens (Cardon, 2019 : 410-418).

Ce discours idéologique est présent dans la publicité, dans la vie privée des citoyens, dans la ville peuplée d'outils de surveillance, dans le discours médical, policier et architectural. Ces publicités fonctionnent sous le principe de la prévisibilité des actions des citoyens. La prévisibilité devient possible et se conçoit à partir des traces laissées sur des réseaux sociaux par les utilisateurs. On analyse les traces de comportement d'achats des clients et on ajuste l'approche marketing auprès des clients qui visitent l'espace commercial physiquement ou numériquement.

Malgré le numérique, la fréquentation des magasins reste très présente, avec cette possibilité de voir, d'essayer, de profiter des promotions communiquées par des catalogues envoyés soit par la poste (ces derniers en chute libre à cause du numérique), soit via les applications ou des suggestions de produits par le profilage²⁵ (Christl, Spiekermann, 2016). Le marketing direct, *marketing one to one*, était très présent au sein de la publicité envoyée par la poste, la vente de porte à porte, par courriel, par téléphone ou en télémarketing. La liste provenait de la base de données des clients. Plus tard, des programmes informatiques au sein des entreprises analysent les achats faits en magasin dans le but d'effectuer le contrôle et la qualité des services aux clients

Or, le magasinage a beaucoup changé au XXI^e siècle et l'achat en ligne a fortement augmenté au cours des dernières années (Joly, 2009). À partir des années 2010, apparaît un marketing basé sur l'analyse des besoins, des habitudes, les motivations et les comportements d'achats des clients (Joly, 2009 : 5-8). Le comportement de magasinage en ligne permet une surveillance liée au profilage et à la prévision des comportements dans le quotidien des consommateurs (*Ibid*, 2016).

Dans le contexte de la collecte de données, la prévisibilité est rendue possible grâce aux cinq éléments du *Big Data*, les « cinq V » : la captation (1. volume, 2. variété), le temps réel (3. vélocité), dans le but de monétiser (4. valeur) et l'analyse corrélative prédictive (5. véracité) (Mondoux, Ménard, 2018 : 69). Ce sont les traces enregistrées à la suite de l'utilisation des réseaux internet, à travers l'articulation des activités liées à la circulation des données, telles que le magasinage.

²⁵ Les prévisions post-COVID : pendant la pandémie, il y a eu une explosion des achats par internet. Amazon est devenu le champion des commandes en ligne. Récupéré de : <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1689945/achats-ventes-internet-coronavirus-impact-habitudes>
Dernière consultation le 21 juillet 2021.

On peut voir dans *Minority Report* la structure fonctionnelle de prévisibilité. Chez *Précrime*, les corps policiers se mettent à travailler dans une perspective de prévisibilité. Par exemple, lors du confinement des *Précogs* chez *Précrime*, des informations sont extraites de leur inconscient dans le but de rendre efficace le combat au crime. Les corps des *Précogs* ne sont pas vus comme des citoyens, mais comme des machines à prévoir. Leur corps disparaît, telle une fusion de l'individu et de la machine. Ils sont des corps-supports, corps-informationnels, corps-machines, corps-cyborgs.

La fenêtre réalise la médiation entre la salle de *Précrime* et la salle où les *Précogs* sont maintenus dans une piscine intérieure. Ils communiquent entre eux à l'aide des fils continuellement connectés par des électrodes au cerveau pour optimiser leur capacité de prévision des crimes. Les prévisions sont ensuite envoyées à des archives d'ordinateur où toutes leurs activités sont contrôlées et analysées par un spécialiste. Anderton et ensuite Witwer observent et analysent toutes les données sur les comportements anticipatoires des *Précogs* et leurs réactions face aux échos des crimes. Dans cette scène, on peut voir comment les dispositifs peuvent lire, anticiper et cibler les comportements des citoyens.

Ainsi, dans les archives, il y a toute une gamme de bases de données qui sont utilisées pour rendre opérationnel le système de *Précrime* en explorant le passé pour permettre l'anticipation et la prévisibilité des événements, que ce soit dans la salle des *Précogs*, la salle d'opérations de *Précrime*, l'ordinateur personnel d'Anderton, chez Rufus ou encore dans les dispositifs policiers, qui repèrent la population de l'hôtel. Tous possèdent la vitre comme matériel omniprésent, car elle permet la surveillance des citoyens par l'organisation prédictive *Précrime*, sous le regard soutenu et attentif des *Précogs*.

6.3 Biopolitique : les corps au service de la surveillance

La conception foucaldienne de la surveillance est liée à des notions comme le « dressage des corps », le « monitoring des comportements » puis le biopouvoir. La forte présence de ces éléments évoque la société de surveillance et son côté obscur ; les opérations effectuées par les dispositifs des corps policiers sont invisibles au public et à la population : panoptique, production de données, algorithmes, etc. Ce type de société fonctionne avec l'intense collaboration du public, à travers un système structuré de biopouvoir. Les systèmes sont en étroite collaboration avec les dispositifs qui « naturalisent » ces actions, à partir d'une normalisation discursive et encadrée, dans l'espace architectural, juridique, médical, etc. Ces actions sont performatives avec la prise, la capture, la mise en place des dispositifs numériques, la pratique de la surveillance et le dressage des corps qui devient une forme de réglementation que l'on peut associer au néolibéralisme (Foucault, 1975, 1977-1978).

Le système de surveillance biométrique est particulièrement synonyme de biopouvoir et de « panoptique moderne ». Depuis 2011, le FBI a développé un dispositif appelé NGI (pour *Next Generation Identification*). Ce dispositif lit les empreintes de la paume de nos mains ainsi que la rétine de nos yeux pour la reconnaissance faciale dans le but d'aider à la recherche d'antécédents criminels (Loughrey, 2017). En Chine, la surveillance par la reconnaissance faciale est devenue la « norme » pour contrôler les populations, cibler les groupes minoritaires potentiellement rebelles (qui revendiquent la préservation de leur langue, leur autonomie culturelle et politique). La reconnaissance faciale est considérée par certains comme le nouveau panoptique numérique (Zaugg, 2019).

Bien que la vie de chaque citoyen se passe à l'intérieur, l'effet du comportement collectif des citoyens surveillés est construit comme si la vie quotidienne s'avérait structurée par des dispositifs de surveillance quotidiens (Reigeluth, 2014). Comme on

l'a vu dans le cas de la prévisibilité des comportements, le stockage des données sur les citoyens, les applications, les sites internet, les moteurs de recherche suivent les traces des citoyens dans le but de traiter des prévisions faites à partir de leurs comportements sur les réseaux numériques.

Dans la ville de Washington du film *Minority Report*, le dressage des comportements est au cœur des opérations de *Précrime*. Les dispositifs de surveillance et de prévision sont présents dans les vies quotidiennes des citoyens grâce aux corps policier, juridique et médical qui coopèrent. La politique de surveillance est rendue à un tel point que les machines transforment les corps des citoyens en corps auto-surveillés ou des corps individus-machines à travers l'encadrement du système opérationnel de *Précrime*.

Lorsque qu'Anderton travaille pour *Précrime*, il aide à l'implantation du système avec tous les dispositifs qui certifient la prise de la sécurité et de la surveillance auprès des citoyens. La Dr^e Hineman et Lamar, même conscients du fait que le système de *Précrime* est basé sur une optique néolibérale d'occupation, de repérage et d'un panoptisme des espaces privés et publics, s'apprêtent à fusionner, à structurer le fonctionnement de *Précrime* sous une logique de biopouvoir.

À la prison, les pré-accusés sont enfermés sans procès judiciaire traditionnel. Le pré-jugement s'effectue par deux *Cotémoins* qui sont consultés à la suite de la prévention du supposé crime à venir. Les lectures biométriques faites à l'hôtel et l'installation du *halo* sur les pré-accusés à la suite de leur emprisonnement dénotent un effacement des frontières entre l'individu et sa condition d'être sujet décisionnel. Cette condition est annulée quand il est placé dans une hiérarchisation biodisciplinaire numérique. Lorsque qu'Anderton est pré-accusé par *Précrime*, il essaye de déconstruire tout ce système opérationnel.

CONCLUSION

« See what others don't »

Minority Report (2002)

Notre idée de départ, dans ce mémoire, consistait à partir d'un croisement entre, d'une part, les concepts de surveillance, de panoptisme et de dispositifs disciplinaires présents dans la pensée de Michel Foucault (qui dénonce le pouvoir de l'État, les pratiques de gouvernance issues de la biopolitique, etc.) et, d'autre part, le jeu, parfois complexe, que la vitrine numérique du XXI^e siècle nous offre avec le phénomène tout nouveau du *Big Data*, soit la collecte massive de données produites par les citoyens.

En pensant à l'architecture panoptique chez Foucault, nous avons concentré nos efforts sur le « dispositif vitre », qui était déjà présent dans la pensée de Walter Benjamin, elle-même basée sur des thèmes baudelairiens qui considéraient la ville comme le carrefour d'événements liés à la vie quotidienne. Le tout associé à la vitre, la transparence, la visibilité en milieu urbain, en analysant le transfert de la vitre-vitrine du XIX^e siècle à la vitre-écran du XXI^e siècle.

Nous avons élaboré dans la problématique l'articulation entre les espaces historiques, physiques et numériques où se déploie le thème des « vitrines » ainsi définies. Le choix du film *Minority Report* de Steven Spielberg, œuvre dystopique sur la « société de surveillance » nous a paru pertinent, car nous permettant d'observer les aspects discursifs et iconographiques expliqués dans le cadre théorique de Foucault. Par

exemple, le thème du « biopouvoir », qui exerce le contrôle sur les citoyens à partir de technologies disciplinaires employées par l'État, est largement exploité dans ce récit. Ces mesures disciplinaires sont utilisées par l'État dans le but de gouverner, voire de manipuler la population.

Le « dispositif » est toute forme d'appareil, matériel ou organisationnel, qui a pour fonction d'agir à travers des mécanismes physiques et discursifs. Il conditionne les récepteurs, leurs capacités d'action ou de réaction, en structurant les enjeux de pouvoir. Le dispositif est intrinsèquement lié à des aspects discursifs techniques, judiciaires, militaires, etc. Il est un élément principal désigné par Foucault parmi l'ensemble des moyens de gestion des populations, dont on a vu de nombreux exemples dans le film.

La gouvernementalité, ou l'art de gouverner, sert à encadrer la population à travers des techniques disciplinaires, comme celles utilisées par l'État. L'État libéral défend la liberté du marché, mais agit en même temps sur les dispositifs de contrôle de la population. Plus la population est contrôlée, moins elle posera de questions envers la politique que l'État désire implanter et moins elle sera encline à se révolter.

Le panoptique analysé par Michel Foucault dans *Surveiller et punir* (1975) analyse la structure construite par le philosophe et juriste réformateur Jeremy Bentham qui tenait l'utilitarisme pour base de sa pensée. Il a créé le panoptique, un dispositif de verre construit dans le but de surveiller la population dans les prisons. Ce projet architectural repose sur le principe du « voir sans être vu ». À la force d'être surveillé, l'individu intériorisera la surveillance en s'autosurveillant. Ce dispositif peut-être élargi vers d'autres systèmes architecturaux, comme nous l'avons analysé : les vitrines physiques des magasins et les vitrines numériques à l'ère du *Big Data*. La transparence tant physique que numérique, en combinaison avec les dispositifs des corps disciplinés sont alliés à la technologie de l'aveu : c'est l'*Aufklärung* (vérité,

transparence, lumière) présente de façon perverse dans la structure même du *Big Data*. Cette réalité présente un envers sombre ayant pour noms « l'aveu », la surveillance, la fin de l'intimité, mais aussi, la prévisibilité des actions et la fin du libre arbitre.

L'instrument du panoptique, le panoptique original de Bentham, sa version revue et étendue par Foucault, puis celui, post-moderne, technique et tentaculaire, que nous donne à voir le film *Minority Report*, gère et contrôle les citoyens de plusieurs façons : sur les plans cellulaire, organique, combinatoire, architectural, technologique, médical. Ce contrôle par le matériel et par la technique se double d'un discours qui articule explicitement le savoir et le pouvoir comme nécessaires et complémentaires dans l'établissement de ce nouveau régime. Le film énonce explicitement le lien intime entre ces deux facettes : l'accumulation du savoir, son contrôle par une élite éclairée, officiellement bienveillante, la surveillance généralisée « pour votre bien », l'autoritarisme visant la société « sécuritaire ». Du début à la fin du film, les règles institutionnelles de ce nouveau régime tournent à plein : contrôle politique, contrôle technique, contrôle biologique. Par une foisonnante accumulation de détails qui devient (en quelque sorte) démonstration, le film illustre et confirme les hypothèses de départ et le cadre qui nous était donné par les concepts foucaaldiens. L'articulation entre savoir et pouvoir est ominiprésente dans le film.

Un cadre théorique avec quelques concepts foucaaldiens, plus une méthodologie systématique pour analyser, une après l'autre, des scènes tirées du film, nous ont permis de répondre à notre question de recherche : Que nous dit le film *Minority Report* de l'évolution des vitrines physiques vers le numérique à l'ère de la « société de surveillance » ? Pour répondre à cette question nous avons pu schématiser l'histoire de l'urbanisation de Paris, où est né le concept du grand magasin et des vitrines, avec l'inspiration des expositions universelles de Paris et de Londres. Vers le XX^e siècle, les vitrines sont présentes dans l'imaginaire des consommateurs avides de nouveaux produits grâce à l'avènement du marketing et des produits accessibles à la population

à un faible coût grâce à une main-d'œuvre bon marché. Le marketing va s'ajuster et fera une transition vers le XXI^e siècle dans une fusion avec le numérique. Si les produits ont un faible coût et sont accessibles, il faut un nouvel espace pour les vendre et les rendre accessibles grâce aux dispositifs numériques. Pour cela, les offres vont migrer vers des dispositifs comme les écrans, et, en même temps, le concept de ville intelligente suivra. La ville-spectacle, ville-miroir et ville-numérique vient avec toute une panoplie de structurations et de conceptions cartographiques du territoire. Cette fusion met en évidence les vitrines numériques actionnées par des dispositifs de surveillance en connexion avec un suivi médiatique, opérationnel. Cette opération rend les appareils intelligents gérés par des algorithmes qui, à force d'accumulation et de répétition, d'efficacité dans le stockage des données, d'envois massifs en forme de publicités structurées selon la clientèle ciblée, prouveront leur efficacité dans la surveillance, le contrôle et la manipulation des populations. La machine qui détient l'algorithme calcule les actions quotidiennes des citoyens.

Afin d'illustrer ces idées, nous avons trouvé dans ce film *Minority Report* de Steven Spielberg (2002) un confluent remarquable d'idées, d'images et de faits pouvant servir à étayer nos analyses à partir de ce cadre théorique foucaldien. Le film nous transporte dans une société dystopique, hybride des cultures des XX^e et XXI^e siècles, avec par exemple l'acte (plutôt ancien) de faire des achats dans les magasins, la flânerie, l'esthétique des vitrines à travers les anciens passages parisiens, mais aussi le futur associé au siècle naissant : la prévision scientifique du crime, la surveillance des citoyens au quotidien, les écrans numériques partout, les *learning machines*, l'appropriation discursive du corps par des dispositifs comme les équipements médicaux ou policiers de pointe, qui s'inscrivent dans la structuration du *Big Data*.

La collecte massive de données est au cœur d'un environnement social et physique ancré dans le néolibéralisme. La marchandisation des données inclut la géolocalisation, le *Data Mining*, le *Deep Learning*, qui analysent et quantifient les

données des utilisateurs. Cette production d'un « régime de vérité » (Foucault, 1976), perpétué par la gouvernementalité (Foucault, 1977-1978), est l'essence d'une société néolibérale basée sur une économie bon marché où les produits migrent de la vitrine physique vers les vitrines numériques. La discipline par les corps, évoquée par Foucault dans *Surveiller et punir* (1975), se fait aujourd'hui par des machines comportementales où l'on « gère » les corps à travers l'architecture et où l'on régule les comportements au moyen de machines dites intelligentes. Des montres suggèrent le parcours idéal, calculent le temps dépensé pour telle activité, votre poids, et jusqu'à vos objectifs de vie et les défis qui vous attendent. Ces caractéristiques de l'internet des objets font partie de la stratégie du *Big Data*. En s'employant à « (re)produire des sujets machiniques qui fonctionnent en temps réel » (Mondoux, 2018 : 202) à travers des dispositifs, l'individu procède à une mise en œuvre d'un processus de traitement de données informatiques et des prises de relation avec un État qui veut chaque fois discipliner et automatiser les citoyens (Mondoux, 2018).

Dans le film, la maison intelligente, la voiture intelligente d'Anderton et la ville intelligente ont les mêmes caractéristiques : surveiller les citoyens à travers des dispositifs qui captent et accumulent leurs données, anticipent leurs actions au profit d'un système politique qui a choisi l'économie néolibérale comme orientation économique (Piketty, 2013). Cela, au profit d'un État qui, profitant de la menace terroriste ou du combat contre le crime comme *Précrime*, accumule des données, avec la collaboration de l'intelligence artificielle et des outils de surveillance sur les citoyens (Cardon, 2019 : 410-418). Dans le cas de *Minority Report*, les dispositifs servent à créer un État néolibéral, d'exception, de surveillance au quotidien à travers des objets connectés à des machines capables de quantifier, de prévoir, d'archiver et de stocker des données.

Dans *Minority Report*, la prévisibilité des actions des citoyens est l'âme du film, tout comme le phénomène du *Big Data*. En fait, ce film, tourné au tout début du XXI^e

siècle, nous montre déjà la « maison intelligente », la voiture autonome gérée par ces « algorithmes » tout-puissants, qui aujourd'hui sont au cœur du système du *Big Data*. Dans le film, les vitrines des passages subissent une évolution, quand elles deviennent le cœur de la « ville intelligente », avec toute une panoplie de machines qui ceinturent la cité de Washington. Elles seront l'élément privilégié d'un transfert physique vers le numérique. Ce changement se passe dans un espace où la ville réaménagée se donne en spectacle, où les vitrines feront aussi partie de cette transformation. Les citoyens qui habitent et travaillent dans la ville se savent surveillés, mais ils collaborent avec les dispositifs de surveillance, dans une dynamique d'amusement et de surveillance panoptique, qui devient naturalisée, comme attitude, comme discours et comme technique à la base d'un régime biopolitique.

En croisant les concepts de « Société du spectacle », « Société de consommation » et « Société de surveillance », on fait apparaître une structure cartographique idéale pour opérer ce changement de la vitrine physique vers la vitrine numérique. Cette transformation se produit grâce à la structuration des machines qui sont de plus en plus autonomes, capables de réaliser des opérations toujours plus sophistiquées, sur un modèle de prévisibilité, dans le cadre d'un système néolibéral qui s'alimente de la richesse hiérarchisée et s'oppose à l'État social-démocrate. En ce qui nous concerne, *Minority Report* est toujours, en 2021, un film, mais aussi un roman d'une extraordinaire actualité, qui nous fait voir une « dystopie plausible ».

Il faut être attentif, en constante alerte par rapport à la menace que nos données soient collectées, archivées et utilisées par des machines, qui traitent une quantité prodigieuse d'informations et réduisent l'altérité individuelle pour surveiller, formater, encadrer les populations dans une perspective de fausse liberté ou de supposée émancipation individuelle des citoyens-consommateurs. « Être caché » se met en opposition à l'idée de la culture de la transparence et du mode « heureux » affiché dans les médias socionumériques. Plus que jamais, être opaque et invisible devient un

choix de liberté, qui s'oppose à la soumission béate et séduite à l'injonction de la « transparence totale », avec des corps contrôlés par la machine, hors de toute éthique, à l'ère d'un capitalisme technique qui a perdu son visage humain et qui réduit ou dénature les connexions, les liens authentiques entre les êtres vivants.

ANNEXE A

GRILLE D'OBSERVATION DU FILM *MINORITY REPORT*

Éléments à observer	Notes personnelles exemples	Minutes
Fenêtres	Fenêtres dans la maison des Marks	1:20 à 1:35
Lunettes	« Je ne vois rien sans elles. » Howard Marks	1:30 à 1:35 4:42 à 4:54
Dispositif transparent pour les balles victime/accusé	Les balles éjectées descendent dans une sorte de tunnel transparent avec deux sorties : une pour la victime et l'autre pour l'accusé.	2:08 à 2:20 2:42 à 2:48 2:52 à 2:53 3:06 à 3:07 7:07 à 7:10 7:25 à 7:32 7:44 à 7:51 11:57 à 11:58 22:05 à 22:21 37:18 à 37:27 37:52 à 38:00 37:36 à 37:46 40:05 à 40:12 2:12:09 à 2:12:16 2:13:05 à 2:13:07
Porte transparente à l'entrée du département <i>Précrime</i>	Une porte automatique transparente par où entre Anderton.	2:21 à 2:23
Vitres du département	Anderton entre dans le département où tout est vitré, (y compris le plancher),	2:23 à 2:37 2:49 à 2:51

	clair, transparent. Les vitres séparent les sections du département. Jeu de miroirs.	6:42 à 6:48 9:19 à 9:25 21:31 à 21:56 41:47 à 41:51 1:04:16 à 1:04:34 1:22:17 à 1:22:28
Jeu de miroirs : vitre/vitrine	Anderton passe devant une superficie vitrée. Il y a un effet de vitrine dans la vitre et sur le plancher.	2:26 à 2:30
Salle d'opérations vitrée	Côté gauche : une vitre sépare les juges (situés dans deux écrans) et Anderton.	2:51 à 2:52 7:24 à 7:38 1:26:25 à 1:26:27
	Les personnages, une vitre, fenêtre donnant vue	1:26:31 à 1:26:36
Écrans de deux ordinateurs	Deux écrans transparents affichent des données	2:54 à 3:06
Fenêtre sur les <i>Precogs</i>	La fenêtre par où Anderton et ses collègues voient les <i>Precogs</i> .	3:08 à 3:10 7:24 à 7:32 7:54 à 7:55 7:56 à 8:00 14:15 à 14:30 24:43 à 24:50 22:21 à 22:32 41:36 à 41:39 1:26:31 à 1:26:40 2:08:48 à 2:08:53 2:12:53 à 2:12:55
Fenêtre II (salle d'opérations)	On voit la même fenêtre, mais vue de l'extérieur de la salle des <i>Precogs</i> .	3:11 à 3:15 7:08 à 7:13 14:13 à 14:14 2:08:41 à 2:08:46
Fenêtre-vitrine (cotémoins)	Derrière la vitre, il y a les cotémoins apparaissent sur un écran. Anderton consulte les co témoins : les	3:19 à 3:34

	juges sont la Dr ^e . Katherine James et le Juge Pollard.	
Vitre-écran géant	Le disque avec des données qui est transféré à l'intérieur de l'écran géant qui fait la médiation entre les cotémoins et l'équipe d'Anderton. Ils peuvent voir les scènes du crime présumé.	3:35 à 4:08 4:55 à 5:08 5:14 à 5:29 6:56 à 7:28 11:59 à 12:08 22 :37 à 22 :45 37:36 à 37:50 38:01 à 41:28 47:00 à 47:11 1:27:46 à 1:27:48 2:08:20 à 2:08:25
Fenêtres, vitres, vitraux de la maison des Marks.	Les fenêtres de la maison. La porte de l'entrée de leur maison a deux vitraux.	4:14 à 4:30 9:17 à 10:52
Intérieur de la cuisine des Marks.	À côté de la cuisine il y a la salle de séjour toute vitrée jusqu'au toit. Un clin d'œil aux passages parisiennes et aux serres.	4:40 à 4:51 13:05 à 13:26
Écran-ordinateur avec des données	Le collègue d'Anderton interprète les données qui sont produites et montrés à dans cet écran. L'écran fonctionne comme une vitrine/écran/données.	5:09 à 5:13 5:30 à 5:35 6:49 à 6:56 7:26 à 7:28 8:24 à 8:31 12:08 à 12:27 22:33 à 22:36 38:37 à 38:42
Écran dans l'écran	Un autre collègue d'Anderton introduit un dispositif vitré avec des données dans l'ordinateur qu'il transfère dans l'autre écran-géant où travaille Anderton. Anderton prend les données et les analyse.	5:35 à 6:06 6:55 à 7:37 8:01 à 8:09 8:32 à 9:07 2:08:19 à 2:08:25
Lunettes de verre	Le collègue d'Anderton porte des	7:24 à 7:31

	lunettes pour lire et interpréter les données.	8:24 à 8:42
Parc et fenêtres des maisons	La présumé victime (Donald Dublin) attend dans un parc devant des anciennes maisons de style victorien, un style marqué par la forte présence de fenêtres.	9:09 à 9:17 9:41 à 9:54 11:12 à 11:40 11:50 à 11:52
Véhicule de police	Anderton et ses collègues portent des visières et embarquent dans un véhicule de police. Ils portent des visières de protection vitrées qui fonctionnent comme un écran pour aider à la navigation du véhicule.	9:57 à 10:04 11:53 à 11:55
Fenêtres du département	Le véhicule ou l'hélicoptère au moment de décoller est à côté des fenêtres du département de <i>Précrime</i> .	10:10 à 10:15
	Anderton après sa chirurgie des yeux, revient au département.	1:22:57 à 1:23:32
Miroir	Le miroir de la chambre des Marks ; il reflète les fenêtres.	10:45 à 10:48 10:57 à 11:02
Chambre de la maison des Marks	La chambre est vitrée dans une partie du mur.	11:03 à 11:11 11:41 à 11:49 12:38 à 12:46 12:50 à 14:00
Fenêtre de la salle de bains	La fenêtre de la salle de bains est à côté de la chambre.	11:02 à 11:04
Écran Precogs	Un écran où sont « archivés » les échos et effacés de la mémoire de <i>Precogs</i> après l'opération de <i>Précrime</i> .	14:32 à 14:35 37:32 à 37:34 1:25:56 à 1:26:06
Appartement d'Anderton, voiture.	La voiture vitrée arrive à l'appartement d'Anderton devant l'entrée vitrée. Son appartement a des vitres sur le plafond aussi comme les murs. Des vitres et des vitrines séparent des plantes.	17:10 à 17:35 27:27 à 27:32
	Visite de Witwer : table vitré, ordinateurs d'Anderton.	36:20 à 37:02

Archives personnelles d'Anderton.	Les archives sont des dispositifs vitrés qui contiennent les images de son enfant et de sa femme. Il les projette sur le mur, à partir de l'ordinateur vitré.	17:51 à 27:27
Ordinateur-archive de la prison panoptique	Anderton se rend aux archives de la prison dans le but d'avoir des informations sur la mort d'Anne Lively.	30:50 à 33:50
	Il les trouve dans l'ordinateur, qu'il copie sur son disque-vitre-archive la séquence de la mort d'Anne Lively.	32:10 à 33:50
Prison panoptique Vitrine-archive	La prison verticale où sont les prisonniers de <i>Précrime</i> . Devant eux, un écran qui semble être une archive de leurs actes pré-criminels.	31:02 à 32:05 2:01:31 à 2:01:59
Archive sur Anne Lively.	Le directeur de <i>Précrime</i> , Lamar, analyse avec Anderton les images sauvegardées dans l'archive-vitrée.	33:52 à 33:05
Fenêtres de la maison de Lamar	Anderton et Lamar discutent de l'avenir de <i>Précrime</i> . Les fenêtres sont derrière Anderton.	34:50 à 36:04
Fenêtres de la maison de Lamar II.	L'épouse d'Anderton demande des informations sur Anne Lively.	1:49:33 à 2:05:46
Publicité d'Aquafina (Purity guaranteed).	Pendant la fuite d'Anderton, on voit une vitrine numérique sur l'autoroute.	42:37 à 42:43
Lunettes d'appel téléphoniques Ordinateur de Lamar	La secrétaire de Lamar allume un ordinateur pour son patron qui reçoit un appel téléphonique d'Anderton.	42:47 à 42:55 43:32 à 43:35 45:09 à 45:11 46:00 à 46:02
	Witwer raconte à Lamar la fuite d'Anderton	2:02:22 à 2:02:33
Vitres de la voiture d'Anderton/autres voitures.	Après avoir parlé à Lamar, Anderton brise la vitre de la voiture dans laquelle il fuit.	43:02 à 43:31 43:36 à 44:55 46:00 à 46:01
Yoga et fenêtres	Pendant sa fuite, Anderton saute sur les toits vitrés des voitures en	45:00 à 45:06

	direction d'un endroit où les gens font du yoga. Derrière ces gens, il y a une porte vitrée.	
Vitrine numérique/ publicité ciblée.	La publicité de la voiture Lexus : « Une bifurcation dans le désert. Lexus. Votre route, John Anderton, est la route la moins fréquentée. Roulez en Lexus. ».	46:11 à 46:45
Montre BLV-Bulgavi	Anderton marche dans un couloir commercial où on voit une publicité ciblée de BLV-Bulgavi. Des dispositifs scannent les yeux des clients potentiels.	46:11 à 46:45
Portes et fenêtres du métro.	Anderton, toujours en cavale, prend le métro.	46:47 à 46:55 47:37 à 47:77
Fenêtres cassées.	Pendant que la police essaye d'attraper Anderton, celui-ci monte sans être invité sur le dos d'un ses (ex-) collègues qui porte une sorte de fusée dans le dos. Il essaye de s'en fuir. Bagarre : lui ses (ex-)collègues cassent les murs et les fenêtres d'un vieux bâtiment où habitent des familles modestes.	50 :40 à 50 :42
Fenêtres de la voiture.	Anderton en fuite, Witwer qui arrive dans une voiture le voit par la vitre de la voiture.	51:40 – 51:49
Fenêtre de la ligne de production	Après une courte bataille sur la ligne de production d'une usine d'autos, Witwer voit par la fenêtre la voiture où il croit qu'Anderton est emprisonné.	54:35 à 55:00
Vitres de la voiture	Anderton prend la fuite dans une voiture à peine finie d'être construite.	55:01 à 55:06 55:14 à 55:35
Serres de la Dr ^e Hineman	Anderton entre dans le jardin en serres de la Dr ^e Hineman, créatrice de <i>Précrime</i> à qui il veut soustraire des informations sur les <i>Precogs</i> .	55:14 – 1:04:00
Vitrine de	Witwer et les collègues d'Anderton	1:04:01 à 1:04:17

l'ordinateur/écran vérificateur	essayent de voir à l'écran les scènes du crime qu'Anderton est censé commettre.	
Archives-vitres	Witwer fait une recherche dans les archives vitrées du bureau d'Anderton. Après avoir vu la photo de Lara Clarke, la femme d'Anderton, il veut trouver où elle habite.	1:04:51 à 1:05:07
Écran chirurgical	Anderton se fait opérer pour remplacer ses yeux. Le chirurgien fait la procédure en regardant à travers d'un ordinateur spécialisé.	1:19:57 à 1:14:09
Fenêtres de la maison de Lara Clarke	Witwer fait une visite chez Lara Clarke qui habite dans une maison au bord de la mer.	1:09:46 à 1:10:45 1:54:14 à 1:54:45 1:54:54 à 1:55:11
Écran-vitre-ordinateur-voiture	Une policière recueille les informations (<i>thermoscan</i>) sur les habitants de l'hôtel situé dans le secteur North Powell où Anderton se rétablit après avoir subi sa chirurgie.	1:17:11 à 1:17:18 1:17:19 à 1:17:36 1:17:38 à 1:17:43 1:20:26 à 1:20:28 1:20:34 à 1:20:35
Porte vitrée	Porte vitrée de l'hôtel.	1:21:39 à 1:21:44
Dispositif ordinateur/tablette	L'un des policiers utilise une tablette vitrée.	1:17:37 à 1:17:38 1:17:44 à 1:17:50 1:20:29 à 1:20:33 1:20:36 à 1:20:39 1:25:51 à 1:25:56 1:25:58 à 1:26:00
Lunettes vitrées	Les policiers utilisent des lunettes vitrées.	1:17:21 à 1:17:36 1:17:42 à 1:17:50 1:17:55 à 1:15:56 1:18:05 à 1:18:13 1:17:56 à 1:17:59 1:20:37 à 1:20:41

« Vitrine » dans l'entrée de l'hôtel	Il y a une vitrine numérique à côté des escaliers.	1:17:56 à 1:17:59
Vitres cassées de l'hôtel.	La caméra survole les toits de l'hôtel où les policiers sont à la recherche d'Anderton.	1:18:33 à 1:19:30 1:20:37 à 1:20:40
Écran dans l'appartement	L'écran est dans l'appartement où se cache Anderton	1:05:07 à 1:05:22 1:19:36 à 1:19:45 1:05:25 à 1:05:30 1:05:34 à 1:06:01 1:15:32 à 1:15:50 1:16:44 à 1:16:55 1:19:36 à 1:19:43 1:24:57 à 1:25:06
Visières vitrées	Les policiers portent des visières vitrées.	1:21:19 à 1:21:24 1:21:44 à 1:21:49 1:22:01 à 1:22:03 1:22:05 à 1:22:07 1:26:41 à 1:26:45 1:17:02 à 1:17:13 1:22:12 à 1:22:16
Écran-vérificateur	Witwer regarde dans un écran la scène du crime qu'Anderton s'apprête à commettre.	1:22:27 à 1:22:56 1:25:30 à 1:25:53
Vitrines du département <i>Précrime</i>	Pendant la visite d'un groupe scolaire, les élèves écoutent le guide et lisent sur l'histoire de la création de <i>Précrime</i> affiché dans une vitrine horizontale.	1:23:07 à 1 : 23:24
Porte vitrée du département	Dans le département de <i>Précrime</i> , les portes vitrées entre la salle d'opération et la salle de <i>Precogs</i> sont bloquées par Anderton.	1:25:09 à 1:25:24
Vitrine cassée (Précog)	Witwer casse la vitre de la salle d'opération.	1:26:47 à 1:26:50
Montre	Anderton regarde l'heure sur sa montre.	1:27:51 à 1:27:54

		1:38:53 à 1:38:55 1:40:40 à 1:40:43
Vitres de la voiture	Les vitres d'une voiture où Anderton s'enfuit avec Agatha.	1:27:54 à 1:28:34
Vitres de la porte d'entrée chez GAP	Anderton entre dans une boutique de Gap.	1:28:36 à 1:28:41
Hôtesse de chez Gap	L'hôtesse virtuelle salue Anderton : « Monsieur Yakamoto ! Content de vous revoir chez Gap. ».	1:28:41 à 1:28:48
Vitres dans les cabines d'essayage	Chez Gap.	1:28:48 à 1:29:16
Miroirs chez Rufus T. Riley	Les miroirs chez Rufus T. Riley.	1:29:54 à 1:30:00
Vitrines de rêves.	Les utilisateurs achètent du temps en réalité virtuelle pour assouvir leur désir.	1:30:12 à 1:30:18 1:35:29 à 1:35:38
Écran avec des images	Chez Rufus T. Riley, Anderton demande à Rufus d'extraire des images de la mémoire d'Agatha.	1:31:38 à 1:32:00
Écran avec les images d'Agatha	Rufus installe un dispositif pour regarder avec Anderton les images projetées sur l'écran, extraites du cerveau d'Agatha.	1:32:18 à 1:33:47 1:34:11 à 1:34:55
Écrans d'enregistrement	Rufus enregistre les images de l'assassinat qu'Anderton va commettre, selon Agatha. Elles apparaissent sur des écrans qui agissent aussi comme des dispositifs de surveillance. Rufus peut voir les (ex-)collègues d'Anderton qui arrivent pour capturer Anderton et Agatha.	1:32:54 à 1:33:09 1:33:40 à 1:33:49 1:34:56 à 1:35:16 1:35:23 à 1:36:25
Vitrines du centre d'achat	Anderton fuit avec Agatha dans un centre d'achat plein des vitrines.	1:35:40 à 1:37:38
	Vitrine Ben & Jerry's, vitrine à chapeaux	1:35:39 à 1:35:46
	Vitrine-armoires	1:36:09 à 1:36:12
	Vitrines HOPS. Il y a d'autres vitrines qu'on ne peut pas voir le nom affiché	1:36:16 à 1:36:25

	ou le produit exposé.	
	Vitrines fleuriste, un vendeur de ballons passe devant.	1:36:34 à 1:36:36
	Vitrine de vêtements féminins.	1:36:43 à 1:36:43
	Vitrine Lego et Vitrine ALPHA.	1:36:44 à 1:36:46
	Vitrine Hydroplant. Agatha arrête une femme portant un achat d'un pair de souliers Reebok en disant : « Il sait. Rentre pas chez toi. ».	1:37:26 à 1:37:32
	Vitrine ALPHA. Une policière dit : « On les a à vue. ».	1:37:36 à 1:37:38
Vitres porte du centre d'achat	Une porte probablement d'incendie par où sortent Anderton et Agathe. Agathe demande à Anderton de lancer de la monnaie par terre. Les policiers trébuchent sur le clochard qui est en train de chercher de la monnaie.	1:37:39 à 1:37:58
Portes vitrées du centre d'achat	Anderton et Agathe sortent par les portes du centre d'achat.	1:37:59 à 1:38:09
Vitrine numérique Pepsi	Vitrine affichant la publicité de Pepsi. Elle montre une femme à la plage simulant une image de la mythologie grecque. Les couleurs sont rouges, blanches, brunes, et bleues.	1:27:15 à 1:37:21
Vitrine numérique.	L'un des policiers dit : « On identifie quelqu'un ? » Ils sont à côté d'une vitrine numérique. On peut voir la phrase : « See what others don't. ».	1:36:07 à 1:36:13
Affiche publicitaire	On est en train de suspendre une affiche publicitaire. Elle montre un homme avec des lunettes fumées dans un édifice.	1:38:38 à 1:38:48 1:39:01 à 1:39:04 1:45:57 à 1:46:01
Hall de réception vitrée de l'hôtel	Le hall de réception d'un hôtel où Anderton cherche la chambre du crime qu'il est censé de commettre.	1:39:06 à 1:39:21
Écran de l'ordinateur de l'hôtel.	Anderton essaye de voir les noms des clients.	1:39:21 à 1:39:41
Chambre de l'hôtel vide	Anderton entre dans une chambre où il	1:40:51 à 1:41:11

	n'y a personne. Il y a un miroir et une fenêtre.	
Fenêtres dans le couloir	On voit les fenêtres du couloir entre les chambres 1009 et 1006.	1:41:32 à 1:41:40
Fenêtres - chambre 1006	On voit les fenêtres de la chambre 1006	1:41:41 à 1:49:33
Miroir cassé de la chambre 1006	Anderton prend Kroll et le projette dans le miroir qui se casse.	1:44:31 à 1:48:02
Fenêtres des édifices	On voit les fenêtres des édifices à travers la vitre de la chambre 1006.	1:41:42 à 1:49:01
Appartement d'Anderton II Fenêtres et écrans	Witwer appelle Lamar et l'invite à venir le voir chez Anderton. Il lui montre les enregistrements du cerveau d'Agatha faits par Rufus et les compare avec les enregistrements des autres <i>Precogs</i> .	1:50:18 à 1:53:55 1:54:34 à 1:54:53
Fenêtres de la chambre de Sean.	Agatha est dans la chambre de Sean. Il y a une grande fenêtre et une petite fenêtre, toutes deux habillées d'un rideau.	1:55:39 à 1:56:38 1:57:04 à 2:00:00 2:00:05 à 2:00:43
L'archive-écran d'Agatha	Agatha a un « écho-archive » : elle se rappelle de sa mère Anne Lively.	1:59:19 à 1:59:21
Prison panoptique.	Après être capturé par <i>Précrime</i> . Anderton est jeté en prison.	2:01:31 à 2:01:50
Le miroir chez Lamar	Le miroir du bureau de Lamar.	2:02:01 à 2:02:20 2:02:38 à 2:02:52 2:03:58 à 2:04:00 2:04:07 à 2:04:36
Armoire-vitrine chez Lamar	Pendant que Lamar parle à Lara Clarke, on voit l'armoire-vitrine devant son bureau.	2:02:54 à 2:02:55
Vitres, fenêtres et grand-écran à la conférence	Lamar reçoit un cadeau à la conférence de presse.	2:06:40 à 2:06:49 2:07:02 à 2:07:46 2:07:54 à 2:08:18 2:08:30 à 2:08:31 2:09:11 à 2:09:14

		2:09:57 à 2:10:01 2:10:39 à 2:10:45
Écran-témoin	Le collègue d'Anderton prend les images/archives et les projette dans les deux écrans situés devant l'écran cotémoin.	2:09:14 à 2:09:24 2:12:56 à 2:13:04
Écran de la salle de conférence	Tous les invités peuvent voir sur grand écran la preuve de l'innocence d'Anderton : la vidéo qui est, en fait, le rapport minoritaire.	2:09:24 à 2:09:32 2:09:43 à 2:09:57 2:10:55 à 2:11:07 2:11:10 à 2:11:12 2:11:13 à 2:11:19 2:11:23 à 2:11:34
Porte vitrée de l'édifice où est la conférence.	Lamar sort par la porte vitrée devant laquelle Anderton se tient.	2:13:07 à 2:13:10 2:13:33 à 2:13:28 2:13:36 à 2:13:43 2:13:57 à 2:13:59 2:14:08 à 2:14:14
Fenêtres, édifices	On voit les fenêtres des édifices à côté de celui où sont Lamar et Anderton.	2:13:20 à 2:13:30 2:14:37 à 2:15:05 2:15:25 à 2:18:04
Petite fenêtre	On voit la fenêtre ovale en haut de la porte vitrée.	2:14:24 à 2:14:27
Vitres du département <i>Précrime</i> .	Les activités du département sont annulées.	2:15:26 à 1:15:44
Fenêtres de l'appartement d'Anderton et Lara Clarke	Anderton et Lara Clarke contemplent la pluie par les fenêtres de l'appartement d'Anderton.	2:15:57 à 2:16:17
Miroir dans l'appartement d'Anderton.	On voit le miroir ovale dans l'appartement d'Anderton à côté des fenêtres.	2:16:00 à 2:16:14
Fenêtres dans la maison des post <i>Precogs</i> .	Les anciens <i>Precogs</i> sont dans une maison. Ils lisent à côté d'une fenêtre.	2:16:31 à 2:17:09

ANNEXE B

GRILLE D'ANALYSE AVEC CADRE THÉORIQUE

VITRINE					
TYPE	FONCTIONS	PERSONNAGE(S) EN SCÈNE	TYPE DE RAPPORTS	CONCEPTS	TEXTE D'ANALYSE
Vitrines de magasins	Pour voir	Citoyens qui regardent rapidement les vitrines mais suivent leur chemin.	Consumérisme et exposition	Société de consommation et du divertissement Surveillance	Dans le passage commercial, les citoyens ont leur regard attiré par les vitrines numériques de Lexus et LBV-Bulgari. Ces vitrines subjectivent et ciblent les citoyens avec leur collecte de données de leurs activités quotidiennes.
Vitrine numérique/ publicité ciblée (voiture Lexus) Montre BLV-Bulgari	Pour être vus	Les personnages dans le passage commercial.			

Hôtesse de chez Gap	Pour voir et pour être vus	Anderton entre dans le magasin, les dispositifs lui font une lecture de son iris. Il est identifié comme M. Yakamoto, la réceptionniste virtuelle lui salue et suggère un produit.	Monitoring de comportements, Surveillance, consommation, ciblerent de gouts d'achats.	Société de consommation, Surveillance, Gouvernamentalité	Les clients qui rentrent dans un magasin, dans ce cas-ci, chez Gap, ils sont identifiés, surveillés, l'algorithme tient à sa base de données ses gouts et préférences.
		Accueil virtuel chez du client chez Gap, selon la lecture optique du client, « l'accueil » est personnalisé.			
Vitrine Ben & Jerry's, vitrine à chapeaux	Pour voir	Ils regardent la marchandise à travers de la vitrine. L'exposition de la marchandise, effet miroir.	Consommerisme, exhibition, miroir.	Société de consommation, marketing,	Le centre d'achat a une superficie lise qui invite les clients à la flânerie, la promenade, à regarder les vitres qui reflètent entre elles le regard des consommateurs

	Être vus	Ils les comparent avec d'autres vitrines qui sont à la proximité.			en potentiel.
Vitrine-armoires	Pour voir	Exibition de la marchandise	Exibition, consumérisme, miroir.	Vitrine-objet-cabinet de curiosités (ancêtre de la vitrine). Exibition, marketing, société de consommation.	Les vitrines-armoires ont une fonction de rendre l'objet en mise en abime avec l'effet de la vitre dans la vitre. De cette façon faire de l'objet exposé un objet de désir convoité en sachant qu'il est doublement enfermé. Sa force est dans le contexte de « la boîte » qui nous ramène à l'idée du cabinet de curiosités

	Pour être vus	Un personnage regarde la marchandise.			(très présent dans le XVII ^e siècle, cité par Foucault dans les Mots et les choses) où les objets exhibés était de excentricités ou d'origine minérale, animale et végétale. La vitrine ici fait un clin d'œil au cabinet de curiosités en exhibant l'objet et retenant l'attention du consommateur avec sa stratégie de présentation comme objet mythique.
Vitrines HOPS	Pour voir.	Exposition, exhibition de la marchandise.	Exhibition, attirer des nouveaux consommateurs	Société de consommation	Dans cet espace du cadre resserré, la vitrine expose son matériel avec le but d'attirer les consommateurs qui fréquentent le centre d'achat.
	Pour être vus	Citoyens consommateurs qui se promènent devant la vitrine.			

Vitrines Hydroplant.	Pour voir	Exposition des plantes	Exhibition, exposition de la marchandise.	Société de consommation	Avec un effet de serres et un clin d’œil aux serres de la D ^{re} Iris Hineman, retraîtée et créatrice de <i>Précrime</i> qui est une spécialiste de réseaux et de systèmes mais aussi une herboriste. Dans cet espace de la vitrine, les plantes sont exubérantes, occupent la vitrine en créant un système de communication entre ce qui est étatique et ce qui est vivant. Le système est un dispositif de fonctionnement qui marche tant dans le monde biologique (le biopouvoir) aussi dans le monde du BIG DATA. Il prend des branches (réseaux) et se multiplie selon son environnement (le public, les requêtes).
	Pour être vus	Un citoyen regarde la vitre			
Vitrine de vêtements féminins	Pour voir et être vus	Les policiers de <i>Précrime</i> passent en courant devant	Exhibition, consumérisme	Société de consommation, société disciplinaire,	La vitrine témoigne l’action policière de surveillance et disciplinaire. Elle effectue

		la vitrine.		société de surveillance.	l'acte de témoignage, l'acte coercitif, punitif décourant de la société disciplinaire.
Vitrine Lego et Vitrine ALPHABET	Pour voir et être vus	Les policiers passent devant	Exhibition, consumérisme	Société de consommation, société disciplinaire, société de surveillance.	En premier plan les vitrines Lego et Alphabet sont situées dans l'étage supérieur de la vitrine de vêtements féminins. Les policiers passent en courant devant les deux vitrines Lego et Alphabet. Les vitrines nous livrent des indices d'apprentissage et du code de dressage. Comment l'ordre doit être imposé, les symboles incorporés dans code d'obéissance et d'acceptation venue du dressage qui est institutionnel, vérificateur et confessionnel. Les policiers cherchent Anderton dans le but d'obtenir son pré-aveu du crime qu'il est censé de commettre.

Vitrine numérique Pepsi	Pour voir et être vus	Les policiers sont à la chasse d'Anderton et Agatha. Les citoyens consommateurs, se promènent dans le centre d'achat.	Manipulation des déplacements, monitoring des comportements, surveillance.	Société de consommation et du divertissement, société disciplinaire et surveillance.	Cette vitrine numérique en couleurs brunes, bleu, rouge et blanche, pour simuler la couleur de Pepsi. Dans la mer de couleur brune, un personnage diaphane nous promet la « douce vie liquide ». Dans cette publicité l'apparition et disparition (l'idée d'épier quelqu'un). Pepsi serait, alors, une boisson rafraîchissant. Une invitation pour aller visiter la place d'alimentation du centre d'achat.
-------------------------	-----------------------	---	--	--	---

Vitrine numérique : « See what others don't. ».	Pour voir et être vus	Les policiers sont en haut, au deuxième étage et regardent en bas. L'un deux dit : « on identifie quelqu'un ? La réponse à la voix multiple : négatif. « Scott, Ramos, prenez L'aile est. Les autres suivez-moi.	Surveillance, internationalisation discursive de la surveillance.	Surveillance, discours panoptique.	Les policiers surveillent et sont surveillés par la vitrine numérique. La vitrine voit ce que les autres ne peuvent pas voir. L'idée du panoptique, de la surveillance, en action dans un mode numérique.
--	-----------------------	--	---	------------------------------------	---

FENÊTRE					
TYPE	FONCTIONS	PERSONNAGE(S) EN SCÈNE	TYPE DE RAPPORTS	CONCEPTS	TEXTE D'ANALYSE
Fenêtres dans la maison des Marks Fenêtres, vitres, vitraux de la maison des Marks Parc et fenêtres des maisons Fenêtre de la salle de bains	Voir l'extérieur Et être vus de l'extérieur	Les personnages sont dans la cuisine. La mère discute avec le père. L'enfant parle seul. Le mari surveille l'amant à l'extérieur du parc (détails des fenêtres de la maison). Anderton casse la fenêtre au juste moment que Howard est prêt à passer à l'acte d'assassinat de son épouse et de son amant. Invasion et par le toit des policiers. Ils cassent les	Les lumières venues des fenêtres servent de second rôle pour éclairer la cuisine, rendre une « lumière du jour », établir un contact avec le monde extérieur. Clin d'œil aux passagers parisiennes : effet de « serres ».	Micro-économie de la vie privée. Discours public-privée. Surveillance de <i>Précrime</i> à travers les prévisions dans l'écran.	Dans cette maison en style géorgien les fenêtres font une intense collaboration entre le monde extérieur et intérieur aussi comme dans les mondes privés et public. L'intervention de <i>Précrime</i> qui envahi l'espace en cassant les fenêtres pour arrêter le présumé suspect du crime Howard Marks. On peut constater dans cette scène les dispositifs : policier, la surveillance et la société disciplinaire appliqués dans un contexte du biopouvoir. Le constant dialogue dans les fenêtres entre le privée et le public dénote l'effet d'une société où la transparence est la norme et le soin, la protection de la vie privée

		vitres au moment de leur intervention.			est en train de disparaître.
Fenêtre sur les <i>Precogs</i> Fenêtre II (salle d'opérations)	Voir l'extérieur être vus de l'extérieur cette interaction est constamment alternée.	Les <i>Précogs</i> sont placés dans une salle qui est en forme d'une piscine intérieure. Ils sont connectés avec électrodes dans leurs cerveaux et drogués avec l'objectif d'optimiser les prévisions des crimes. Le personnel de <i>Précrime</i> et Witwer observent, analysent et prennent des données sur les comportement anticipatoires des <i>Précogs</i> , leurs réactions	Surveillance, monitoring des comportements, biopouvoir (contrôle par la médication, prison des <i>Précogs</i> et des accusés présumés coupables. Analyse de discours (interprétation des crimes, échos de <i>Précogs</i>).	Surveillance, société disciplinaire, biopouvoir, Le panoptique. Archives. Systèmes.	Dans la mise en scène du film, le dialogue de la fenêtre qui sépare la salle d'opérations et la salle des <i>Précogs</i> est très malléable et dynamique. Des éléments qui comportent ce dialogue entre les deux parties veulent nous signaler la présence d'une surveillance, le dressage des corps, le monitoring des comportements, le biopouvoir. Cette présence en force de ces éléments cités au-dessus nous parlent de la société de surveillance et du côté obscur, non vu par le public des opérations dans le corps policier : le panoptique, et de la production des données auxquelles les <i>Précogs</i> produisent dans leur salle et dirigé vers les archives

		face aux échos des crimes.			de la salle d'opérations. Tout cela avec une intense collaboration imposé par un système structuré, « subtile » de biopouvoir. Les systèmes sont en étroite collaboration avec les dispositifs qui rendent les actions presque « naturelles » c'est-à-dire une normalisation discursive et encadrée dans l'espace architecturale, social et politique. Ses actions sont performatives avec la prise, capture et la sédation des corps au service de la société de surveillance.
Fenêtre-vitrine (cotémoins)	Pour voir et être vus	Les <i>cotémoins</i> Dr ^e Katherine James et le juge Pollard surveillent, approuvent l'opération de <i>Précrime</i> .	Surveillance, dispositifs juridiques	Surveillance, panoptique, société disciplinaire	Les <i>cotémoins</i> vont (pré)juger les accusés. Intégrant la prévision et le jugement de la probable action future du citoyen accusé de meurtre, <i>Précrime</i> utilise les données pour prévoir l'action avant que les

					« accusés » passent à l'acte.
Fenêtres du département	Voir l'extérieur	Citoyens qui travaillent chez <i>Précrime</i> .	Internationalisation de la surveillance, Monitoring des comportements, Opacité X Transparence. Tout est propre monochromatique.	Internationalisation de la surveillance. Société de surveillance, Société disciplinaire, Panoptisme. Discours sur l'efficacité du dispositif policier.	Dans l'environnement de <i>Précrime</i> la transparence est la norme. Les dispositifs sont utilisés pour construire le mythe d'une société sans crime et efficace. Les fenêtres du département de <i>Précrime</i> ont en elles-mêmes les recours à la transparence comme acte discursif du dispositif de sécurité. En se faisant de transparence, le département va consolider sa force panoptique à travers de la transparence mais en jouant avec la normalisation discursive.
	Être vus de l'extérieur	<i>Précrime</i> fait de sa transparence son opacité. Chez <i>Précrime</i> on peut voir mais pas être vus.			
Fenêtres de la maison de Lamar	Ni voir l'extérieur ni être vus	Anderton se retourne chez Lamar pour enquêter la mort d'Anne Lively.		Discours Société disciplinaire Surveillance Biopouvoir	Le dirigeant de <i>Précrime</i> , Lamar est confronté à plusieurs reprises chez lui. Il se cache derrière son discours en s'appuyant sur l'efficacité de <i>Précrime</i> et

				Transparence	de son transparence, l'utilisation des systèmes pour faire fonctionner <i>Précrime</i> , le biopouvoir, les dispositifs de surveillance.
Fenêtres de la maison de Lamar II.		Lamar est devant la fenêtre, une lumière intense envahi la pièce, symbole de transparence.	Types de normalisation de discours, Envahissement transparent, on ne peut pas voir les visages des personnages entièrement.	Discours Société disciplinaire Surveillance Biopouvoir Transparence	Ibid.
Portes et fenêtres du métro	Pour voir et être vus.	Citoyens dans le métro. Leurs yeux sont scannés par des machines. Les citoyens se savent observés et se surveillent eux-mêmes. Ils ont la conscience et d'être vus par des machines, et	Manipulation des déplacements, monitoring des comportements, internationalisation de la surveillance, production de données, panoptique.	Société disciplinaire, surveillance, biopouvoir, panoptique.	Les citoyens entrent par les portes du métro. Tous sont conscients de la lecture optique de leur iris. Conséquence de la normalisation du discours de la sécurité. Pour être en sécurité, il « vaut mieux » être surveillé et discipliné.

		la docilité qui s'ensuit.			
Fenêtres cassées I et II Appartements modestes	Pour être vus Ils ne sont pas vus de l'extérieur	Anderton est persécuté par les policiers. En s'emparant d'une machine à voler portée par l'un de ses collègues, ils cassent ensemble l'une des fenêtres des modestes appartements.	Manipulation des déplacements Monitoring des comportements Internalisation de la surveillance Structures de pouvoir Hiérarchisation Gentrification Fausse mixité sociale.	Société disciplinaire Surveillance Quadrillage de la population Encadrement socio-politique des citoyens Dispositif Architectural	Dans cet espace quadrillé-serré où les citoyens partagent leur espace, il y a un bouleversement des paradigmes à travers l'acte performatif de la casse des fenêtres lors de l'intervention policière. Les fenêtres représentent ici un espace médiateur où le rêve du « vivre ensemble » devient le cauchemar de la transparence et de la surveillance.
Fenêtres de la voiture.	Pour voir	Anderton conduit une voiture après avoir échappé de <i>Précrime</i> avec Agatha. Il regarde sa montre.	Dialogue Entre extérieur, intérieur, vie privée, vie publique	Surveillance, biopouvoir panoptique Société disciplinaire	Le monitoring du temps, l'effet panoptique d'être suivi et surveillé passe par les corps des personnages aussi comme dans leurs actions présentes, synonyme du biopouvoir. Pendant que la situation (micro) se passe à l'intérieur, le macro à l'extérieur est montré
	Voir l'extérieur	Agatha regarde l'extérieur de la			

		voiture. Elle sent l'effet post-médication. La ville et les citoyens, sont reflétés dans la fenêtre.			comme si la vie quotidienne s'avérait solide, normative pour compléter la mise en scène des dispositifs de surveillance.
Fenêtre de la ligne de production	Voir l'extérieur	Après une dispute physique entre Anderton et Witwer, Anderton se voit prisonnier à l'intérieur de la voiture <i>Lexus</i> . Witwer arrive à s'échapper.	Punition, Surveillance, Répression	Surveillance Société disciplinaire Biopouvoir Dispositifs	Les fenêtres sont témoins et médiatrices de la surveillance, punition et de la tentative d'emprisonnement d'Anderton par Witwer et ses collègues à travers des dispositifs. L'échec de Witwer qui voit que le corps d'Anderton est livre, malgré sa tentative de l'emprisonner à travers du travail de robots, de leur travail automatisé et répétitif dans la ligne de production (biopouvoir). Les fenêtres aussi traduisent l'effet miroir sur l'aspect de voyeurisme et fétichisme de la marchandise de la voiture = relation homme-
	Être vus de l'extérieur	En pensant qu'Anderton est mort ou prisonnier dans la voiture Witwer attend avec ses collègues policiers la sortie de la voiture. En	Monitorament des déplacements, Surveillance		

		regardant par les fenêtres, la sortie de la voiture, il voit Anderton qui sort indemne. Ses regards se croisent en tenant la fenêtre comme médiatrice de l'action échoué de Witwer.			machine, société post-industriel vers le numérique.
Vitres de la voiture Witwer	Voir l'extérieur	Witwer voit Anderton. Witwer essaye de frapper Anderton en ouvrant la porte la voiture, Anderton échappe.	Manipulation des placements. Monitoring de la fuite d'Anderton, médiation de la vitre de la voiture. Répression physique et psychologique (les regards croisés entre Anderton et Witwer).	Surveillance Société disciplinaire Dispositif policier	Dans cette voiture style vintage, les marqueurs de surveillance de la société disciplinaire et le dispositif policier se font présents dans le corps policier. La vitre de la voiture fait la médiation de ces dispositifs, en ayant elle-même le dispositif.
	Être vus de l'extérieur	Anderton voit Witwer Anderton est en fuite lorsque Witwer retrouve Anderton en			

		arrivant en voiture.			
Fenêtres de la maison de Lara Clarke	Voir l'extérieur	Witwer visite Lara pour l'interroger sur Anderton, pendant ses questions les fenêtres de la maison sont montrés de l'intérieur.	Monitoring des comportements, Analyse de discours, Surveillance, dialogue entre la vie publique et la vie privée.	Société disciplinaire, Surveillance, Dispositif architectural et historique (ancienne maison style Georgien)	À travers des anciennes fenêtres, on peut voir l'acte discursif de surveillance fait par Witwer. Les fenêtres sont face au dialogue, le dialogue entre les personnages, la métaphore de l'opacité face à la transparence du dispositif de surveillance. Les fenêtres symbolisent l'abolition entre ce qui est privé et ce qui est public.
Porte vitrée de l'hôtel	Cette porte fonctionne comme une sorte de passage, d'étape et séparation entre deux mondes : monde bourgeois et monde gentrifié.	Les policiers rentrent dans l'hôtel, les citoyens sont invisibles aux yeux de policiers. Ils sont considérés comme non-existants. Référence aux déclassés	Gentrification Exode des populations des quartiers bourgeois. Hiérarchie	Société disciplinaire Biopouvoir Surveillance Données Archives	La porte vitrée sépare deux mondes : le monde policier et la population de seconde zone des quartiers appauvris. L'action du dispositif policier représentant le nettoyage des sites physiques en utilisant du matériel numérique et contrôle de la population à travers d'autres dispositifs tels

		sociaux, sans abris...Portrait de la gentrification ou de la localisation de la population dans les basfonds de la ville loin de la ville « propre » et bourgeoise.			comme les araignées qui font de la lecture optique, données, surveillances (biopouvoir). Les citoyens sont relégués à un seconde rôle d'inaptitude selon les dispositifs policiers de l'état. Embourgeoisement d'une partie de la population qui pousse les autres acteurs à adopter le rôle des citoyens de deuxième classe.
Toit vitré de l'hôtel	Pour être vus				

Fenêtre cassés Précogs	Voir l'extérieur Être vus de l'extérieur Dialogue constant entre les deux.	Anderton portant une masque vient chercher Agatha chez <i>Précrime</i> Witwer au percevoir qu'Agatha est dans le futur d'Anderton, en voyant qu'il n'y a pas de possibilité d'arrêter Anderton, il casse la fenêtre qui sert de médium entre la salle d'opérations et la salle des <i>Précogs</i> .	Monitoring des comportements Surveillance Panorama centra de médiation des acteurs sociaux, archives Mémoire numérique et psychique	Biopouvoir Société disciplinaire Surveillance Panoptique	La médiation qui fait la fenêtre dans ce cas nous renvoi à la question discursive de la surveillance de deux champs : le champ de <i>Précrime</i> comporte le discours de combat, répression au crime et la prise des corps des <i>Précogs</i> comme la propriété de <i>Précrime</i> (biopouvoir), le corps docile des <i>Précogs</i> hautement drogués avec le but d'extraire de l'information pour enrichir la base de données de <i>Précrime</i> . Les archives de <i>Précrime</i> s'enrichissent à base de <i>Précogs</i> , ils sont au cœur du système. Cela dénote des données brutes retirés des citoyens à travers du travail gratuit ou <i>cheap labour</i> à l'ère du numérique.
---------------------------	--	--	--	---	--

Fenêtres - chambre 1006 Porte vitrée Fenêtres dans le couloir Fenêtres des édifices	Pour voir	Anderton, Agathe et Leo Crow sont dans l'appartement où le mur est vitré et transparent. On peut voir le voisinage.	Transparence Médiation Manipulation de déplacements Temps chronologique Voisinage et témoignage	Société disciplinaire Surveillance Panoptique Biopouvoir Discours	Les citoyens sont dans une sphère de violence symbolique et physique, conséquence de la société de surveillance qui utilise le biopouvoir et la transparence comme outils disciplinaires et de surveillance. En apprenant que le temps est un facteur de confrontation, le corps sont utilisés pour encadrer le schéma de la discipline et du raisonnement du fonctionnel de l'état qui surveille pas à pas des citoyens. Articulation néolibérale à travers des actes discursifs effectifs.
	Pour être vus	Comme les fenêtres sont larges, la lumière du jour entre, aussi comme les regards et témoignages des voisins à la suite de la mort de Crow.	Regard		
Appartement d'Anderton II Fenêtres et écrans	Voir l'extérieur	La lumière du jour entre par les fenêtres : transparence.	Monitoring des comportements Surveillance	Société disciplinaire surveillance Discours (vérité,	Dans cette place, envahie par la lumière du jour, le dispositif policier de <i>Précrime</i> est confronté à

	Pas être vus de l'extérieur	Bénéfice de l'assassinat : Lamar tue Witwer. Crime obscur et opaque.	Analyse discursive L'aveu.	l'aveu). Dispositif	son efficacité. La faille dans le système « aide » Lamar à implanter un système (macro et micro) basé sur l'idée disciplinaire et panoptique. Dans le système, l'aveu et la confession sont directs et incorporés par des dispositifs.
Fenêtres de la chambre de Sean.	Les fenêtres sont couvertes par des rideaux claires. On ne peut pas voir l'extérieur.	Lara, Anderton, Agatha, on le « temps » discursif de l'opacité versus la transparence.	Opacité, espace-lieu de transgression à la norme de la transparence qui offre la vitre.	Surveillance Panoptique Société disciplinaire.	Même en se sentant surveillé et pendant sa cavale Anderton et Lara ont l'espace de la confession-prévision de l'avenir de leur enfant déjà mort, Sean, (apparemment déjà tué) par Agatha. Cet aspect discussif nous remet l'idée de l'opacité qui pénètre les discours. Ceci est une façon de mettre de la transparence dans la vie privée où tout est surveillé.
Vitres, fenêtres et grand-écran à	Pour voir	Les citoyens regardent les écrans qui	Discours Rapports	Société disciplinaire	À la conférence Lamar est confronté par Anderton. Les deux sortes de

la conférence Fenêtres, édifices Petite fenêtre		diffusent directement de <i>Précrime</i> le rapport minoritaire de l'assassinat de Anne Lively. Au moment du dialogue entre Anderton et Lamar, l'une des fenêtres a une image de l'œil et d'un visage. Cela renvoie au discours d'Agatha : « Peux-tu voir ? »	Confession	Biopouvoir Surveillance Discours Dispositifs	discours normalisateur et confessionnel sont livrés pour légitimer l'utilisation du biopouvoir, la surveillance dans une société régie par des comportements discursifs et disciplinaires.
	Être vus de l'extérieur.	Lamar à travers les fenêtres regarde les écrans et les réactions des citoyens.			

Fenêtres et miroir de l'appartement d'Anderton et Lara Clarke	Pour voir	Anderton et Lara regardent la pluie à travers les fenêtres.	Monochromatisme Couleur bleu Vue en 180 degrés	Biopouvoir Dispositifs	Anderton et Lara sont dans leur appartement, les vitres et fenêtres sont co-adjuvants de leur (re)commencement. Le rapport entre le public et le privé. Remise en situation de recommencement, les dispositifs sont plusieurs fois renouvelées dans une société où la surveillance est la norme.
	Pour être vus	Il y a des bâtiments avec les reflets des personnes à leur fenêtres.	Effet miroir		
Fenêtres dans la maison des post <i>Precogs</i> .	Pour voir	Les jumeaux <i>Precogs</i> lisent à côté de la fenêtre.	Manipulation des déplacements, Sécurité, Contrôle	Dispositif de sécurité, Société de surveillance	Même si les <i>Precogs</i> sont dans une maison « secrète », ils sont encore pris des dispositifs de sécurité et de surveillance leur sécurité est géré par l'état (biopouvoir).
	Pour être vus	La caméra sort par la fenêtre. Regard de surveillance.			

Fenêtres dans les serres de la Dr ^e Hineman	Voir l'extérieur	L'aspect de serres nos permet de voir la transparence architecturale, une sorte de laboratoire de la Dr ^e Hineman, spécialiste en systèmes.	Manipulation de déplacements (la Dr ^e Hineman savait qu'Anderton viendrait l'interroger. Elle décrit le fonctionnement de <i>Précrime</i> come une sorte de système.	Manipulation des déplacements, monitoring des comportements (plantes et humains) Surveillance Biopouvoir	Les fenêtres-serres vont témoigner et envelopper tous les opérateurs discursifs présents dans ce système dans lequel la créatrice de <i>Précrime</i> , Dr ^e Hineman. Elle explique à Anderton (qui veut comprendre ce système et l'environnement de <i>Précrime</i>). Elle les compare aux systèmes biologiques (biopouvoir) l'opération de <i>Précrime</i> , comme l'utilisation des <i>Precogs</i> . Anderton en comprenant tout l'engrenage veut prouver son innocence (société disciplinaire).
	Être vus de L'extérieur	En arrivant à la propriété d'Hineman, Anderton saute le mur et voit les serres.	Les fenêtres dans son environnement de chercheur et spécialiste en systèmes (biopouvoir) servent de médiation, protection et de préservation des plantes et de tout l'écosystème présent.		

ÉCRAN					
TYPES	FONCTIONS	PERSONNAGE(S) EN SCÈNE	TYPE DE RAPPORTS	CONCEPTS	TEXTE D'ANALYSE
Écrans de deux ordinateurs	Médiation systémique données	Anderton et ses collègues analysent les images. Ils croisent les informations gérées par des données massives sur de citoyens.	Manipulation des déplacements, Stockage des données Surveillance	Société de surveillance Société disciplinaire <i>Big Data</i> (données massives)	Les écrans sont en train d'afficher la quantité des données produites par les citoyens dans leurs vies quotidiennes. Ses données sont étudiées et analysés avec le but de l'intervention et prévention du crime.
Vitre-écran géant Écran-ordinateur avec des données Écran dans l'écran	Interaction Manipulation de données, Partage de données entre le personnel de <i>Précrime</i> et les <i>Cotémoins</i>	Les actions avec des citoyens qui sont analysés, épiés par la prise de leurs données individuelles et analysées à la loupe par les policiers de <i>Précrime</i> avec l'appréciation et le jugement des <i>Cotémoins</i> . Les	Monitoring des comportements. Données brutes Surveillance, Action et décision sur la vie et la mort.	Société de surveillance Biopouvoir Société disciplinaire Panoptique <i>Big Data</i>	Cet écran géant est une traduction discursive de la société de surveillance avec la production des données massives des citoyens. Dans cet environnement de l'écran, on applique le biopouvoir manipulé par l'état de surveillance néolibéral.

		<i>Cotémoins</i> vont analyser les données et le (pré)juger. Élément nécessaire pour l'intervention de <i>Précrime</i> .			
Écran Precogs	L'interprétation des <i>Prégogs</i> . Triade sémiologique.	Les <i>Precogs</i> dont la prévision à travers de leur stockage des données. <i>Précrime</i> utilise leurs données, les récupère, met dans les archives, s'approprie avec le but de effectuer un contrôle de la surveillance disciplinaire.	Monitoring Appropriation intellectuelle des données Prison des <i>Precogs</i> Corps dociles	Surveillance Biopouvoir Société disciplinaire Dispositifs Big Data	Les <i>Precogs</i> sont dans une « prison » une sorte d'aquarium où ils sont constamment drogués pour produire des données au service de <i>Précrime</i> . Dans ce système d'esclavage néolibéral futuriste, leurs corps appartiennent à <i>Précrime</i> . En utilisant le biopouvoir, <i>Précrime</i> va avoir l'accès à leurs données massives qui sont appropriées par <i>Précrime</i> avec le but de surveiller les citoyens. On pourrait dire que les GAFAM comme le système des collectes des données sur les citoyens. Ces derniers sont comme

					de drogués à l'état de zombies numériques, produisant des données gratuites au service des GAFAM.
Publicité d'Aquafina (Purity guaranteed).	Afficher la publicité et occupation à travers de la marchandise de l'espace public.	Les personnages conduisent les voitures qui traversent l'espace public. Anderton est en fuite.	Privatisation et surveillance de l'espace public.	Surveillance, société de la consommation.	L'écran géant d' <i>Aquafina</i> occupe l'espace public. Il y a une privatisation de l'espace public en détriment de l'espace « oisif ». La logique néo-libérale de remplir l'espace avec des images publicitaires pour conduire les citoyens à une idée que l'espace est embelli. La surveillance rempli son rôle d'amuser, divertir » Ce qui amuse, surveille : Times Square.
Vitrines numériques passages	Pour voir et être vus	Les citoyens passent par une passage avec des vitrines numériques qui font la publicité de Lexus, BLV, Nokia, Century 21, Sushi one	Consumérisme, manipulation des déplacements, lecture optique, surveillance algorithmique, préférences de consommation, cible de la	Société de consommation, surveillance.	Dans un mélange entre le passé (les passages de Walter Benjamin) le présent (la surveillance de déplacements) et le futur (ce qu'ils iront peut-être faire), les vitrines numériques suggèrent à travers le traçage des

		stand night, Guinness, American Express	clientèle.		données des citoyens, les produits des marques. À travers de la lecture optique et les données que sont stockées les vitrines vont produire un message personnalisé en étroite communication ciblée aux passants.
--	--	--	------------	--	---

BIBLIOGRAPHIE

- Agamben, Giorgio. (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif*. Paris : Payot. 49 pages.
- Agamben, Giorgio. (2003). *Homo Sacer. Le pouvoir souverain et la vie nue*. Paris : Seuil. 60 pages.
- Aitken, Sally, Le Goff, Christine. (réal.), et Telefrance. (prod.) (2011). *Au bonheur des dames : l'invention du grand magasin*. [DVD]. France : Essential Media & Entertainment.
- Allain, Yves-Marie. (2010). Une histoire des serres. De l'orangerie au Palais de Cristal. Paris : Quae. 144 pages.
- Alves de Oliveira, Ana Claudia. (1996). La vitrine de la vision au sens. Nouveaux actes sémiotiques. Limoges : PUL. 1-36 pages.
- Aragon, Louis. (1926). *Le paysan de Paris*. Gallimard. 255 pages.
- Arnold, Dana, Cohen, Jean-Louis. Dir. (2016). *Paris-Londres*. Paris : Infolio. 516 pages.
- Arpin-Simonetti, Emiliano. (2015). Agir contre la surveillance. Revue *Relations*, n° 776.
- Ballangé, Guy, Marrey, Bernard. (2004). Introduction, dans *Une couronne pour la ville*. Paris : Éditions du Linteau. 189 pages.
- Barbero, Odette. (2017). Les vitrines de la transparence. Paris : Cairn. 9 pages.
- Baudelaire, Charles. (1857). *Les fleurs du mal*. Paris : Gallimard. 256 pages.
- Baudelaire, Charles. (1859). *Écrits sur l'Art II*. Paris : Gallimard. 448 pages.

- Baudelaire, Charles. (1860-1869). *Les paradis artificiels* (1860). *Le spleen de Paris* (1869). Paris : Maxi-livres. 320 pages.
- Bataille, Georges. (1957). *L'érotisme*. Paris : 10/18. 320 pages.
- Bataille, Georges. (1957). *La littérature et le mal*. Paris : Gallimard. 223 pages.
- Baudrillard, Jean. (1970). *La société de consommation*. Paris : Gallimard. 320 pages.
- Bauman, Zygmunt. (2006). *La vie liquide*. Paris : Le Rouergue/Chambon. 202 pages.
- Beaud, Michel. (2013). *L'art de la thèse. Comment préparer et rédiger un mémoire de master, une thèse de doctorat ou tout autre travail universitaire à l'ère du Net*. Paris : La Découverte. 208 pages.
- Benjamin, Walter. (1927-1929). *Paris Capitale du XIX siècle*. Le livre des passages, Paris : Les Éditions du Cerf. 976 pages.
- Benjamin, Walter. (1927). *Le surréalisme*. Paris : Payot & Rivages. 119 pages.
- Benjamin, Walter. (1933). *Expérience et pauvreté, Œuvres 2*. Paris : Gallimard. 464 pages.
- Benjamin, Walter. (2000). *Œuvres I*. Paris : Gallimard. 402 pages.
- Benjamin, Walter. (2000). *Œuvres II*. Paris : Gallimard. 464 pages.
- Benjamin, Walter. (2000). *Œuvres III*. Paris : Gallimard. 402 pages.
- Benjamin, Walter. (1991). *Écrits français*. Paris : Gallimard. 512 pages.
- Benjamin, Walter. (2013). *Baudelaire*. Agamben, Giorgio, Chitussi, Barbara, Härle, Clemens-Carl (dir.) Paris : La fabrique. 1040 pages.
- BnF. Services des bibliothèques. *Atget. Une rétrospective*. (Catalogue de l'exposition). 288 pages.

- Bennett, C.J., Haggerty, K.D., Lyon, D. & Steeves, V. (Eds.). (2014). *Transparent Lives: Surveillance in Canada*. Edmonton, AB: Au Press. 239 pages.
- Bentham, Jeremy. (1791). *Panoptique : mémoire sur un nouveau principe pour construire des maisons d'inspection, et nommément des maisons de force*. Paris : Mille et une nuits. 70 pages.
- Bonenfant, Maude, Yanick Farmer. (2012). Je suis libre moi non plus : Facebook et la production de soi. Charles Perraton, Oumar Kane, Fabien Dumais (dir.) *Mobilisation de l'objet technique dans la production de soi*. Montréal : Presses de l'université de Québec. 120-142 pages.
- Bonenfant, Maude. (2016). Qu'est-ce que la critique foucaldienne ? France Aubin, Julien Rueff (dir.) *Perspectives critiques en communication. Contexte, théories et recherches empiriques*. Montréal. Presses de l'université de Québec. 55-74 pages.
- Bonenfant, Maude, Mondoux, André, Ménard, Marc et Ouellet, Maxime. (2016). « Big Data, gouvernementalité et industrialisation des médiations symboliques politico-institutionnelles in *Interfaces numériques*, Volume 5 – n° 2.
- Bonenfant, Maude, Dumais, Fabien, Trépanier-Jobin, Gabrielle. (2017). *Les pratiques transformatrice des espaces socionumériques*. Montréal. PUQ. 226 pages.
- Bonneville, L. Grosjean, S. Lagacé, M. (2007). *Introduction aux méthodes de recherche en communication*. Québec : Gaëtan Morin. 238 pages.
- Bossy, Thibault, Briatte, Briatte. (2011). Les formes contemporaines de la biopolitique. *Revue internationale de politique comparée*. 18, 7-12.
- Boisvert, Dominique. (2015). Résistance, *Revue Relations*. n°. 776, 25-26.
- Bordet, Daniel. (2005). Les cents plus belles images de automates publicitaires. Paris : Dabecom. 96 pages.
- Bourdieu, Pierre. (2001). *Langage et pouvoir symbolique*. Paris : A. Fayard. 423 pages.

- Bourque, Gilles, Duchastel, Jules. (1995). Texte, discours et idéologie(s). *Revue belge de Philologie et d'histoire*. (73), 605-619.
- Breton, André. (1928). *Nadja*. Paris : Hatier. 127 pages.
- Bock, Wolfgang. (2005). De plain-pied avec le temps, la conception benjaminienne de l'habitat organique et cristalin, d'après Paul Scheerbart. *Capitales de la modernité, Walter Benjamin et la ville*. (dir). de Philippe Simay, Paris-Tel-Aviv : Éditions de l'éclat, 224 pages.
- Brooker, Charlie. (real), et Channel 4. (prod.). (2011). *Black Mirror*. Netflix. Royaume-Uni : Channel 4.
- Buydens, Mireille. (2004). La transparence : obsession et métamorphose, *Revue Intermédialités*, n°. 3.
- Burckhardt, Monica. (2012). *Le Bon Marché Rive Gauche, l'invention du grand magasin*, Paris : Assouline. 80 pages.
- Carccamo, Emmanuelle, Walzberg, Julien, Reigeluth, Merveille. (2019). *De la ville intelligente à la ville intelligible*. Montréal : PUQ. 192 pages.
- Cardon, Dominique. (2015). À quoi rêvent les algorithmes. Nos vies à l'heure du bid data. Paris. Seuil. 112 pages.
- Cardon, Domnique. (2019). *Culture numérique*. Paris : Presses de sciences Po. 432 pages.
- Centre des monuments nationaux. (2002). *Paris et ses passages couverts*. Paris : Éditions du patrimoine. 64 pages.
- Certau, Michel de. (1990). *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*. Paris : Gallimard. 361 pages.
- Châteauvert, J. Delavaud, G. (Dir.) (2016). *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*. Paris : L'Harmattan. 604 pages.
- Citton, Yves. (2014). *L'économie de l'attention. Nouveau horizon du capitalisme ?* Paris : La Découverte. 328 pages.

- Chen, Brian X. (2018). I Downloaded the Information That Facebook Has on Me. Yikes. *New York Times*.
- Clarc Peres, Ana Maria.(2016). *Chico Buarque, recortes et passages*. Belo Horizonte. UFMG. 236 pages.
- Clerval, Anne. (2013). *Paris dans le peuple. La gentrification de la capitale*. Paris : La découverte. 254 pages.
- Crary, Jonathan. (1994). *L'art de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*. Nîmes. Jacqueline Chambon. 240 pages.
- Cuito, Aurora. (org). (2005). *Store window design*. Paris : teNeues. 136 pages.
- Culot, Maurice. (2009). *Le temps des boutiques. De l'échoppe à eBay*. Bruxelles : AAM. 65 pages.
- Darques, Régis. (2015). Cartographier et contrôler la ville : l'enjeu des systèmes d'informations. Guy Burgel (dir.) *Essais critiques sur la ville*. Paris : Infolio. 231-282 pages.
- De Grosbois, Philippe. (2018). Vers un internet post-Facebook ? Montréal. *Le Devoir*. Page A9.
- De Souza et Silva, A. Hjorth. L. (2009). Playful Urban Spaces. A historical Approach to Mobile Games. SAGE.
- Debord, Guy. (1967). *La société du spectacle*. Paris : Gallimard. 224 pages.
- Delorme, Jean Claude, Dubois, Anne Marie. (2014). *Passages couverts parisiens*. Paris : Parigramme. 192 pages.
- Demory, Josette. (2009). *La folie des grands magasins*. Paris : Éditions Du May. 128 pages.
- Deleuze, Gilles. (1968). *Différence et répétition*. Paris : PUF. 315 pages.
- Deleuze, Gilles. (1990). Post-scriptum sur les sociétés de contrôle. *Pourparlers*. Paris : les Éditions de Minuit, pages. 240-247.

- Deleuze, Gilles. (1986). *Foucault* : Paris. Éditions de Minuit. 144 pages.
- Derrida, Jacques. (1972). *La dissémination*. Paris : Seuil. 445 pages.
- Desplanques, Anne-Caroline. (2018). Cahier spéciale : Ils vous surveillent. Montréal : *Journal de Montréal*.
- Dick, Philip K. (2009). *Rapport minoritaire. Souvenirs à vendre. Minority report. We can remember it for you wholesale*. Paris : Gallimard. 257 pages.
- Droste, Magdalena. (2019) *Bauhaus*. Berlin. Tashen. 552 pages.
- Dufrêne, Thierry. (2012). *Salvador Dali. Double image. Double vie*. Paris : Hazan. 288pages.
- Duguay, Benoit. (2005). *Consommation et image de soi. Dis-moi ce que tu achètes*. Montréal. Liber. 152 pages.
- Eco, Umberto. (2016). *Comment écrire sa thèse*. Paris : Flammarion. 338 pages.
- Encyclopaedia Universalis. (org.). (1988). *Le grand atlas de l'architecture mondiale*. Paris. 440 pages.
- Forest, David. (2009). *Abécédaire de la société de surveillance*. Paris : Syllepse. 136 pages.
- Fottorino, Éric. (2016). Jamais sans mon smartphone. *Journal le 1*. Paris. N° 134.
- Foucault, Michel. (1975). *Surveiller et punir, la naissance de la prison*. Paris : Gallimard. 360 pages.
- Foucault, Michel. (1969). *L'archéologie du savoir*. Paris : Gallimard. 204 pages.
- Foucault, Michel. (2004). *Philosophie anthologie*. Paris : Gallimard. 944.
- Foucault, Michel. (1994). *Dits et écrits*. Paris : Gallimard. 902 pages.
- Foucault, Michel. (2013). *La société punitive*. Paris : Gallimard. 902 pages. 356 pages.

Foucault, Michel. (1980). *Du gouvernement des vivants*. Paris : Gallimard. 388 pages.

Foucault, Michel. (1978-1979). *Naissance de la biopolitique*. Paris. Gallimard. 356 pages.

Foucault, Michel. (1976). *Histoire de la sexualité I. La volonté de savoir*. Paris : Gallimard. 224 pages.

Foucault, Michel. (1977-1978). *Sécurité, territoire, population*. Paris : Gallimard. 435 pages.

Foucault, Michel. (1977). *Vérité et pouvoir*. Paris : L'Arc. N°70.

Foucault, Michel. (1966). *Les mots et les choses*. Paris : Gallimard. 425 pages.

Foucault, Michel. (1971). *L'ordre du discours*. Paris : Gallimard. 90 pages.

Freitag, Michel. (2003). De la terreur au meilleur des mondes. Globalisation et américanisation du monde. Vers un totalitarisme systémique ? in Daniel Dagenais (ed.) *Hannah Arendt, le totalitarisme et le monde contemporain*. Québec : PUL. 353-390 pages.

Galinon-Méléneq, B. et Zlitni, S. (2013). *Traces numériques. De la production à l'interprétation*. Paris : CNRS. 290 pages.

Gélinas, Joëlle, Richert, Fabien. (2019). La ville intelligente : entre privatisation et privation d'une vie urbaine multidimensionnelle. Emmanuelle Caccamo, Julien Walzberg, Tyler Reideluth, Nicolas Merveille. (dir.) *De la ville intelligente à la ville intelligible*. Montréal : Presses Universitaires du Québec. 33-53 pages.

Gélinas, Joëlle. (2018). Villes "intelligentes", Big Data et stratégies d'accumulation du capital. André Mondoux, Marc Ménard (dir.) *Big Data et société. Industrialisation des médiations symboliques*. Montréal : PUQ. 85-104 pages.

Goupy, Marie. (2016). L'état d'exemption, ou, l'impuissance autoritaire de l'État à l'époque du libéralisme. Paris : CNRS. 342 pages.

Green, William R. (1986). *The rental store. Design and construction*. New York VNR.

- Gros, Frédéric. (1996). *Michel Foucault*. Paris : PUF. 128 pages.
- Guy, Emmanuel, Le Bras, Laurence, BnF. France. (2013). *Guy Debord. Un art de la guerre*. (Catalogue d'exposition). Paris : Gallimard. 224 pages.
- Habermas, Jürgen. (1997). L'espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise, Paris : Payot. 324 pages.
- Han, Byung-Chul. (2017). *La société de transparence*. Paris : PUF. 96 pages.
- Han, Byung-Chul. (2016). Psychopolitique : le néolibéralisme et les nouvelles techniques de pouvoir. Strasbourg : Circé. 119 pages.
- Han, Byung-Chul. (2015). *Dans la nuée. Réflexions sur le numérique*. Paris : Actes Sud. 112 pages.
- Hazan, Éric. (2002). *L'invention de Paris*. Il n'y a pas des pas perdus : Paris. Seuil. 461 pages.
- Heidegger, Martin. (1958). La question de la technique. *Essais et conférences*. Paris : Gallimard. 48 pages.
- Jacobson, Brian R. (2015). Georges Méliès's glass house. Cineplasticity for a human-built world. Studios before the system : Architecture, technology, and the emergence of cinematic space. New York. Columbia University Press. 55-86 pages.
- Jankovic, Nikola. (2015). (Introduction). *Des fleurs et du verre*. Paris : Éditions B2. 25 pages.
- Jacomino, Baptiste. (2014). *Apprendre à philosopher avec Foucault*. Paris : Ellipses. 176 pages.
- Joly, Bruno. (2009). *Le marketing*. Bruxelles : De Boeck. 191 pages.
- Kahn, Robert. (2006). L'enfance berlinoise et le monde de verre, Philippe Simay (dir.) *Capitales de la modernité, Walter Benjamin et la ville*. Paris-Tel-Aviv : Éditions de l'éclat. 206 pages.

Kato, Fumitoshi. (2006). Capture, Share, and Experience : « Podwalk » as a Medium for flâneurs. Kelo University.

La Rocca, Fabio. (2013). *La ville dans tous ses états*. Paris : CNRS. 354 pages.

Landowski, Eric. (1989). *La société réfléchie*. Paris : Seuil. 288 pages.

Laval, Christian. (2012). Surveiller et prévenir. La nouvelle société panoptique. *Revue du Mauss*. 40, 47-72.

Le magazine Littéraire. Charles Baudelaire. Paris : Magazine Littéraire. 176 pages.

Lavoie, Vicent. (2017). *La preuve par l'image*. Québec : Presses de l'université du Québec. Coll. « Approches de l'imaginaire ».

Le Men, Ségolène. (1995). *Lanternes magiques. Tableaux transparents*. Paris : Réunion des Musées Nationaux. 152 pages.

Leite, Julieta. (2014). Médiation technologiques de l'expérience urbaine, Chris Younès, Xavier Bonnaud (dir.) */Perception/Architecture/Urbain*. Clermont-Ferrand : Infolio. 323-331 pages.

Leroy, Frank. (2014). *Surveillance. Le risque totalitaire*. Paris : Actes Sud. 304 pages.

Magne, Émile. (2012). (Dir.) *L'esthétique des villes*. Paris : Infolio. 256 pages.

Malthête-Méliès, Madeleine, Quévrain, Anne-Marie. (1980). Georges Méliès et les arts.

Étude sur les courants artistiques. *Artibus et historiae* 1. no.1. 133-144 pages.

Mannoni, Laurent. (2009). Lanterne magique et film peint : 400 ans de cinéma. Paris :

Éditions de la Matinière. 333 pages.

Marin, Louis. (1994). *De la représentation*. Paris : Seuil. 396 pages.

- Marin, Louis. (1989). *Opacité de la peinture. Essais sur la représentation au Quattrocento*. Paris : Usher. 197 pages. 64 des planches graphiques.
- Masson, Alain. (2008). Georges Méliès, réalisateur. *Positif*. Performing Arts Periodicals Database. Pages 80-83.
- Mauriès, Patrick. (2011). *Cabinets de curiosités*. Paris : Gallimard. 259 pages.
- Mazeau, Karine. (2016). *Conception de vitrines*. Paris : Eyrolles. 192 pages.
- Moliner, Pascal. (2016). *Psychologie sociale de l'image*. Grenoble : PUG. 2016.
- Mondoux, André. (2001). Identité numérique et surveillance. in *Les cahiers du numérique*, No. 1. Paris, Lavoisier. 59 pages.
- Mondoux, André. (2012). Technique et individuation : la part du social. Charles Perraton, Fabien Dumais, Oumar Kane. (dir). *Mobilisation de l'objet technique dans la production de soi*. Montréal : PUQ. 37-56 pages.
- Mondoux, André, Ménard, Marc. (2018). Big Data, circuits marchands et accélération sociale. André Mondoux, Marc Ménard (dir). *Big Data et société. Industrialisation des médiations symboliques*. Montréal : PUQ. 63-83 pages.
- Montfils-Ratelle. (2017). Artères commerciales et relations de pouvoir : le cas de la Plaza-Saint-Hubert à Montréal. Montréal : *Archipel*. 184 pages.
- Möystad, Ole. (2007). Urbain par implication, commentaires sur la globalisation et l'urbanisation au vingtième siècle. *Dynamiques de la Ville. Essais de sémiotique de l'espace*. Paris : L'Harmattan, 2007.
- Nadeau, Maurice. (1964). *Histoire du surréalisme*. Paris : Seuil. 192 pages.
- Naugrette. Catherine. (Dir.) (2013). *Art et culture. Le coût et la gratuité*. Tome 1. Paris. L'Harmattan. 230 pages.
- Neupert, Richard, *The French review* 73, no 1. (1999). 146-147 pages.
- Nitot, Tristan. (2016). Surveillance. Les libertés au défi du numérique : comprendre et agir. Paris : C&F. 192 pages.

- Norwich, John Julius. (Dir.) (1988). *Le grand atlas de l'architecture mondiale*. Paris : Enciclopaedia Universalis. 444 pages.
- Noujaim, Jehane, Amer, Karim. (réal.), et Netflix. (prod.). (2019). *The great hack*. États-Unis. 114 min.
- Ottinger, Didier. (dir.). Dictionnaire de l'objet surréaliste. Centre Pompidou. Paris : Gallimard. 336 pages.
- Panek, Benadette Maria. (2008). *O espaço isolado da vitrine : espaço de autoria*. São Paulo : thèse. 167 pages.
- Paquot, Thierry (dir.) (2015). *Les situationnistes en ville*. Paris : Infolio. 160 pages.
- Paquot, Thierry. (2009). *L'espace public*. Paris. La Découverte. 129 pages.
- Paquot, Thierry, Younès, Chris. (2012). *Espace et lieu dans la pensée occidentale*. Paris : La Découverte. 320 pages.
- Payot, Daniel. (1995). La sobriété « barbare » de Paul Scheerbart, dans *L'architecture de verre*. Strasbourg : Circé. 147 pages.
- Perec, Georges. (1974). *Espèces d'espaces*. Paris : Galilée. 185 pages.
- Perec, Georges. (1978). *La vie mode d'emploi*. Paris. Hachette. 706 pages.
- Perec, Georges. (1975). *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*. Paris : Titre 70. 62 pages.
- Picon, Antoine. (2014). *La ville des réseaux. Un imaginaire politique*. Paris : Manucius. 48 pages.
- Perrin, Jérémy. (2014). Du Mont-Pelérin à la Maison-Blanche. Chronique succincte du mouvement neoliberal. Les liberalismes en question (XVIII^e – XXI^e siècles). *Cahiers d'histoire critique*. Open Edition Journals. Pages 91-111.
- Piketty, Thomas. (2013). *Le capital au XXI^e siècle*. Paris. Seuil. 996 pages.

- Pinto, Julio. (1995). *1,2,3 da semiótica*. Belo Horizonte : UFMG. 69 pages.
- Pinto, Julio. (2017). I love her. Belo Horizonte. *Dispositiva*. V.6. n.9. pages : 30-36.
- Ortsman, Oscar. (2016). Système. Jacqueline Barus-Michel, Eugène Enriquez, André Lévy (dir.) *Vocabulaire de psychosociologie*. Toulouse : Érès. 2013. 275-283 pages.
- Portas, Mary. *Windows. The art of retail display*. New York : Thames & Hudson. 192 pages.
- Raffnsøe, Sverre. (1990). Qu'est-ce qu'un dispositif ? L'analytique sociale de Michel Foucault. in Symposium : *Revue canadienne de philosophie continentale*, vol. 12, n°1.
- Revel, Judith. (2009). *Le vocabulaire de Foucault*. Paris : Ellipses. 124 pages.
- Reigeluth, Tyler. (2014). Why data is not enough : Digital traces as control of self and self-control. *Surveillance & Society* 12(2) : 243-254.
- Rieunier, Sophie. (dir.). (2013). *Marketing sensoriel du point de vente. Créer et gérer l'ambiance des lieux commerciaux*. Paris : Dunod. 280 pages.
- Robin, Régine. (2014). *Le mal de Paris*, Paris : Stock. 360 pages.
- Rouvroy (A.) et Berns (T.). (2013). Gouvernamentalité algorithmique et perspectives d'émancipation : le disparate comme condition d'individuation par la relation ? *Politique des algorithmes. Les métriques du web*. Réseaux, vol. 31. n° 177.
- Roux, Dominique et Gicquel Yohan. (Dir.) (2018). *Michel Foucault et la consommation gouverner et séduire*, Paris : EMS. 192 pages.
- Sanches, Rodrigo. (Sandburg, Carl. (2016). *Les émeutes raciales de Chicago. Juillet 1919*. Paris : Anamosa. 229 pages.
- Schroeder-Gudehus, B. (2008). Progrès et fierté : les expositions universelles. *Bulletin d'histoire politique*, 17 (1), 15-24.

Scott, Ridley. (réal), et Warner Home Entertainment. (prod.). (1982). *Blade runner*. [DVD]. États-Unis : Warner Home.

Schauder, Thomas. (2018). Le « temps libre » dans cette société du divertissement fait-il notre bonheur ? *Le Monde*. Paris.

Simay, Philippe. (2005). (dir.). Bock, Wolfgang. De plain-pied avec le Temps. La conception benjaminienne de l'habitat organique et cristallin, d'après Paul Scheerbart dans *Capitales de la modernité, Walter Benjamin et la ville*. Paris-Tel-Aviv : Éditions de l'éclat. 224 pages.

Simondon, Gilbert. (2007). *L'individuation psychique et collective*. Paris : Aubier. 69 pages.

Sheerbardt, Paul. (1914). *L'architecture de verre*. Strasbourg : Circé. 147 pages.

Sheerbardt, Paul. (1909). *Les fleurs de verre*. Paris : Éditions B2. 95 pages.

Singer Kovacs. (1976). Georges Méliès and the Féerie. University of Texas Press. *Cinema Journal*. Vol. 16. 1-13 pages.

Sloterdijk. Peter. (2005). Le Palais de cristal. À l'intérieur du capitalisme planétaire. Paris : Hachette. 384 pages.

Sofsky, Wolfgang. (2011). *Le citoyen de verre, entre surveillance et exhibition*. Paris : L'Herne. 176 pages.

Somaini, Antonio. (2011). Utopies et dystopies de la transparence. Eisenstein, Glass House, et le cinématisme de l'architecture de verre, *Appareil*.

Spielberg, Steven. (réal.), et DreamWorks Home Entertainment. (prod.). (2002). *Minority report*. [DVD]. États-Unis : DreamWorks.

Sverre Raffnsoe, « Qu'est-ce qu'un dispositif ? L'analytique sociale de Michel Foucault », in Symposium : *Revue canadienne de philosophie continentale*, vol.12, no 1. p. 53.

Taut, Bruno. (1919). *Une couronne pour la ville*. Paris : Linteau. 189 pages.

- Trétiack, P. Ristelhueber, V. (2008). L'architecture fait du lèche-vitrines façades de boutiques modernes. Paris : Norma. 224 pages.
- Vadrot, Claude-Marie. (2007). La grande surveillance. Caméras, ADN, portables, internet. Paris : Seuil. 256 pages.
- Vigna, Xavier. (2011). Affrontements à Chicago. Recension sur : Le moment 68. Territoires de la contestation étudiante et répression politique. *La vie des idées*. Collège de France.
- Violeau, Jean-Louis. (2001). Du panoptisme aux réseaux. Foucault et les architectes, dans *Michel Foucault, La littérature et les arts*, sous la dir. de Philippe Artières. Paris : Kimé.
- Wild Bear Entertainment. (prod). (2018). *Building to the sky*. Trad. Inventer le ciel. [série en six épisodes].
- Wolfie, C. Spiekermann. S. (2016). Networks or control. A report on corporate surveillance, digital tracking, Big Data & Privacy. Wien (Austria) : Facultas. 76-165 pages.
- Zola, Émile. (1883). *Au bonheur des dames*. Paris : Pocket. 568 pages.

SOURCES WEB

AFP. (2020). Amsterdam envisage un complexe « érotique » pour transformer le Quartier rouge. La Presse. Récupéré de :
<https://www.lapresse.ca/societe/sexualite/2020-02-19/amsterdam-envisage-un-complexe-erotique-pour-transformer-le-quartier-rouge>

Alves, Katia. La prostituée et la ville. Ex-situ. 2016. Récupéré de :
https://issuu.com/revueex_situ/docs/ex_situ_25_version_web

Audureau, William. (2018). Ce qu'il faut savoir sur Cambridge Analytica, la société au cœur du scandale Facebook. Le Monde. Récupéré de :
https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/03/22/ce-qu-il-faut-savoir-sur-cambridge-analytica-la-societe-au-c-ur-du-scandale-facebook_5274804_4408996.html

BBC. (2017). Minority Report technology soon to be reality? Récupéré de :
<https://www.youtube.com/watch?v=LfuF9XWizCQ>

Belton, Pdraig. (2018). BBC News Business. Love and dating after the Tinder revolution. Récupéré de : <http://www.bbc.com/news/business-42988025>

Blanchette Pelletier, Daniel. (2019). Encore « trop » de Canadiens consomment de l'eau embouteillée. Radio Canada. Récupéré de : <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1159661/consommation-vente-bouteille-eau-canada>

BnF/Hazan. (2007). Atget. Une rétrospective. Collectif. Paris : 288 pages. Exposition virtuelle BnF. Récupéré de : <http://expositions.bnf.fr/atget/arret/29.htm>

Cessou, Sabine. (2014). Pays-Bas : dans l'ombre des vitrines. Libération. Récupéré de : https://www.liberation.fr/planete/2014/01/14/pays-bas-dans-l-ombre-des-vitrines_972814/

Crack, Joanie. (2020). Le coronavirus pousse des travailleurs du sexe des Pays-Bas à revendiquer. Perspective Monde. Récupéré de :
<https://perspective.usherbrooke.ca/bilan/servlet/BMAAnalyse?codeAnalyse=2982>

CNN tech. (2017). Minority Report tech: 15 years later. Récupéré de :
<https://www.youtube.com/watch?v=euJdKsOYnXk>

Deglise, Fabien. (2010). Une guerre de l'eau à Montréal. Le Devoir. Récupéré de :
<https://www.ledevoir.com/politique/montreal/295678/une-guerre-de-l-eau-a-montreal>

Duault, Nicole. (2013). Le grand spectacle du surréalisme. Le journal du Dimanche. Récupéré de <https://www.lejdd.fr/Culture/Expo/Le-grand-spectacle-du-surrealisme-639036>

Facal, Joseph. (2012). La vitre brisée. Journal de Montréal. Récupéré de :
<https://www.journaldemontreal.com/2012/07/16/la-vitre-brisee>

France Culture. (2019). Surveiller pour punir : la notation des citoyens chinois. Récupéré de : <https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouvelles-de-leco/les-nouvelles-de-leco-du-mercredi-09-janvier-2019>

France 24. (2019). Avec le «crédit social », la Chine classe les « bons » et les « mauvais citoyens. Récupéré de : <https://www.france24.com/fr/20190501-focus-chine-credit-social-surveillance-masse-notation-citoyens-libertes>

Gauriat, Valérie (2020). Les dessous de la prostitution sous confinement à Amsterdam. Euronews. Récupéré de : <https://fr.euronews.com/2020/06/26/les-dessous-de-la-prostitution-sous-confinement-a-amsterdam>

Gibiat, Balthazar. (2018). Drogue, insécurité..Comment Rudolph Giuliani a-t-il sécurisé New York ? GEO histoire. Récupéré de :
<https://www.geo.fr/histoire/drogue-insecurite-comment-rudolph-giuliani-a-t-il-securise-new-york-192856>

Journal Metro (2017). 166 ans d'expos universelles. Récupéré de :
<https://journalmetro.com/monde/1125778/166-ans-dexpos-universelles/>

- Kaminer, Ariel. (2010). Has the Big Apple Become the Big Eyeball? The New York Times. Récupéré de :
<https://www.nytimes.com/2010/05/09/nyregion/09critic.html>
- Lagueux, Maurice. (2004). Qu'est-ce que le néo-libéralisme ? Montréal : Les Cahiers vitruels. 30 pages. Récupéré de :
http://classiques.uqac.ca/contemporains/lagueux_maurice/neo_liberalisme/Lagueux_neoliberalisme.pdf
- LeCun, Yann, Bengio, Yoshua, Hinton, Geoffrey. (2015). Deep Learning. Macmillian Publishers. Vol. 521. Pages : 436-444. Récupéré de : <https://s3.us-east-2.amazonaws.com/hkg-website-assets/static/pages/files/DeepLearning.pdf>
- Lefebvre, Thierry. (2004). Le Paris de Georges Méliès. Quelques pistes. Sociétés & représentations. No 17 363-370. Récupéré de : <https://www-cairn-info.proxy.bibliotheques.uqam.ca/revue-societes-et-representations-2004-1-page-363.htm>
- Legros, Olivier. (2010). Les pouvoirs publics et les grands « bidonvilles roms » au nord de Paris (Aubervilliers, Saint-Denis, Saint-Ouen). Espaces temps.net. Récupéré de : <http://www.espacestems.net/articles/les-pouvoirs-publics-et-les-grands-bidonvilles-roms-au-nord-de-paris-aubervilliers-saint-denis-saint-ouen/>
- Le Monde. (2018). Facebook : le témoignage embarrassant d'une ancienne cadre de Cambridge Analytica. Récupéré de :
http://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/04/17/facebook-le-temoignage-embarrassant-d-une-ancienne-cadre-de-cambridge-analytica_5286699_4408996.html#zwb5StzQz4ubQAfP.99
- Loughrey, Clarisse. (2017). Minority Report: 6 predictions that came true, 15 years on. Independent. Récupéré de : <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/minority-report-15th-anniversary-predictive-policing-gesture-based-computing-facial-and-optical-recognition-a7807666.html>
- Marceau, Julie. (2016). L'embourgeoisement dans Hochelaga, le Plateau d'il y a 30 ans. Radio Canada. Récupéré de <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/787916/hochelaga-maison-neuve-gentrification-embourgeoisement-echec-mixite-sociale-plateau>

- Martouzet, Denis, Laffont, Georges-Henry. (2010). Tati, théoricien de l'urbain et Hulot, habitant. Le cinéma comme critique des théories urbaines et urbanistiques. *L'espace géographique*. Vol.39. Pages 159-171. Récupéré de : <https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2010-2-page-159.htm>
- Orlowski, Jeff. (réal.), et Netflix. (prod.). (2020). Derrière les écrans de fumé. États-Unis. 1h 29min.
- Plamondon, Ginette. (2002). La prostitution : profession ou exploitation ? : une réflexion à poursuivre. Direction de la recherche et d'analyse. Conseil de la femme. Récupéré de : <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/49877>
- Radio Canada. (2020). Achats en ligne : le coronavirus semble déjà un impact sur les habitudes. *La Presse Canadienne*. Récupéré de : <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1689945/achats-ventes-internet-coronavirus-impact-habitudes>
- Radio Canada. (2018). Que retenir du scandale Facebook Cambridge Analytica? Récupéré de : <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1090768/que-retenir-scandale-facebook-cambridge-analytica-analyse-yanik-dumont-baron>
- Radio Canada. (2019). Un documentaire sur Netflix pour comprendre le scandale Cambridge Analytica. Récupéré de : <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1234720/documentaire-netflix-scandale-donnees-cambridge-analytica>
- Salvà, Pepe, « Deus não morreu. Ele tornou-se dinheiro. » Entrevue avec Giorgio Agamben dans Ragusa News. Traduction en portugais de Selvino Assmann professeur de philosophie au département de philosophie à UFSC, l'Université Fédérale de Santa-Catarina. 2012. Récupéré de : <http://www.ihu.unisinos.br/noticias/512966-giorgio-agamben>
- Sanchez, Rodrigo. (2007). Do homem-placa ao pixman : o processo inconofágico na relação da imagem, mídia e corpo. *Communicare*. Vol.7. no2. São Paulo. CIP. 135-144 pages. Récupéré de : <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/07/Communicare-7.2.pdf#page=120>
- Tanguay, Louis. (1996). D'un pont à l'autre au cœur d'Amsterdam. Le Soleil. Récupéré de : <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2736038>

Zaugg, Julie. (2019). En Chine, la vie sous l'œil inquisiteur des caméras. Les Echos. Récupéré de : <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/en-chine-la-vie-sous-loeil-des-cameras-997774>

Zema, Alexis. (2019). Pokémon Sleep, la nouvelle trouvaille pour nous faire jouer en dormant. Le Figaro. Récupéré de : <https://www.lefigaro.fr/medias/pokemon-sleep-la-nouvelle-trouvaille-pour-nous-faire-jouer-en-dormant-20190529>

Zoubert-Ousseni, Kersane. (2018). Algorithmes de géolocalisation à l'intérieur d'un bâtiment en temps différé. Université de Rennes. 145 pages. Récupéré de : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01838480/document>